

**PERANCANGAN KONSERVASI REPTILE DALAM
MEDIA KOMUNIKASI VISUAL**

Tugas Akhir Karya Seni

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

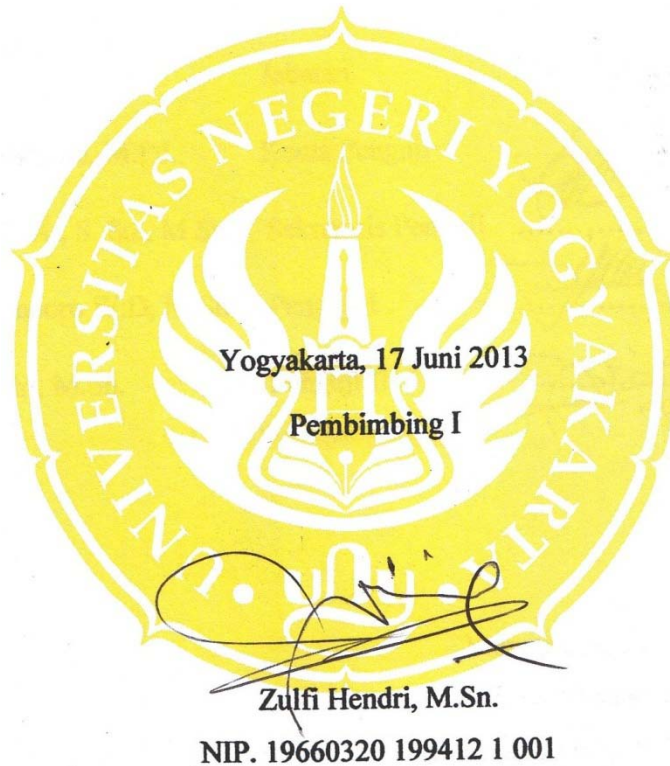


Disusun Oleh :
Harun Arrasyid
NIM. 06206241026

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan



PENGESAHAN

Tugas akhir yang berjudul “*Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual*” ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		22/07/2013
D. Retno S. A., S. Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		22/07/2013
Drs. R. Kuncoro W.D, M.Sn.	Penguji I		22/07/2013
Zulfi Hendri, M.Sn.	Penguji II		22/07/2013

Yogyakarta, 22 Juli 2013

Fakultas Bahasa Dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd,

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Harun Arrasyid

NIM : 06206241026

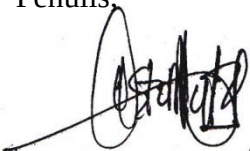
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Penulis,



Harun Arrasyid

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Seni ini saya persembahkan khusus:

Untuk Alm. Kakek dan Almh. Nenek Tercinta

Untuk Ayah dan Ibu

Untuk Kakak beserta Isteri

Untuk Kakak beserta Suami

Keponakan

Keluarga Besar di Sulawesi Selatan/ Makassar, dan

Keluarga Besar di Yogyakarta

MOTTO

“Saya meyakini bahwa di setiap kesempatan pasti ada kesempitan dan juga sebaliknya. Melangkahlah, sesempit kesempatan itu memang sudah tak sanggup memberikan kesempatannya sebesar kesempatan itu datang menghampirimu saat awal”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan judul **“Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual”**. Laporan tugas karya seni ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

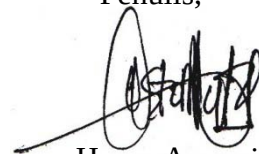
Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing saya yaitu, Zulfi Hendri, M.Sn., yang telah banyak membantu dengan penuh kesabaran, kearifan, arahan dan dorongan yang tidak henti di sela-sela kesibukannya, dan tak lupa pula saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd. M.A., selaku Rektor UNY.
2. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd., selaku Dekan FBS UNY.
3. Drs. Mardiyatmo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY, yang telah memberikan kesempatan dan berbagi kemudahan kepada saya.
4. Komunitas Reptile se DIY
5. Taringular ® (lembaga study ular berbisa di Yogyakarta)
6. Oxy-Jogjakarta Reptile Community
7. Julia Ortega and Richard Kellis di House of Venom, Australia
8. Anaphalis Outonethnic
9. Teman-teman di Jurusan Pendidikan Seni Rupa khususnya angkatan 2006
10. Kepada seluruh dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta
11. Kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini dan terima kasih kepada teman sejawat dan handai tolan yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir karya seni ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu saya sangat mengharap kritik dan saran dari pembaca agar dapat meningkatkan kemampuan saya dikemudian hari. Semoga tugas akhir karya seni ini dapat berguna bagi saya sendiri serta pihak lain yang membaca.

Yogyakarta, 2013

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Harun Arrasyid', written over a horizontal line.

Harun Arrasyid

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Perancangan	8
F. Manfaat Perancangan	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Desain Promosi	10
1. Tinjauan Tentang Reptil	10
2. Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual	11
3. Elemen Desain Komunikasi Visual	16
4. Tinjauan Tentang Media	17
5. Tinjauan Edukasi dan Pembelajaran	18
6. Tinjauan Promosi	19
7. Tinjauan Konservasi	24
8. Tinjauan Desain Promosi Ular Berbisa	25
9. Tinjauan Desain Penciptaan Media Pembelajaran Catur	29

BAB III METODE PERANCANGAN.....	32
A. Tahap Perancangan.....	32
1. Tahap Pengumpulan Data.....	32
a. Perancangan Konsep.....	32
b. Proses Produksi Karya.....	32
c. Wawancara	34
d. Daftar Pustaka.....	34
e. Data Verbal.....	35
f. Data Visual	36
2. Analisis Data.....	36
3. Implementasi.....	36
4. Tahap Perancangan.....	38
a. Tahapan <i>Layout</i>	39
b. Alat/Instrumen yang Digunakan.....	40
c. Langkah Perancangan.....	40
B. Perancangan Media.....	41
1. Tujuan Media.....	41
2. Strategi Media.....	41
C. Perancangan Kreatif.....	42
1. Tujuan Kreatif.....	42
2. Strategi Kreatif.....	42
D. Konsep Visual.....	43
1. Tujuan Visual.....	43
2. Strategi Visual	43
3. Standar Visual.....	43
a. Ilustrasi	43
b. Tipografi	44
c. <i>Layout</i>	47
d. Warna.....	47
BAB IV VISUALISASI DESAIN	50
A. Perancangan Desain buku sebagai Media Utama	50
1. Kulit Buku	53

2. Punggung Buku	54
3. Halaman Kosong (<i>Fly Leaves</i>)	54
4. Halaman Judul Singkat (<i>Half Title</i>).....	55
5. Judul Seri	55
6. Halaman Judul (<i>Title Page</i>)	55
a. Judul Buku	55
b. Nama Pengarang	56
c. Keterangan Edisi.....	56
d. Keterangan Imprin	56
7. Halaman Balik judul	57
8. Halaman Persembahan.....	57
9. Kata Pengantar	57
10. Daftar Isi	58
11. Pendahuluan.....	58
12. Naskah	58
13. Indeks.....	59
14. Bibliografi.....	59
15. <i>Glossary</i>	59
16. Nomor Pagina	59
B. Perancangan Desain Media.....	67
1. Desain <i>Sticker</i>	68
2. Desain <i>Banner</i>	71
3. Desain <i>X-Banner</i>	73
4. Desain Poster	76
5. Desain <i>Leaflet</i>	79
6. Desain Kartu Nama.....	82
7. Desain Baju.....	85
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Sampul Depan.....	33
Gambar 2. Sampul Belakang	33
Gambar 3. Contoh Halaman	33
Gambar 4. Sampul Depan.....	50
Gambar 5. Desain Cover Majalah Terpilih.....	50
Gambar 6. Desain Cover Majalah Tidak Terpilih	51
Gambar 7. Desain Bab Majalah Terpilih.....	51
Gambar 8. Desain Bab Majalah Tidak Terpilih.....	51
Gambar 9. Desain Bab Penanganan Gigitan, Anti Venin Majalah Terpilih.....	52
Gambar 10. Desain Bab Penanganan Gigitan, Anti Venin Majalah Tidak Terpilih.....	52
Gambar 11. Desain Sampul Belakang Majalah Terpilih.....	52
Gambar 12. Desain Sampul Belakang Majalah Tidak Terpilih.....	53
Gambar 13. Konsep Awal Rancangan Sampul 1.....	61
Gambar 14. Konsep Awal Rancangan Sampul 2.....	61
Gambar 15. Sampul Depan.....	63
Gambar 16. Sampul Depan.....	64
Gambar 17. Keterangan Buku	65
Gambar 18. Kata Pengantar	65
Gambar 19. Riwayat Pengarang	66
Gambar 20. Daftar Isi	66
Gambar 21. Pengertian Ular	67
Gambar 22. Konsep <i>Sticker</i>	68
Gambar 23. Konsep <i>Banner</i>	71
Gambar 24. Konsep <i>X-Banner</i>	74
Gambar 25. Konsep Poster	76
Gambar 26. Konsep <i>Leaflet</i>	79
Gambar 27. Konsep Kartu Nama.....	82
Gambar 28. Konsep Kaos	85

PERANCANGAN KONSERVASI REPTILE DALAM MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

**Oleh Harun Arrasyid
NIM 06206241026**

ABSTRAK

Perancangan media komunikasi visual dalam bentuk konservasi dan edukasi untuk pembelajaran reptile bertujuan sebagai perbaikan bentuk pemikiran buruk atau negatif terhadap ular berbisa pada masyarakat umum dan khususnya masyarakat Yogyakarta. Bentuk penyampaian yang dilakukan dengan proses edukasi dan pembelajaran tentang sebuah konservasi diharapkan mampu menjadi penghubung antara keduanya untuk menciptakan suatu pemikiran positif dan tindak penyelamatan ular berbisa terhadap suatu bentuk ancaman populasi serta perkembangbiakkan ular-ular tersebut di alamnya.

Untuk proses Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual ini melalui beberapa tahapan berkarya seni yaitu dengan proses perencanaan konsep dan visualisasi karya. Teknik yang digunakan dalam proses perancangan melalui analisis data untuk kepentingan konsep dan tahapan dalam berkarya seni mulai dari tahapan *layout* gagasan, *layout* kasar dan *layout* lengkap sampai dengan *final* desain. Alat-alat yang digunakan dalam adalah pembuatan karya menggunakan bantuan perangkat komputer, *software* desain dan kamera digital. Dan sebagai pembuatan karya tiga (3) dimensi menggunakan bahan tanah liat (patung) dan juga kayu meliputi (substrat) dan peralatan yang menunjang dalam pembuatan sebuah Terrarium. Proses perancangan mengacu pada kreativitas dan kemampuan menyajikan gagasan baru melalui sebuah buku sebagai media utama edukasi dan pembelajaran terhadap ular berbisa.

Hasil perancangan perancangan tersebut melahirkan satu buah buku yang disertakan enam (6) buah pembuatan desain penunjang seperti: Sticker, Banner, X-Banner, Poster, Leaflet, Kartu Nama, dan Baju. Sebagai teknik melahirkan sebuah proses konservasi tentunya terdapat juga Terrarium dan permainan catur sebagai media yang diharapkan akan mengubah stigma negatif terhadap ular berbisa ke masyarakat Yogyakarta. Melalui sebuah visualisasi konservasi, dengan diadakannya sebuah Terrarium yang berukuran 1 m x 1 m (kubus) yang disertai ular King Cobra berukuran 2,3 m dan juga permainan catur yang tingginya 40 cm – 50 cm diharapkan juga akan mampu menjadikan proses pengembalian kesadaran terhadap masyarakat akan pentingnya sebuah langkah konservasi untuk menciptakan sebuah rantai ekosistem dapat berjalan dengan baik di alamnya dan mampu untuk menjaga kelestarian habitat ular dan satwa yang lain setelah di *release* dan memberikan dukungan media utama untuk memberikan informasi atau pesan yang mampu membangun citra yang baik bagi pengendalian populasi ular berbisa di tengah masyarakat Yogyakarta itu sendiri melalui langkah edukasi, pembelajaran dan konservasi.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini reptil merupakan kelompok dari jenis spesies yang keberadaannya dapat dibilang terancam punah dan jika tidak kita bantu untuk melestarikannya, apakah mampu untuk di kemudian harinya anak cucu kita semua sanggup melihat warisan jenis hewan purbakala paling tertua di dunia ini? Di Indonesia sendiri jumlah 16% jenis reptilia dan amphibia di dunia (+/- 1.539 spesies).

Indonesia memiliki keanekaragaman berupa flora dan fauna, lebih banyak jumlah spesiesnya dibandingkan Afrika. Bayangkan saja (10%) dari seluruh total spesies tumbuhan berbunga yang ada di Indonesia (+/- 27.500 spesies ada di Indonesia), 12% jenis mamalia di dunia ada di Indonesia, 25% jenis ikan di dunia dan 17% jenis burung di dunia mendiami hutan tropis dan menjadikannya diantara mereka semua binatang *endemic* yang ada di Indonesia. Anda dapat bayangkan saja, diantara spesies tersebut terdapat 430 spesies burung dan 200 mamalia yang tidak terdapat di tempat lain (negara) dan hanya ada di Indonesia, misalnya : Orangutan, biawak komodo, harimau sumatera, badak jawa dan sumatera, serta beberapa jenis burung (*birds of paradise*). *sumber: (BAPPENAS. Biodiversity Action Plan for Indonesia, 1993 & World Conservation Monitoring Committee, 1994).*

Keanekaragaman fauna di Indonesia sangat tinggi ini didukung dengan keadaan tanah, letak geografi serta keadaan iklim. Hal ini ditambah dengan keanekaragaman tumbuh-tumbuhannya sebagai habitat satwa. Perusakan hutan

dan perairan yang merupakan tempat habitat satwa masih terus berlangsung, demikian pula dengan perburuan, penangkapan, pencemaran dan lain-lain. Salah satu usaha untuk melindungi satwa dari ancaman kepunahan adalah dengan Undang-undang tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. Hingga saat ini jumlah satwa yang telah dilindungi undang-undang adalah 100 jenis mamalia, 246 jenis burung dan 29 reptilia, 6 jenis ikan tawar, dan 20 jenis kupu-kupu, serta 15 jenis binatang vertebrata laut yang terancam punah telah pula dilindungi pemerintah Indonesia dalam peraturan undang-undang sebagai usaha pelestarian hutan lindung dan aneka jenis flora dan fauna meliputi satwa dan reptil yang ada di dalamnya.

Di ekosistem hutan, biasanya konflik konservasi muncul antara satwa endemik dan pengusaha HPH (Hak Pengusahaan Hutan). Karena habitatnya menciut dan kesulitan mencari sumber makanan, akhirnya satwa tersebut keluar dari habitatnya dan menyerang manusia. Konflik konservasi muncul karena :

1. Penciutan lahan dan kekurangan SDA (Sumber Daya Alam)
2. Pertumbuhan jumlah penduduk meningkat dan permintaan pada SDA meningkat (sebagai contoh, penduduk Amerika butuh 11 Ha lahan per orang, jika secara alami)
3. SDA diekstrak berlebihan (*over exploitation*) menggeser keseimbangan alami
4. Masuknya/introduksi jenis luar yang invasif, baik flora maupun fauna, sehingga mengganggu atau merusak keseimbangan alami yang ada

Kemudian, konflik semakin parah jika :

1. SDA berhadapan dengan batas batas politik (misal: daerah resapan dikonversi untuk HTI, HPH (kepentingan politik ekonomi)
2. Pemerintah dengan kebijakan tata ruang (program jangka panjang) yang tidak berpihak pada prinsip pelestarian SDA dan lingkungan
3. Perambahan dengan latar kepentingan politik untuk mendapatkan dukungan suara dari kelompok tertentu dan juga sebagai sumber keuangan illegal

Kawasan konservasi mempunyai karakteristik sebagaimana berikut:

1. Karakteristik, keaslian atau keunikan ekosistem (hutan hujan tropis/ tropical rain forest' yang meliputi pegunungan, dataran rendah, rawa gambut, pantai)
2. Habitat penting/ruang hidup bagi satu atau beberapa spesies (flora dan fauna) khusus: *endemic* (hanya terdapat di suatu tempat di seluruh muka bumi), langka, atau terancam punah (seperti harimau, orangutan, badak, gajah, beberapa jenis burung seperti elang garuda/elang jawa, serta beberapa jenis tumbuhan seperti ramin). Jenis-jenis ini biasanya dilindungi oleh peraturan perundang-undangan
3. Tempat yang memiliki keanekaragaman plasma nutfah alami
4. Lansekap (bentang alam) atau ciri geofisik yang bernilai *estetik/scientik*
5. Fungsi perlindungan hidro-orologi: tanah, air, dan iklim global
6. Pengusahaan wisata alam yang alami (danau, pantai, keberadaan satwa liar yang menarik)

Jika dilihat proses secara umum, kondisi masyarakat di wilayah Yogyakarta tentang konservasi reptil (ular) tidaklah terlalu sulit untuk dilakukan pendekatan. Karena memang kondisi masyarakat di wilayah ini yang banyak di kategorikan

sebagai kelompok masyarakat yang tidak terlalu tertinggal dalam dunia pendidikannya. Semua lapisan masyarakat yang banyak mendukung tentang berbagai gerakan dan kegiatan yang sifatnya sosial. Contoh yang sederhana adalah:

1. Banyak bermunculannya kelompok sosial masyarakat yang peduli akan dunia pendidikan
2. Bermunculannya komunitas penyayang binatang, satwa, reptil hingga mamalia yang sifatnya sebagai usaha dan media pembelajaran bagi masyarakat di sekitar agar dapat menjaga keberlangsungan kehidupan para binatang-binatang tersebut agar tidak punah
3. Banyaknya gerakan peduli alam (menanam bibit pohon) sebagai usaha pengembalian fungsi hutan di wilayah Yogyakarta agar tampak asri dan rindang sesuai fungsi hutan lindung bagi lingkungan sekitar kota Yogyakarta itu sendiri
4. Banyaknya acara sosial masyarakat yang lebih ‘menggalakkan’ tentang gerakan perlindungan hak terhadap reptil dan satwa *endemic* Indonesia

Secara umum kondisi masyarakat di wilayah Yogyakarta sendiri adalah baik dan mudah untuk dikendalikan dan diatur untuk mengembalikan beberapa fungsi dari masalah yang ada, ‘*memayu hayuning bawono*’ (*melestarikan alam*) karena kota ini adalah kota kecil dan bukan termasuk kota metropolis yang besar. Kondisi sosial masyarakatnya yang mudah untuk diajak berbicara dan melakukan ‘*urun rembug lan andap asor*’ (*tukar pikiran dan tenggang rasa*) dalam suatu permasalahan.

1. Kebijakan

Di Indonesia, kebijakan konservasi diatur ketentuannya dalam UU 5/90 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya. UU ini memiliki beberapa turunan Peraturan Pemerintah (PP), diantaranya:

- a. PP 68/1998 terkait pengelolaan Kawasan Suaka Alam (KSA) dan Kawasan Pelestarian Alam (KPA)
- b. PP 7/ 1999 terkait pengawetan/ perlindungan tumbuhan dan satwa
- c. PP 8/ 1999 terkait pemanfaatan tumbuhan dan satwa liar/ TSL
- d. PP 36/ 2010 terkait pengusahaan pariwisata alam di suaka margasatwa (SM), taman nasional (TN), taman hutan raya (Tahura) dan taman wisata alam (TWA).

(<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Konservasi&oldid=6081547>)

2. Tinjauan tentang reptil

Reptil (binatang melata) adalah sebuah kelompok hewan vertebrata yang berdarah dingin dan memiliki sisik yang menutupi tubuhnya. Reptilia adalah *tetrapoda* (hewan dengan empat tungkai) dan menelurkan telur yang embrionya diselubungi oleh membran amniotik. Sekarang ini mereka menghidupi setiap benua kecuali Antartika, dan saat ini mereka dikelompokkan sebagai:

Ordo *Crocodylia* (buaya, garhial, caiman, dan alligator) : 23 spesies

- a. Ordo *Sphenodontia* (tuatara Selandia Baru) : 2 spesies
- b. Ordo *Squamata* (kadal, ular dan amphisbaenia ("worm-lizards")) : sekitar 7.900 spesies

c. Ordo *Testudinata* (kura-kura, penyu, dan *terrapin*) : sekitar 300 spesies

Mayoritas reptil adalah ovipar (bertelur) meski beberapa spesies *Squamata* bersifat vivipar (melahirkan). Reptil vivipar memberi makan janin mereka menggunakan sejenis plasenta yang mirip dengan mamalia.

Ukuran reptil bervariasi, dari yang berukuran hingga 1,6 cm (tokek kecil, *Sphaerodactylus ariasae*) hingga berukuran 6 m dan mencapai berat 1 ton (buaya air asin, *Crocodylus porosus*). Cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari reptil adalah herpetologi.

(<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Reptil&oldid=6053659>)

Hutan hujan tropika (tropis) di Indonesia terdiri dari banyak pohon. Lebih kurang 4.000 jenis yang tumbuh pada berbagai formasi hutan dan tipe hutan telah diketahui dan sekitar 400 jenis pohon telah diketahui nilai komersial kayunya. Sumber: <http://indonesianforest.com/frameset.php>. Dari hutan tropis dunia yang masih tersisa, 10% diantaranya ditemukan di Indonesia. Dengan memiliki 10% dari total dunia, Indonesia merupakan peringkat ke tujuh dalam keragaman spesies tumbuhan berbunga. Bahkan sempat dilansir oleh *Global Forest Watch Indonesia*, bahwa Indonesia sebagai pemilik 16% dari total dunia dengan 60 spesies binatang reptil dan amfibi maka Indonesia menduduki peringkat ketiga tertinggi di dunia, termasuk di antaranya komodo dan ular *python*. Dan Indonesia menduduki peringkat pertama untuk keragaman kupu-kupu ekor walet di dunia dengan 121 spesies dan 44% di antaranya endemik.

Bahkan, Deputi Bidang Sumber Daya Alam dan Lingkungan Hidup (Direktorat Kehutanan dan Konservasi Sumber Daya Air)/ Direktur: Ir. Basah

Hernowo, MA menyebutkan bahwa Direktorat Kehutanan dan Konservasi Sumber Daya Air mempunyai tugas melaksanakan penyiapan perumusan kebijakan, koordinasi, sinkronisasi pelaksanaan penyusunan, dan evaluasi perencanaan pembangunan nasional di bidang kehutanan dan konservasi sumber daya air, serta pemantauan dan penilaian atas pelaksanaannya dalam upaya dan program pemerintah dalam upaya pelestarian hutan lindung dan juga terhadap flora dan fauna yang nantinya akan bermuara terhadap jenis binatang yang meliputi tumbuhan, reptil, mamalia dan burung.

Sebagai tindak komunikasi yang bertujuan untuk mengubah pikiran buruk terhadap ular berbisa ini tentunya dilakukan dengan cara menunjukkan kepedulian terhadap konservasi ular berbisa tersebut dengan cara melakukan beberapa hal positif, contohnya :

1. Melakukan usaha pengenalan ular berbisa atau edukasi di wilayah Yogyakarta meliputi efek gigitan dan juga pengenalan fisik
2. Pengenalan tehnik konservasi ular berbisa secara baik dan benar terhadap masyarakat Yogyakarta agar mampu ikut melestarikan lingkungan dan ekosistem yang ada

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang dipaparkan terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan konservasi reptil. Permasalahan-permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Konsep perancangan konservasi reptil dengan penentuan lokasi cagar alam

2. Konservasi reptil dengan cara membangun tempat penangkaran ular berbisa
3. Teknik visualisasi konservasi reptil dengan membuat film dokumenter
4. Konsep perancangan konservasi reptil dalam media komunikasi visual
5. Teknik visualisasi konservasi reptil dalam komunikasi visual

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi mengenai konservasi reptil tidak semua relevan dengan penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu, permasalahan yang teridentifikasi diatas dibatasi agar lebih fokus. Batasan masalah pada perancangan ini adalah bentuk konservasi reptil dalam media komunikasi visual.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan konservasi reptil (ular berbisa) dalam media komunikasi visual sebagai pembelajaran terhadap masyarakat Yogyakarta?
2. Bagaimana teknik visualisasi konservasi reptil dalam media komunikasi visual?

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan konsep dan visualisasi konservasi reptil ini adalah untuk :

1. Konsep perancangan konservasi reptil dalam media komunikasi visual ini adalah melalui media utama, yaitu buku sebagai media pembelajaran. Sebagai usaha untuk memberikan edukasi dan pembelajaran tentang

konservasi pemeliharaan ular berbisa, pengenalan empat jenis spesies ular berbisa dan cara penanganan gigitan

2. Teknik visualisasi konservasi reptil dalam media komunikasi visual ini melalui dua tahap perancangan, yaitu visualisasi *terrarium* dan permainan catur

F. Manfaat Perancangan

Melalui media promosi yang dikemas secara menarik nantinya diharapkan :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis melalui proses edukasi dan pembelajaran mengenai jenis-jenis ular berbisa di masyarakat Yogyakarta menggunakan media pembelajaran berupa majalah yang diharapkan akan memberikan pemikiran atau pemahaman positif bagi masyarakat Yogyakarta terhadap ular berbisa
2. Manfaat praktis yang dihasilkan dari penelitian ini adalah memberikan wawasan pada masyarakat tentang prosedur penanganan ular berbisa. Sedangkan media permainan catur diharapkan dapat membiasakan pola pikir positif masyarakat terhadap ular berbisa

BAB II KAJIAN TEORI

A. Desain Promosi

1. Tinjauan Tentang Reptil

Reptil (binatang melata) adalah sebuah kelompok hewan vertebrata yang berdarah dingin dan memiliki sisik yang menutupi tubuhnya. Reptilia adalah *tetrapoda* (hewan dengan empat tungkai) dan menelurkan telur yang embrionya diselubungi oleh membran amniotik. Sekarang ini mereka menghidupi setiap benua kecuali Antartika, dan saat ini mereka dikelompokkan sebagai:

Ordo Crocodilia (buaya, *garhial*, *caiman*, dan *alligator*) : 23 spesies

- a. *Ordo Sphenodontia* (tuatara Selandia Baru) : 2 spesies
- b. *Ordo Squamata* (kadal, ular dan *amphisbaenia* ("worm-lizards")) : sekitar 7.900 spesies
- c. *Ordo Testudinata* (kura-kura, penyu, dan *terrapin*) : sekitar 300 spesies

Mayoritas reptil adalah ovipar (bertelur) meski beberapa spesies *Squamata* bersifat vivipar (melahirkan). Reptil vivipar memberi makan janin mereka menggunakan sejenis plasenta yang mirip dengan mamalia.

Ukuran reptil bervariasi, dari yang berukuran hingga 1,6 cm (tokek kecil, *Sphaerodactylus ariasae*) hingga berukuran 6 m dan mencapai berat 1 ton (buaya air asin, (*Crocodylus porosus*)). Cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari reptil adalah herpetologi.

(<http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Reptil&oldid=6053659>)

2. Tinjauan Tentang Desain Komunikasi Visual

Menurut Agus Sachari (1986:23), desain adalah suatu kegiatan manusia untuk menciptakan lingkungan dan khasanah perbendaan buatan yang diolah dari alam. Khasanah ini kemudian sejalan dengan waktu yang selalu berubah-ubah dan penuh diwarnai inovasi-inovasi untuk menciptakan kehidupan budayanya.

Ensiklopedi Nasional Indonesia (1997:309), desain berasal dari kata *designare*, menggambarkan, secara umum berarti sketsa atau rencana suatu karya seni, gedung, atau mesin yang akan dibuat. Desain juga dapat dikatakan kombinasi detail dan bentuk suatu gambar, bangunan, atau jembatan; pola suatu karya artistik; pola benda yang direncanakan secara artistik.

Desain adalah rancangan atau rencana suatu bentuk (Soeharso, 2006:140). Sedangkan desain menurut Zainuddin dalam Sarwono dan Lubis (2007: 3), adalah upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau inovasi yang diinginkan).

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain merupakan proses merancang atau perancangan yang berfungsi untuk menciptakan hal-hal baru secara buatan sesuai dengan unsur estetika, cita rasa, dan kreativitas manusia.

Sebuah desain harus dapat memiliki atau mewakili nilai-nilai estetika, cita rasa dan kreativitas. Maka dari itu, dalam membuat atau menciptakan sebuah desain harus memiliki prinsip-prinsip tersendiri dalam pengembangan dan proses perancangan suatu desain. Hal ini dijelaskan oleh M. Suyanto (2004:190) menyatakan bahwa prinsip dasar desain merupakan prinsip keseimbangan, prinsip titik fokus, prinsip ritme, dan prinsip kesatuan. Selain prinsip-prinsip tersebut

Rakhmat Supriyono (2010:57) menerangkan bahwa adanya unsur-unsur desain yaitu garis (*line*), bidang (*shape*), warna (*color*), gelap-terang (*value*), tekstur (*texture*), ukuran (*size*). Prinsip-prinsip dan unsur-unsur ini harus diketahui untuk menghasilkan desain grafis yang baik untuk tampilan multimedia.

Komunikasi berasal dari kata *Communication* = *Communis* = *Common*, yang berarti umum atau bersama. Komunikasi bisa berwujud verbal atau lisan dan bisa berwujud komunikasi non verbal yang merujuk pada tulisan. Komunikasi berarti ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan (Adi Kusrianto, 2009:4).

Sedangkan menurut Rakhmat Supriyono (2010:9) komunikasi adalah cara menyampaikan informasi kepada pembaca atau seseorang kepada orang lain melalui kekuatan komunikasi visual seperti tipografi, warna, ilustrasi, garis, *layout*, dan sebagian menggunakan dengan bantuan teknologi. Komunikasi akan dapat berhasil baik apabila disekitarnya timbul saling pengertian antara kedua belah pihak baik pengirim dan penerima informasi dapat saling memahami.

Garis besarnya dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain yang dapat dipahami dan dimengerti antara kedua belah pihak baik berwujud lisan maupun tulisan.

Komunikasi visual mempergunakan mata sebagai alat penglihatan. Komunikasi visual merupakan bagian dari komunikasi non verbal. Sedangkan menurut Adi Kusrianto (2009:10) komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat

dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Adi Kusrianto 2009:02).

Penjelasan secara singkat dari pernyataan di atas adalah desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari suatu perancangan untuk proses penyampaian informasi secara visual dengan memperhatikan elemen-elemen grafis agar dapat tepat sasaran dan diterima oleh penerima pesan.

Adi Kusrianto (2009:30) menyebutkan bahwa untuk mewujudkan suatu tampilan visual, maka diperlukan adanya unsur-unsur yang mendukung antara lain:

a. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu

b. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau

coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna

c. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri / beraturan dan bidang non geometri / tidak beraturan

d. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna

e. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya

f. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi kasar dan halus, dengan kesan pantulan mengkilap dan kusam

Rakhmat Supriyono (2010:57) menambahkan, untuk mewujudkan tampilan visual, maka diperlukan adanya unsur-unsur yang mendukung seperti:

a. Gelap-terang (*value*)

Perbedaan nilai gelap terang dalam desain grafis disebut *value*. Kontras *value* dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra

b. Ukuran (*size*)

Besar kecilnya ukuran huruf judul, subjudul, teks dan foto sebaik diperhitungkan sehingga dapat mempermudah pembaca dalam memilih informasi

mana yang perlu dibaca pertama, kedua dan seterusnya

Menurut M. Suyanto (2004:190), untuk menghasilkan desain grafis yang baik maka tampilan desain grafis diperlukan prinsip-prinsip dasar desain seperti:

a. Prinsip Keseimbangan

Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Mendesain dengan keseimbangan cenderung merasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu dan perasaan harmonis

b. Prinsip Titik Fokus

Pada saat mendesain grafik multimedia dibutuhkan prinsip titik fokus. Hal ini sangat diperlukan agar informasi visual tersebut dapat diterima dengan baik oleh penonton

c. Prinsip Ritme

Ritme dalam desain grafik multimedia merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen, dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada diantaranya, dan dengan membangun rasa perpindahan dari satu elemen ke elemen lainnya. Kunci sukses membangun ritme dalam grafis multimedia adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen visual beberapa atau seluruhnya secara konsisten, sedangkan variasi adalah perubahan sejumlah elemen, misalnya warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual dari elemen

d. Prinsip Kesatuan

Prinsip kesatuan dalam grafis multimedia adalah cara mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan multimedia. Dalam prinsip kesatuan harus

mengerti tentang garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, format, keseimbangan, titik fokus dan ritme untuk mencapai kesatuan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa, unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip desain sangat diperlukan dalam proses perancangan sebuah desain, karena tanpa mengetahui unsur dan prinsip tersebut maka sebuah desain grafis tidak akan terwujud dengan tampilan yang baik dan benar

3. Elemen Desain Komunikasi Visual

a. Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Misal dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain (Adi Kusrianto 2009:140)

b. Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dalam perkembangannya tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Rakhmat Supriyono 2010:20)

c. Warna

Menurut Adi Kusrianto (2009:46), warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan

sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira dan semangat

4. Tinjauan Tentang Media

Media merupakan industri yang berubah dan berkembang yang menciptakan lapangan kerja, barang, dan jasa, serta menghidupkan industri lain yang terkait, media juga merupakan industri tersendiri yang memiliki peraturan dan norma-norma yang menghubungkan institusi tersebut dengan masyarakat dan institusi sosial lainnya. Di lain pihak, institusi media diatur oleh masyarakat (Denis McQuail 1987:3).

Pengertian media dilihat dari fungsi desain adalah segala sarana komunikasi yang dipakai untuk mengantarkan dan menyebar luaskan pesan-pesan secara wujud visual. Dalam dunia periklanan (Surianto Rustan 2009:89) media dibagi menjadi dua lini yaitu:

- a. Media Lini Atas (*Above the Line Media*) terdiri dari iklan-iklan yang dimuat dalam media cetak, media elektronik (radio, televisi, *web*, *web banner*, *search engine* dan film), serta media luar ruang (papan reklame dan angkutan)
- b. Media Lini Bawah (*Bellow the Line Media*) terdiri dari seluruh media selain media di atas, seperti *direct mail*, *public relation*, *sales promotion* yang menggunakan *flier*, brosur dan iklan dimajalah atau surat kabar dengan segmen terbatas

Dilihat dari keterangan di atas, media merupakan segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai alat bantu visual penyampaian iklan, yaitu berupa sarana yang tepat dan cepat memberikan informasi visual kepada masyarakat, memperjelas

mempermudah konsep-konsepnya dan sebagai sumber informasi. Wujud visual media dalam periklanan dibagi menjadi dua antara media lini atas sebagai media utama dan media lini bawah sebagai media penunjang.

5. Tinjauan Edukasi dan Pembelajaran

Definisi edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata dengan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru (Craven dan Hirnle, 1996 dalam Suliha, 2002). Edukasi merupakan serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari individu, kelompok, keluarga dan masyarakat agar terlaksananya perilaku hidup sehat (Setiawati, 2008).

Definisi diatas menunjukkan bahwa edukasi adalah suatu proses perbuahan perilaku secara terencana pada diri individu, kelompok atau masyarakat untuk dapat lebih mandiri dalam mencapai tujuan hidup yang sehat. Edukasi yang dimaksudkan dalam perancangan konservasi media komunikasi visual ini adalah tahap untuk mengajak masyarakat ikut serta dalam merehabilitasi ular berbisikan mengkonservasinya dengan baik.

Pembelajaran adalah pengaruh yang relatif permanen atas perilaku, pengetahuan, dan ketrampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman (Santrock, 2008/h.266). Dalam pembelajaran guru harus memahami materi pelajaran yang diajarkan sebagai suatu pelajaran yang dapat mengembangkan

kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru. Oleh sebab itu diperlukan adanya teori pembelajaran yang akan menjelaskan asas-asas untuk merancang pembelajaran yang efektif dikelas (Bruner dalam Sagala, 2005).

Sedangkan pembelajaran mengenai ular berbisa menunjukkan adanya proses komunikasi antara materi yang diajarkan melalui seminar dan penyuluhan ke masyarakat yang dimaksudkan agar mampu memberikan proses kemampuan memahami ular berbisa.

6. Tinjauan Promosi

Promosi adalah semua yang dilakukan untuk membantu penjualan suatu produk atau jasa di tiap tempat jaringan penjualan, mulai dari bahan-bahan presentasi yang digunakan seorang tenaga penjualan ketika melakukan penawaran hingga siaran niaga di berbagai media untuk memikat pelanggan agar memperoleh kesan yang menyenangkan terhadap apa yang diiklankan (Hahn, 1999: xxii).

Sedangkan menurut Tjiptono (1997:219), promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran. Yang dimaksud komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran suatu perusahaan yang berusaha menginformasikan, mempengaruhi, atau mengingatkan konsumen atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan setia pada produk yang ditawarkan. Kesimpulan dari pengertian di atas, media promosi adalah suatu alat (sarana) penghubung dalam rangka memperkenalkan sesuatu barang atau jasa melalui berbagai media

komunikasi visual, seperti: koran, spanduk, poster, majalah, radio dan televisi guna memikat pelanggan serta bertujuan untuk menambah keuntungan dan mengangkat nilai jual suatu barang atau jasa yang ditawarkan.

Tujuan promosi di antaranya adalah:

- a. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar potensial
- b. Untuk mendapatkan kenaikan penjualan dan profit
- c. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan
- d. Untuk menjaga kestabilan penjualan ketika terjadi lesu pasar
- e. Membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing
- f. Membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Adi Kusrianto (2009:330-335) bahan-bahan promosi atau biasa disebut sebagai *Point Of Sale Materials (POS materials)* memiliki beraneka ragam bentuk, antara lain:

- a. *Leaflet* (selebaran)

Lembaran kertas cetak yang dilipat menjadi dua halaman atau lebih

- b. *Folder*

Lembaran bahan cetakan yang dilipat menjadi dua seperti map atau buku agar mudah dibawa. Alasan perlunya *folder* adalah agar mudah dimasukkan ke dalam amplop untuk diposkan atau dimasukkan dalam saku

- c. Brosur (*booklet*)

Bahan cetakan yang terdiri dari beberapa halaman yang dijilid sehingga menyerupai buku

d. Katalog

Sejenis brosur yang berisi rincian jenis produk/ layanan usaha dan kadang-kadang dilengkapi dengan gambar-gambar

e. Kartu Pos

Publisitas yang bermanfaat bisa didapat dengan menghadiahkan kartu pos (*post card*) yang menarik kepada para pelanggan atau konsumen

f. *Stationary Set*

Memiliki arti alat yang dipakai untuk surat-menyurat, berfungsi bukan hanya sebagai alat surat-menyurat, tetapi termasuk *POS Materials* karena terdapat nama produk atau jasa, lengkap dengan alamat dan nomor telepon

g. Sisipan (*stufler*)

Leaflet yang disisipkan atau ditempelkan dalam kotak kemasan suatu produk

h. *Hanging Mobile*

Sebuah alat pajangan yang bergerak apabila terkena angin, penempatannya dengan cara digantung

i. *Wobler*

Merupakan alat pajangan yang cara penempatannya ditempel di dinding atau di rak penjualan menggunakan plastik mika atau bahan sejenis sehingga gambar menjadi lentur dan bergerak dalam bentuk dua dimensi

j. *Self Talker*

Media cetak yang mempromosikan suatu produk dengan menempatkannya langsung di rak

k. *Flag Chain*

Rangkaian bendera kecil dengan menampilkan gambar produk, merk, slogan, atau gabungan dari semua itu biasanya menggunakan bahan kertas, plastik, PVC atau bahan yang sejenis

l. *Poster*

Gambar pada selembar kertas berukuran besar yang biasanya ditempelkan di dinding atau di permukaan lain

m. *Sticker*

Merupakan bahan promosi yang paling banyak dan sering digunakan oleh perusahaan-perusahaan untuk mempromosikan produknya karena sifatnya yang sangat fleksibel dan bisa ditempel dimana saja

n. *Merchandise / Souvenir*

Merupakan bentuk promosi yang bersifat tanda mata seperti jam, asbak, korek, *t-shirt*, payung, topi, dan lain-lain. Berfungsi sebagai nilai tambah dalam mempromosikan suatu produk

o. *Kotak Dispenser*

Memiliki kaitan dengan *leaflet* atau brosur karena dipakai untuk menempatkan barang tersebut, biasanya terbuat dari bahan *acrylic* atau kayu *triplek*

p. *Model*

Hiasan atau pajangan yang berbentuk miniatur produk yang ditawarkan.

Menurut M. Suyanto (2004: 2) selain media promosi periklanan *indoor*, ada juga jenis media promosi periklanan *outdoor* atau media periklanan luar ruangan

seperti:

a. *Billboard*

Billboard merupakan media periklanan *outdoor* yang paling utama dan dirancang dengan tujuan memperkenalkan nama merek atau instansi. *Billboard* biasanya terpampang di jalan raya yang lalu lintasnya ramai

b. *Street Furniture*

Street furniture adalah media promosi periklanan yang diaplikasikan ke dalam segala bentuk objek fasilitas umum yang ditemukan di jalan. *Street furniture* meliputi *bus shelter*, kios, bentuk *display* di *shopping mall* dan di bandara udara

c. Transit

Iklan transit merupakan media periklanan *outdoor* yang diaplikasikan ke dalam objek yang berjalan, misalnya seperti iklan di gerbong kereta api, bus, mobil, truk dan kendaraan yang lainnya

d. *Alternative Media*

Periklanan *outdoor* dapat pula berupa *alternative media*, misalnya tulisan di balon udara, arena stadion, kapal laut, iklan pada gantungan pintu dan masih banyak lagi

Dari berbagai bentuk media periklanan diatas maka diperlukan pemilihan yang tepat dalam menentukan bentuk media promosi apa yang akan dipakai agar bisa efektif dan sesuai dengan produk, perusahaan yang akan dipromosikan. Pemilihan bentuk media promosi yang efektif dan tepat dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi pengelola karena dapat meringkas biaya yang

dikeluarkan.

Dalam perancangan sebuah desain promosi periklanan diperlukan keterkaitan antara unsur satu dengan unsur yang lain. Maka dari itu, Adi Kusrianto (2009:327) menerangkan unsur-unsur visual dalam periklanan sangat diperlukan seperti *margin*, *bander*, *splash*, *foto*, *subheadline*, *crosshead*, *body copy*, *signature*, dan *diclaimer*.

7. Tinjauan Konservasi

Konservasi adalah upaya yang dilakukan manusia untuk melestarikan atau melindungi alam. Konservasi adalah pelestarian atau perlindungan. Secara harfiah, konservasi berasal dari bahasa Inggris, (*Inggris*) *Conservation* yang artinya pelestarian atau perlindungan.

Sedangkan menurut ilmu lingkungan, konservasi adalah

- a. Upaya efisiensi dari penggunaan energi, produksi, transmisi, atau distribusi yang berakibat pada pengurangan konsumsi energi di lain pihak menyediakan jasa yang sama tingkatannya
- b. Upaya perlindungan dan pengelolaan yang hati-hati terhadap lingkungan dan sumber daya alam
- c. (fisik) Pengelolaan terhadap kuantitas tertentu yang stabil sepanjang reaksi kiamia atau transformasi fisik
- d. Upaya suaka dan perlindungan jangka panjang terhadap lingkungan
- e. Suatu keyakinan bahwa habitat alami dari suatu wilayah dapat dikelola, sementara keaneka-ragaman genetik dari spesies dapat berlangsung dengan

mempertahankan lingkungan alaminya

Di Indonesia, berdasarkan peraturan perundang-undangan, Konservasi (sumber daya alam hayati) adalah pengelolaan sumber daya alam hayati yang pemanfaatannya dilakukan secara bijaksana untuk menjamin kesinambungan persediaannya dengan tetap memelihara dan meningkatkan kualitas keanekaragaman dan nilainya. Cagar alam dan suaka margasatwa merupakan Kawasan Suaka Alam (KSA), sementara taman nasional, taman hutan raya, dan taman wisata alam merupakan Kawasan Pelestarian Alam (KPA).

Cagar alam karena keadaan alamnya mempunyai kekhasan tumbuhan, satwa, atau ekosistem tertentu yang perlu dilindungi dan perkembangannya berlangsung secara alami. Suaka margasatwa mempunyai ciri khas berupa keanekaragaman dan atau keunikan jenis satwanya.

Taman nasional mempunyai ekosistem asli yang dimanfaatkan untuk tujuan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, pariwisata, dan rekreasi. Taman hutan raya untuk tujuan koleksi tumbuhan dan satwa yang dimanfaatkan bagi kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya, pariwisata dan rekreasi. Taman wisata alam dimanfaatkan untuk pariwisata dan rekreasi alam.

8. Tinjauan Desain Promosi Ular Berbisa

Dalam kehidupan masyarakat fakta yang terjadi adalah mereka takut terhadap reptil (ular). Saat ini reptil merupakan kelompok dari jenis spesies yang keberadaannya bisa di bilang terancam punah dan jika tidak kita bantu untuk

melestarikannya, apakah mampu untuk di kemudian harinya anak cucu kita semua sanggup melihat warisan jenis hewan purbakala paling tertua di dunia ini? Sebagai seorang yang di beri akal dan pikiran tentunya kita sebagai manusia sanggup untuk berpikir sebagaimana jauh tentang apa arti hidup ini sekaligus mensyukuri tentang segala nikmat yang ada. Sebagai seorang yang selalu bergerak dalam ruang lingkup pembelajaran dan edukasi, sering berinteraksi dengan banyak orang dan banyak di selimuti pertanyaan dari hal yang terlalu mendasar hingga sampai ke hal yang menurut saya adalah pertanyaan yang sanggup saya urai ke tengah masyarakat luas, tentunya reptil yaitu ular dalam hal ini masih merupakan paradigma “mengerikan” yang masih tertanam erat di pikiran masyarakat luas bahwasannya dalam hal ini jenis yang paling di takuti untuk saling berhadapan dengan kelompok manusia dari *class reptilia* ialah jenis spesies ular. Apakah ular memang harus di bunuh? Entah bagaimana hal itu bisa terjadi di dalam pemikiran masyarakat luas? Stigma *negative* tentang hal tersebut ternyata pada sebagian orang membekas pada kenangan buruk yang pernah di alami dan dapat saya lihat ketika saya banyak memberikan teori dan praktek *handling* ular tersebut di lapangan baik itu ular berbisa dan jenis ular yang tidak berbisa. Itulah mengapa saya tergerak untuk selalu memberi edukasi terhadap masyarakat tentang bagaimana cara melihat secara awam tentang kondisi ular yang memang dapat di katakan berbisa ataupun dengan yang tidak, yaitu dengan cara identifikasi secara langsung pada ular tersebut. Kondisi gambaran masyarakat yang seperti ini bagi saya pribadi adalah hal yang teramat begitu menyedihkan. Bagaimana tidak? Mereka tentunya masyarakat luas dan awam tidak banyak mengetahui tentang

bagaimana ular tersebut adalah hewan yang sangat berperan penting bagi tergeraknya sebuah system keseimbangan ekosistem alam yang ada. Masyarakat yang minim akan identifikasi spesifikasi ular. Ular di bekali *insting* berburu untuk mencari makanan mereka sendiri dan tentunya bukanlah manusia yang mereka makan dan cari untuk bertahan hidup. Yang pada kenyataannya memang ada beberapa contoh kasus yang bisa di bilang sangat jarang sekali terjadi yaitu ular sanggup memakan manusia, dan itu sendiri pun bisa terjadi pada kondisi ular tersebut memang besar dan sanggup untuk melumat segala macam bentuk makanan termasuk manusia itu sendiri berdasarkan ukuran dan jenis tertentu pada ular tersebut dan riset membuktikan, pada kenyataannya ular berbisa lah yang paling dominan bertanggung jawab di dunia ini, atas terbunuhnya manusia. Kasus gigitan ular yang dilaporkan di seluruh dunia diperkirakan mencapai 300.000 orang per tahun, dengan angka kematian mencapai 50.000 sampai 100.000 orang. (*Gutierrez, dkk., 2006 ; Brunda dan Sashidhar, 2007*).

Pada kasus ini ular berbisa lah yang memegang tanggung jawab penuh bagi jutaan manusia yang kehilangan organ pada tubuh bahkan hingga pada kasus kematian. Enzim yang terdapat pada bisa ular misalnya *Larginine Esterase* menyebabkan pelepasan *brandikinin* sehingga menimbulkan rasa nyeri, hipotensi, mual dan muntah serta seringkali menimbulkan keluarnya keringat yang banyak setelah terjadi gigitan. Gagal jantung, paru bocor, pendarahan hebat pada organ vital manusia, ginjal hancur, pusing, mual, lever tidak berfungsi, muntah darah, syaraf rusak, terjadi pembengkakan pada bagian organ tertentu, pembekuan darah dan bahkan hingga terjadi kram dan sesak dalam pernafasan maupun disfungsi

organ sebelum menuju ke kematian dan itu semua dapat terjadi hanya dalam jangka beberapa jam bahkan dalam hitungan menit sekalipun setelah terjadi gigitan ular berbisa pada tubuh manusia. Pada kasus permanen, gangguan fungsi bahkan dapat terjadi amputasi pada ekstremitas. (*Sari Pediatri, Vol. 5, No. 3, Desember 2003*).

Fase-fase tersebut tentunya dapat berbeda antara satu dengan yang lain, yang artinya terjadi ketika imunitas atau biasa disebut dengan *system* kekebalan, ketahanan pada tubuh manusia itu sendiri sedang mengalami kondisi tidak prima atau drop. Hal itu terjadi karena alam dan habitat ular-ular tersebut berdiam dan tempat mereka berburu maupun berlindung telah di rusak oleh tangan-tangan jahil manusia. Karena itu mereka merasa terancam dan akibatnya mereka terusik keluar dari tempat mereka berburu untuk berpindah masuk hingga sampai ke pemukiman penduduk.

Itulah mengapa saya pribadi terlalu prihatin kenapa kita sebagai manusia tidak sanggup untuk menghargai dan memberikan perlindungan yang aman bagi ular-ular tersebut untuk hidup bebas di alamnya? Bahkan bukan hanya ular yang merasa terancam jika hutan lama-kelamaan mengalami *illegal logging* (penebangan liar) dimana-mana. Satwa endemik yang berada di kawasan wilayah tertentu di Indonesia pun tentunya dapat mengalami penurunan populasi yang artinya mengalami ancaman serius dari kepunahan. Lestarikan alam, jangan merusak dan tentunya harus kita jaga maupun rawat secara bersama-sama. Karena fungsi hutan sendiri adalah fungsi bagi kita semua makhluk hidup yang ada di bumi. Sebagai rumah bagi jutaan flora dan fauna dan juga sebagai pengatur

keseimbangan alam dan paru-paru dunia. Hentikan penebangan liar dan pembunuhan maupun perburuan massal hewan buas baik yang di lindungi oleh lembaga-lembaga konservasi yang berwenang maupun Pemerintah yang di atur dalam perundang-undangan negara. Mereka juga mempunyai hak untuk hidup, tolong jangan rampas kebahagiaan mereka, tolong beri setidaknya ruang bebas dan luas bagi mereka untuk berkembang biak dengan baik di alamnya. Masihkah kurang bagi kita sebagai manusia mempunyai semuanya, bahkan hingga berani sampai merusak habitat dan bahkan membunuh mereka hanya sekedar untuk kepuasan dan kepentingan pribadi semata? Tolong jaga lingkungan maupun alam ini dengan baik dan benar. Kalau bukan kita lalu siapa lagi? Jangan sampai anak dan cucu kita semuanya hanya bisa mendengar cerita tanpa melihat bukti dari ini semua.

9. Tinjauan Desain Penciptaan Media Pembelajaran Catur

Filosofi pada sebuah konsep pemilihan bidak atau pion yang memfigurkan pasukan (*ancient china soldier*) pun tidak ketinggalan. Dengan menggunakan wujud atau bentuk badan pada setiap bidak yang dilingkari oleh badan ular cobra, bukan karena alasan. Banyak arti dalam symbol pemilihan pasukan china dan ular di dunia ini yang merujuk pada setiap perbedaannya masing-masing. Yaitu,

- a. Bagi kaum Yahudi. Bagi mereka, ular dianggap sebagai hewan yang suci, sebab ia adalah simbol kebijaksanaan, kecerdikan, dan pergerakan, ditambah lagi bahwa ular adalah hewan yang dapat menyatukan kedua ujung badannya. Kecenderungan bangsa Yahudi terhadap simbol ular dipengaruhi oleh

kecenderungan mereka terhadap ajaran iblis yang berakar jauh berabad silam. Menurut keyakinan mereka, Iblis turun ke bumi mengikuti Adam dan Hawa dalam bentuk seekor ular. Lalu para pengikut iblis pertama kalinya, *The Brotherhood of the Snake* (Kelompok Persaudaraan Ular), menyebar ke seluruh bumi dan situs-situsnya bisa kita lihat dalam simbol-simbol ular pada peradaban piramida Pharaoh Mesir kuno, suku Aztec, suku Maya dan Inca, kebudayaan kuno India, dan sebagainya. Simbol ular juga dipergunakan Yahudi dalam peta geografis *The Great Israel* yang ditempelkan di dinding belakang Gedung Knesset di mana mulut ular yang menjulurkan lidahnya berada di atas Yerusalem dan ujung ekornya juga di kota suci tersebut. Badan ular melingkari daerah selatan Turki, Suriah, Irak, Kuwait, Utara Saudi, Timur Mesir, dan mencaplok keseluruhan Yordania, Lebanon, dan Palestina.

Sumber:<http://www.tempointeraktif.com/hg/eropa/2010/03/05/brk,20100305-230294,id.html>

- b. Keterbatasan fisik tidak menghalangi gerakan lincahnya saat dit tanah maupun saat memanjat. Hal itu membuat hewan ini dianggap sebagai lambang keuletan, kekuatan dan kesederhanaan. Di India ular sangat dihormati sebagai hewan suci karena dianggap sebagai penjaga mata air kehidupan dan keabadian. Karena bentuknya yang berliku-liku maka ular dianggap sebagai simbol dari kebijaksanaan dan sebuah misteri besar. Pandangan negatif terhadap ular adalah ular merupakan lambang kehancuran hal ini terjadi ketika pada jaman Mesir kuno ketika Musa yang membawa tongkat yang bisa menjadi ular meninggalkan Mesir dan menyeberangi laut merah maka semua

kekuataan tentara Mesir ikut tenggelam di laut merah. Ular merupakan simbol penggoda, ini didukung oleh tulisan dalam Alkitab yang menyatakan dosa asal manusia oleh Adam dan Hawa disebabkan oleh godaan ular.

Sumber : <http://anakmadiun.wordpress.com/2011/02/13/arti-dan-makna-10-simbol-hewan/>

- c. Filosofi pemilihan prajurit China karena, bagi saya pribadi pasukan militer negeri ‘tembok raksasa’ tersebut memiliki tenaga terbesar dalam setiap strategi berperangan. Tak hanya cerita tentang ketangguhan dalam menghadapi strategi dan pasukan, militer china tersebut sangatlah kejam dan bengis terhadap musuh, karena mungkin sistem yang mereka anut ialah sistem komunis, maka itulah pasukan militer China termasuk ke dalam jajaran pasukan elit dan susah untuk ditaklukan oleh musuh. Selagi jumlah mereka yang begitu teramat banyak, sikap mereka yang tidak mau tunduk begitu saja terhadap para penjajah. Sikap mereka yang nasionalis namun berlandaskan Komunis yang membawa ideologi mereka semua rakyat china begitu teramat menghargai bangsa mereka tersendiri terlebih kepada kaisar pada zaman itu maupun perdana menteri pada zaman sekarang

BAB III

METODE PERANCANGAN

A. Tahap Perancangan

1. Tahap Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam perancangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil yang maksimal melalui:

a. Perancangan Konsep

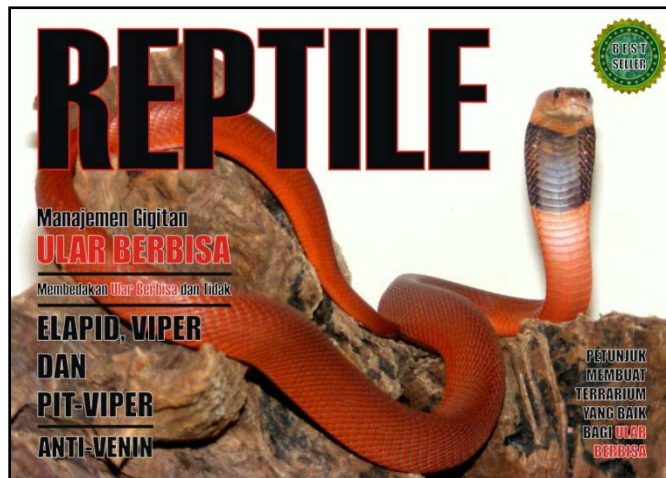
Perancangan konsep konservasi reptile dalam media komunikasi visual ini mengacu pada beberapa desain. Karena dalam perancangan ini terdapat tiga bagian yang sama penting untuk dijadikan landasan utama sebagai langkah konservasi, edukasi dan pembelajaran. Maka akan terjadi proses produksi yang mengarah ke arah yang dapat dijadikan sistem pendekatan terhadap masyarakat Yogyakarta terhadap ular berbisa ini agar lebih dapat memberi ruang kehidupan kepada mereka (reptil, ular berbisa) yang dianggap sebagai musuh dan hewan yang paling berbahaya. Perancangan konsep ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- 1) Buku sebagai media utama (perancangan konservasi reptil dalam media komunikasi visual)
- 2) *Terrarium* reptil (ular berbisa)
- 3) Catur (bidak) modernisasi bentuk

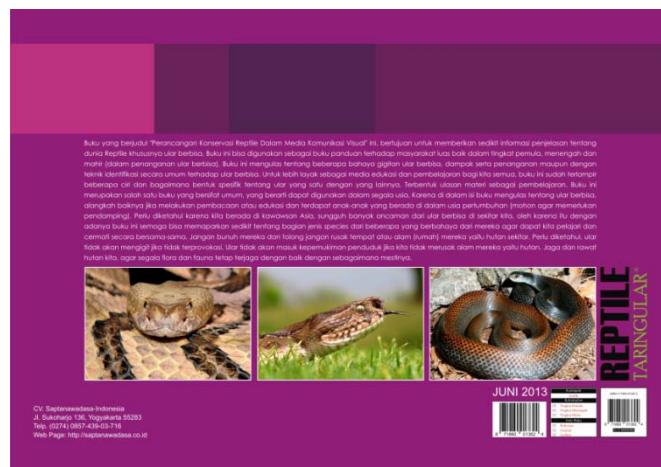
b. Proses Produksi Karya

- 1) Buku sebagai media utama (perancangan konservasi reptil dalam media komunikasi visual)

Gambar :



Gambar 1. Sampul Depan



Gambar 2. Sampul Belakang



Gambar 3. Contoh Halaman

c. Wawancara

Wawancara digunakan untuk melengkapi data dan bertujuan untuk mengumpulkan keterangan tentang sesuatu masalah. Wawancara merupakan salah satu cara cara untuk mendapatkan data secara langsung yaitu dengan bertatap muka (*face to face*) dengan narasumber.

Dalam proses wawancara yang dijadikan narasumber dalam perancangan ini adalah saya sendiri dengan beberapa anggota dan sekaligus sebagai pengawas tentang konservasi reptil ini. Hasil yang didapat setelah wawancara dengan beberapa anggota tersebut adalah mendapatkan data yang lengkap mengenai bagaimana dan seberapa jauh tentang media promosi konservasi ular berbisa ini, agar bisa menarik antusiasme masyarakat, tentunya diiringi dengan edukasi dan pembelajaran. Dari data tersebut akan menjadi tolak ukur pembuatan media promosi yang baik sehingga dapat menarik masyarakat luas agar tertarik dan agar selalu bisa menjaga lingkungan yaitu hutan sekitar agar tidak terjadi illegal logging secara besar-besaran yang berarti akan sama saja berusaha untuk menyingkirkan habitat ular tersebut dan menggiring mereka (ular) untuk bermigrasi ke lingkungan manusia secara besar-besaran.

d. Daftar Pustaka

Untuk melengkapi data dan menunjang teori dan deskripsi sebuah karya maka perlu suatu pedoman dari pendapat dan kajian dari buku-buku pedoman yang didapatkan di perpustakaan-perpustakaan, buku-buku mengenai ilmu desain, pemasaran, buku mengenai wisata dan contoh-contoh gambar desain sebagai inspirasi pembuatan karya. Serta pencarian melalui internet mengenai informasi-

informasi yang mendukung.

e. Data Verbal

1) Sejarah pelaksanaan konservasi reptile pada lembaga studi ular berbisa Taringular

Basecamp Taringular (lembaga studi ular berbisa) ini terletak di Jalan Sukoharjo, Perum.UNY, Condong Catur, Yogyakarta. Tepatnya 1 km di utara terminal Condong Catur. Setelah sukses membuat dan menjadi ketua klub reptil di Kota Yogyakarta yaitu *Oxy-Jogjakarta Reptile Community*, Taringular (lembaga studi ular berbisa) ini juga melakukan segala aktifitas untuk membantu masyarakatnya agar tidak menilai buruk terhadap ular berbisa di lingkungan sekitar. Melakukan sosialisasi pengenalan tentang bagaimana cara mengenali ular berbisa secara baik melalui beberapa teknik identifikasi visual.

Konsep terbentuknya Lembaga Studi Ular Berbisa, tidak lain adalah lebih untuk menyadarkan masyarakat melalui edukasi dan pembelajaran yang meliputi bagaimana teknik untuk melakukan konservasi dengan cara yang baik dan benar tentunya dengan beberapa peralatan yang memang digunakan seperti kandang yang diperuntukkan untuk melakukan konservasi serta kebutuhan penunjang lain seperti thermometer dan lain-lain. Tingkat pengamatan bisa dilihat melalui kertas pencatatan yang meliputi aktifitas, birahi, pemberian asupan pangan, proses perkawinan serta juga pengeraman telur, panjang tubuh, dan lain-lain.

Untuk pengamatan ini, masyarakat juga bisa melihat langsung proses konservasi namun dengan pengawasan petugas atau anggota yang lebih paham. Karena ular berbisa adalah jenis ular yang tidak suka mengalami provokasi serta

gangguan, karena akan berakibat stress pada saat dilakukannya konservasi dan observasi.

2) Fasilitas yang disediakan oleh Taringular untuk anggota

Taringular tentu saja akan melakukan semacam interview terhadap anggotanya yang ingin terjun mengikuti konservasi ular berbisa ini. Taringular akan menyediakan satu lembar surat berisi dan bermaterai 6000 yang berisikan tentang point-point penting yang perlu di mengerti oleh anggota meliputi beberapa akibat fatal yang mungkin akan terjadi karena kecerobohan seperti, lupa menutup kandang. Langkah ini perlu diketahui karena ini adalah salah satu konsekuensi yang harus dibayar mahal oleh beberapa anggotanya yang ceroboh dalam melakukan penanganan konservasi ular berbisa ini.

f. Data Visual

Proses pengumpulan data visual yaitu segala jenis foto tentang beberapa konservasi ular yang sudah pernah ditangani oleh Taringular dan dilepas bebaskan di alam (rilis) agar bisa hidup di alamnya dengan sebagaimana mestinya.

2. Analisis Data

Analisis data yang akan digunakan adalah analisis SWOT, yang berisi:

1) *Strengths* (kekuatan)

Merupakan kondisi kekuatan yang terdapat pada konsep buku *Edukasi dan Pembelajaran Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual* yaitu memiliki beberapa isi antara lain pengenalan fisik beberapa ular berbisa, efek gigitan serta beberapa jenis penanganan gigitan oleh ular berbisa yang cukup

lengkap dan juga cara langkah untuk melakukan konservasi reptile (ular berbisa) secara baik dan benar serta membuat sebuah permainan pendekatan terhadap masyarakat yaitu adalah permainan catur

2) *Weakness* (kelemahan)

Merupakan kondisi kelemahan yang terdapat pada konsep perancangan yaitu belum maksimalnya media promosi tersebut yang digunakan karena untuk melakukan langkah sosialisasi terbentur oleh alat yang sangat terbatas, contoh (untuk memberikan sosialisasi terhadap masyarakat terhadap penampakan konservasi ular berbisa dengan salah satunya yaitu adalah penempatan *terrarium* untuk dijadikan sebuah visualisasi pameran edukasi dan pembelajaran di tengah masyarakat), jadi dengan begitu belum terlalu banyak masyarakat yang mengetahui tentang bagaimana langkah yang akan mereka ambil jika mereka menemukan ular berbisa yang tengah berada di lingkungan masyarakat

3) *Opportunities* (peluang)

Kurangnya informasi kepada masyarakat tentang keberadaan dan letak *basecamp* Taringular, menjadikan peluang untuk mengenalkan lebih jauh kepada masyarakat melalui media promosi yang menarik ini, terlebih media yang digunakan adalah buku edukasi dan pembelajaran yang mungkin bisa jadi dapat diterbitkan oleh penerbit agar masyarakat dapat membaca dan mengetahui serta memahami arti penting ular berbisa bagi kita semua

4) *Threats* (ancaman)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar yaitu persaingan yang ketat yang mungkin terjadi disebabkan oleh mulai beredarnya buku terbitan luar negeri

dan memiliki pengarahannya serta penanganan yang lebih baik dan juga lebih lengkap membicarakan beberapa jenis spesies ular berbisa dengan cara promosi edukasi dan pembelajaran yang lebih baik

3. Implementasi

Agar perancangan media promosi konservasi ini dapat tepat sasaran, efisien, efektif, komunikatif tanpa meninggalkan segi estetikanya maka diperlukan perwujudan visualisasi kreatif ke dalam media yang telah dipilih dan telah disesuaikan. Pada proses implementasi diperlukan strategi serta pemikiran proses produksi media edukasi, pembelajaran dan penerapan pada suatu media. Implementasi terdiri dari beberapa proses produksi yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

4. Tahap Perancangan

Dalam tahapan perancangan ini dimulai dengan pemilihan empat jenis ular berbisa yang akan dijadikan media edukasi dan pembelajaran untuk digunakan sebagai desain promosi pada buku (reptil) ular berbisa Taringular. Di samping itu sebagai media pembelajaran permainan untuk mengubah pemikiran *negative* masyarakat terhadap ular berbisa, perancangan permainan catur pun sudah divisualisasikan agar dapat mengubah pola pemikiran *negative* tersebut untuk mengarah ke hal yang positif. Proses perancangan ini mengacu pada kreativitas, yaitu kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru. Strategi kreatif memfokuskan pada apa yang harus dikomunikasikan yang akan memandu

pengembangan seluruh pesan yang digunakan dalam kampanye periklanan atau media edukasi dan pembelajaran tersebut. Adapun hal yang menjadi acuan dan tolak ukur dalam merencanakan dan merancang sebuah media edukasi dan pembelajaran adalah faktor desain yang dibuat semenarik mungkin serta dapat langsung di baca oleh seluruh lapisan masyarakat.

a. Tahapan *Layout*

Sebuah perancangan desain promosi edukasi dan pembelajaran diperlukan proses dan tahapan yang baik supaya mendapatkan hasil yang bagus dan memuaskan. Dalam perancangan desain media promosi edukasi dan pembelajaran, menggunakan beberapa tahapan *layout* antara lain:

1) *Layout* gagasan

Layout gagasan yaitu tahap awal dari sebuah visualisasi perancangan berupa coretan-coretan dasar untuk mencari tata letak ataupun susunan bentuk, teks dan gambar

2) *Layout* kasar

Layout kasar berupa kumpulan sketsa dari penuangan gagasan yang telah direncanakan namun masih dapat direvisi kembali dalam pembuatan desainnya dan dapat dikembangkan lagi.

3) *Layout* lengkap

Setelah gagasan ditentukan dan telah melalui tahapan pengembangan dan penyempurnaan, maka dibuatlah *layout* secara lengkap. *Layout* lengkap merupakan titik akhir dalam pembuatan karya desain atau disebut sebagai *Final Design* yang mana *layout* sudah dalam bentuk jadi dan dapat dilihat, dinikmati

dan dipahami konsepnya.

b. Alat/ Instrumen yang Digunakan

Agar sebuah karya desain promosi dapat dibuat secara baik dan dimengerti khalayak luas maka diperlukan alat-alat yang mendukung pula. Instrumen yang paling penting dalam pengumpulan sebuah data adalah seorang peneliti dengan teknik mendokumentasikan sebuah data yang diperoleh dan kamera digital yang berfungsi menghasilkan sebuah gambar yang nantinya dijadikan sebagai bahan utama dalam pembuatan karya desain.

Sumber data yang berfungsi menguatkan teori dan deskripsi sebuah karya desain diperoleh dari hasil buku-buku yang menunjang dan hasil data dari internet yang terkait. Proses perancangan menggunakan perangkat keras (*hardware*) antara lain komputer, dan kamera digital. Sedangkan perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah program *Microsoft Word*, *Corel Draw x4*, dan *Adobe Photoshop*. *Finishing* desain menggunakan sistem *digital printing*.

c. Langkah Perancangan

Berikut ini proses langkah perancangan Desain Promosi Media Edukasi dan Pembelajaran (*Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual*):

- 1) Langkah pertama adalah mendesain sampul depan buku
- 2) Mendesain sebuah bentuk permainan yang baru namun diharapkan dapat memunculkan stigma positif bagi masyarakat terhadap ular berbisa melalui pendekatan secara langsung melalui permainan catur

- 3) Menentukan jenis media promosi seperti apa yang nanti akan digunakan sesuai dengan manfaat dan fungsinya agar berguna bagi masyarakat umum
- 4) Membuat sketsa kasar dari setiap media promosi yang sudah ditentukan sesuai dengan unsur-unsur visual media iklan
- 5) Setelah sketsa kasar jadi lalu diproses melalui komputer kemudian menentukan dan memilih foto yang sesuai sebagai ilustrasi, menentukan warna yang akan digunakan sebagai media promosi edukasi dan pembelajaran

B. Perancangan Media

1. Tujuan Media

Tujuan dari pembuatan media promosi edukasi dan pembelajaran ini adalah untuk memperkenalkan kepada para masyarakat melalui media promosi yang efektif, komunikatif, mudah dipahami, serta mudah diingat. Dalam pemilihan media promosi harus sesuai dengan sasaran agar bisa dijadikan media edukasi dan pembelajaran bagi masyarakat maupun keluarga.

2. Strategi Media

Karena media edukasi dan pembelajaran ini adalah hal yang sangat baik untuk merubah pola pikir masyarakat terhadap ular berbisa, oleh karena itu sebagai media edukasi dalam pembelajaran tersebut akan menampilkan permainan (catur) sebagai bentuk visualisasi nyata terhadap perubahan pandangan *negative* ke sisi positif dari masyarakat umum terhadap ular berbisa. Untuk permainan catur adalah dengan bentuk yang besar secara visualisasi yaitu dengan tinggi 40 cm –

50 cm dengan berbahan dasar tanah liat, mungkin sebagai media edukasi pembelajaran ini, lebih baik ditempatkan di tengah-tengah masyarakat yang mampu untuk melihat bahkan memainkannya agar dapat disaksikan oleh seluruh lapisan masyarakat umum. Dan oleh karena media edukasi ini juga akan berbentuk buku pembelajaran maka bisa diharapkan sanggup beredar di tengah masyarakat umum. Strategi media ini lalu akan berwujud menjadi dua media dalam garis besar yaitu desain media menjadi dua bagian media utama yang berupa pembuatan buku media edukasi dan pembelajaran yaitu permainan catur dan media penunjang yang berupa poster, *leaflet*, *x-banner*, baju, kartu nama dan *sticker*.

C. Perancangan Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Menentukan target hasil yang ingin dicapai dalam pembuatan media promosi yang komunikatif, jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat dengan tampilan yang menarik.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif disusun dan dirancang sesuai dengan tata urutan yang jelas agar mendapatkan hasil yang baik dan sesuai apa yang diharapkan. Urutan pertama dalam perancangan media promosi edukasi dan pembelajaran ini adalah perancangan sampul buku dan pembuatan desain utama pada isi, kemudian ke proses perancangan untuk media penunjang yaitu permainan catur. Perancangan

elemen-elemen visual yang digunakan disusun menjadi satu kesatuan komposisi yang harmonis sesuai dengan prinsip desain.

D. Konsep Visual

1. Tujuan Visual

Tujuan visual utama dalam perancangan ini adalah penggunaan buku yang memakai ilustrasi, warna, dan desain serta isi yang mudah dipahami masyarakat umum sebagai media edukasi dan pembelajaran.

2. Strategi Visual

Strategi visual penunjang yang dilakukan adalah dengan penggunaan satu buah *terrarium* ular berbisa (*king cobra*) sebagai media konservasi serta bidak permainan catur yang akan mudah untuk diingat oleh masyarakat melalui bentuk visualisasi.

3. Standar Visual

a. Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.

Dalam perancangan media promosi konservasi ular berbisa ini sangat diperlukan penggunaan ilustrasi karena sebagai penghubung antara maksud yang ingin disampaikan berupa isi, materi, dan tema yang akan diangkat dengan wujud visual yaitu berupa gambar atau foto. Hal ini berfungsi sebagai penarik perhatian

agar yang melihat mau membaca keseluruhan isi pesan dalam media promosi tersebut.

b. Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dalam perkembangannya tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Rakhmat Supriyono 2010:20).

Dalam proses perancangan media promosi, pemilihan dan penerapan tipografi harus sesuai dan selaras dengan tema yang akan diangkat agar dapat memberikan nilai tambah bagi buku media promosi tersebut. Maka dari itu, dalam proses perancangan media promosi ini pemilihan jenis-jenis tipografi harus disesuaikan dengan tema yaitu mempunyai karakter yang tegas, sederhana, mudah dibaca, dinamis, simpel dan mempunyai unsur ceria. Tipografi yang akan dijadikan pilihan dalam media promosi konservasi ular berbisa ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tipografi jenis ini berasal dari jenis huruf yang lebih kental, yang disebut *Schmalfette Grotesk*, pertama ditampilkan di awal tahun 1960 dalam sebuah buku *Lettera* oleh *Walter Haettenschweiler* dan *Armin Haab*, jenis huruf *Schmalfette Grotesk* sendiri berasal dari bahasa Jerman yang artinya “*bold condensed*” atau tanpa *serif* (jenis huruf *serif*).

Haettenschweiler

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , / ; : ' “

- 2) Tipografi yang satu ini tentunya adalah jenis tulisan yang mempunyai karakter tegas dan tebal. Di desain untuk *the Stephenson Blake type foundry* di tahun 1965, dengan gaya garis-garis yang berat dipakai untuk terbitan koran untuk tulisan sejenis iklan dan *headlines*

Impact

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , / ; : ' “

- 3) Tipografi yang satu ini mempunyai karakter tegas, sederhana, dan mudah dibaca. Ditemukan pada abad 20. Desain dari yang modern yang lebih humanis dari pada pendahulunya. Dengan garis yang lebih halus dan lebih lengkap dari pada huruf “*sans serif*”. Sukses digunakan dalam laporan, presentasi, majalah, koran, iklan dan promosi

Arial

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , / ; : ' " " "

- 4) Tipografi yang satu ini mempunyai karakter yang paling *soft* dalam bentuk tulisan dan terkesan tidak membuat jenuh. Gaya tulisan yang lembut menjadikan sebuah objek utama yang paling terkesan tidak membuat jenuh jika dalam keadaan tersusun rapi dalam susunan penulisan dalam bentuk media apapun. Di desain oleh Sol Hess antara tahun 1936 dan 1947. Terinspirasi dari gaya *geometric sans serif* yang paling populer pada tahun 1920 dan 1930

Impact

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , / ; : ' " " "

- 5) Tipografi yang satu ini mempunyai makna *artistic*, dinamis dan komunikatif. Sedikit memiliki alur namun tidak membuat pembaca menjadi jenuh. Jenis

tulisan ini akan sangat berguna bila dijadikan tulisan yang tidak menjadi objek utama penuh pada setiap tulisan, karena justru akan mengakibatkan kejenuhan

Dan tentunya akan sulit terbaca. Alangkah baiknya jika menggunakan tulisan artistik yang satu ini lebih baik gunakanlah sebagai *eye catching* saja pada setiap media promosi atau objek utama

Poor Richard

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , / ; : “ ”

c. *Layout*

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, layout mempunyai beberapa tahapan yaitu *layout* gagasan, *layout* kasar, *layout* lengkap. Tahapan tersebut harus ada dalam sebuah perancangan media promosi. *Layout* merupakan salah satu bagian dari kegiatan desain grafis yang mana didalamnya terdapat penataan unsur - unsur grafis pada suatu halaman. Penataan unsur-unsur grafis dalam *layout* diantaranya berupa penataan gambar, tulisan, dan logo agar sesuai dan menarik dilihat.

d. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat

tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira dan semangat. Dalam perancangan media promosi konservasi ular berbisa ini, warna yang digunakan meliputi 3 unsur warna pokok dan warna yang lain adalah sebagai warna pendukung dalam setiap media yang digunakan. Tiga warna pokok itu yaitu:

Warna Merah



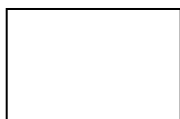
Bersifat menaklukan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup)

Warna Hitam



Sebagai warna tertua (gelap) yang dengan sendirinya melambangkan sifat gulita dan kegelapan termasuk dalam hal emosi. Warna ini adalah warna yang bersifat mengintimidasi. Bersifat tegas dan lebih focus

Warna Putih



Sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya dan kesulitan

Warna Hijau



Warna yang menggambarkan keseimbangan dan keselarasan, mampu membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru

Warna Kuning



Warna kuning memiliki arti semangat, mewakili keceriaan, keakraban, harmonis, dan kesenangan.

Warna Abu



Warna ini sebenarnya adalah merupakan warna yang paling netral dari warna-warna yang lainnya, dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik

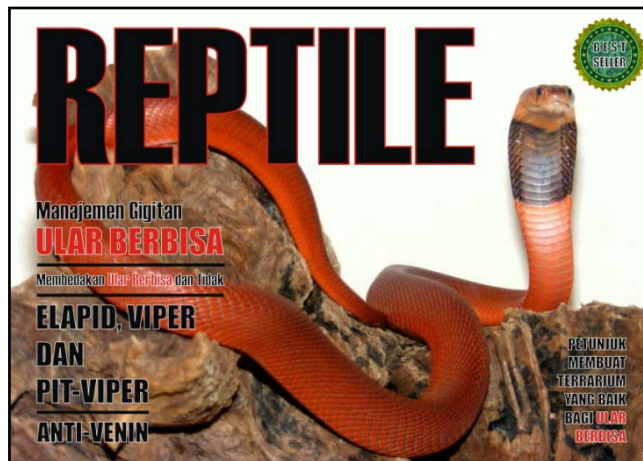
Warna Ungu atau Jingga



Warna ini adalah warna yang sangat romantis. Warna ini perpaduan antara warna merah dan biru. Menggambarkan sikap 'gempuran' keras yang dilambangkan dengan warna biru. Perpaduan antara keintiman dan erotis atau menjurus ke pengertian yang dalam dan peka

BAB IV VISUALISASI DESAIN

A. Perancangan Desain Buku Sebagai Media Utama



Gambar 4. Sampul Depan

Menurut Dadan Darusman dalam bukunya berjudul *Anatomi Buku* (2008:4), Bagian-bagian dari buku tidak selalu sama antara satu buku dengan buku lainnya, tetapi pada dasarnya berkisar pada urutan proses pemilihan perancangan karya sebagai berikut:



Gambar 5. Desain Cover Majalah Terpilih



Gambar 6. Desain Cover Majalah Tidak Terpilih



Gambar 7. Desain Bab Majalah Terpilih



Gambar 8. Desain Bab Majalah Tidak Terpilih



Gambar 9. Desain Bab Penanganan Gigitan, Anti Venin Majalah Terpilih



Gambar 10. Desain Bab Penanganan Gigitan, Anti Venin Majalah Tidak Terpilih



Gambar 11. Desain Sampul Belakang Majalah Terpilih

Gambar-gambar di atas merupakan urutan proses pemilihan perancangan karya. Urutan proses ini adalah: 1) Gambar 5. Desain Cover Majalah Terpilih, 2) Gambar 6. Desain Cover Majalah Tidak Terpilih, 3) Gambar 7. Desain Bab Majalah Terpilih, 4) Gambar 8. Desain Bab Majalah Tidak Terpilih, 5) Gambar 9. Desain Bab Penanganan Gigitan, Anti Venin Majalah Terpilih, 6) Gambar 10. Desain Bab Penanganan Gigitan, Anti Venin Majalah Tidak Terpilih, 7) Gambar 11. Desain Sampul Belakang Majalah Terpilih, dan 8) Gambar 12. Desain Sampul Belakang Majalah Tidak Terpilih. Bagian-bagian konsep perancangan konsep buku tersebut adalah:

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkokoh buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli.

Buku-buku untuk perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi kulit yang kuat, yang diberi nama "*Library Binding*" (penjilidan untuk perpustakaan).

Pada kulit buku biasanya dimuat judul buku (*Cover Title*), kadang-kadang juga tidak ditemui judul. Judul pada kulit buku ini dalam katalogisasi tidak terlalu penting. Dalam proses pengkatalogan dapat mengabaikannya, kecuali kalau judul tersebut berbeda dengan judul yang tercantum dalam halaman judul "*Title Page*" buku. Dalam hal demikian perlu dipertimbangkan apakah judul tersebut perlu dicatat dan diinformasikan kepada pembaca dalam katalog. Sebab sebagian pembaca memungkinkan akan menelusuri judul buku tersebut melalui judul dikulit tersebut

2. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku ini pun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul

3. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini adalah halaman tanpa teks yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini ada yang menyebut juga halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid

dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat

4. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul "*Half Title Page*". Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku

5. Judul Seri

Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judu-judul seri

6. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit, antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan *illustrator*. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan dalam proses katalogisasi deskriptif. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi

a. Judul Buku

Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari buku

tersebut. Di samping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul *parallel*

b. Nama Pengarang

Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan. Di samping nama pengarang, di halaman judul dicantumkan juga nama-nama berbagai pihak yang terlibat dalam kepengarangan buku seperti penerjemah, editor, dan penyadur

c. Keterangan Edisi

Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris biasanya dinyatakan dengan "*Printing*" dan untuk edisi dinyatakan dengan "*edition*"

d. Keterangan Imprint

Di halaman judul biasanya terdapat keterangan tentang kota tempat diterbitkannya buku, penerbit, dan tahun penerbitannya. Ketiga unsur ini tidak selalu terdapat di halaman judul bahkan di dalam buku. Unsur-unsur ini kadang-kadang terdapat di halaman balik judul atau mungkin di halaman kulit luar bagian

belakang buku. Di halaman judul biasanya juga dituliskan juga hak cipta “*Copyright*”

7. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, antara lain:

- a. Keterangan kepengarangan
- b. Judul asli dari karya terjemahan
- c. Kota tempat terbit dan penerbit
- d. Tahun terbit dan tahun *copyright*
- e. Keterangan Edisi
- f. Dan lain-lain

8. Halaman Persembahan

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini

9. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului teks, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang kepada para pembaca. Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alasan penulisan buku, ruang lingkup dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar

berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan

10. Daftar Isi

Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judu-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain

11. Pendahuluan

Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas, baik pengembangannya maupun pengorganisasiannya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh si pengarang, melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas

12. Naskah

Naskah atau teks buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak teks dibubuhi berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus

13. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan hal-hal yang dianggap penting. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad atau alfabetis. Indeks ini bertujuan agar lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini biasanya diletakan di bagian akhir dari sebuah buku. Tetapi apabila buku itu dalam beberapa jilid, biasa saja indeks tersebut terpisah dalam satu jilid

14. Bibliografi

Bibliografi merupakan daftar kepustakaan yang digunakan si pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat *bibliografi*. Terkadang bibliografi disebut juga dengan Daftar Pustaka. *Bibliografi* biasanya terletak di bagian akhir

15. Glossary

Glossary merupakan daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan. *Glossary* biasanya diletakkan di bagian akhir buku

16. Nomor Pagina

Nomor pagina dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran

halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

Membuat sebuah desain buku tentunya kita sebagai seseorang yang membuatnya, harus mengingat betul arti penting sebuah sampul sebagai pencitraan pertama terhadap isi buku dan tema yang akan diangkat. Sebab buku pada bagian sampul yang baik adalah sampul yang memiliki komunikasi jelas dalam arti maksud gambar, tata letak dan juga tentunya materi yang akan di paparkan di dalam buku tersebut. Sebelum mendesain sampul buku tersebut tentunya saya juga mempunyai 2 buah desain pandangan lain yang saya buat dalam bentuk coretan di dalam sebuah *software* desain yaitu *Corel X4* dan *Photoshop*.

Pembuatan sampul buku juga berfungsi sebagai:

- a. Buku adalah sarana promosi yang paling efektif untuk beredar di kalangan masyarakat
- b. Buku yang ditunjang dengan desain yang menarik dan komunikatif tentunya menjadi alat penarik perhatian konsumen terhadap suatu produk bentuk bacaan yang edukatif serta memberi bahan materi pembelajaran
- c. Desain yang baik akan sangat mendukung keberhasilan suatu produk laku di pasaran

Dalam pembuatan sebuah sampul, saya terinspirasi oleh satu species ular berbisa yang paling bermasalah dan paling banyak menelan korban ditengah masyarakat tentunya dan dua desain tersebut ialah sebagai berikut:

a. Desain 1



Gambar 13. Konsep Awal Rancangan Sampul 1

b. Desain 2



Gambar 14. Konsep Awal Rancangan Sampul 2

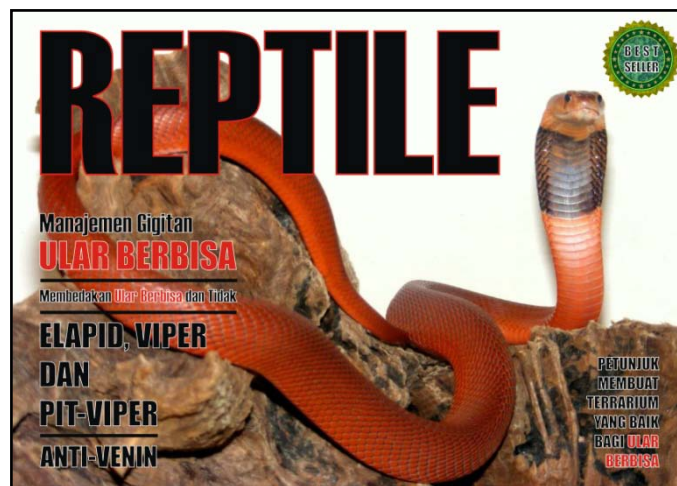
Unsur-unsur visual yang di tampilkan pada ke dua desain tersebut adalah dua buah desain yang kurang adanya komunikasi. Terlalu kaku dan juga terlalu monoton dari segi penempatan tulisan dan terlihat pada ke dua buah desain, tidak adanya keseimbangan permainan warna yang begitu mencolok. Dalam pencetakannya pun saya hanya memakai ukuran A4 dan hal tersebut secara tidak langsung nantinya, majalah tersebut hanya akan beredar dengan ukuran seperti majalah-majalah lainnya yang beredar di masyarakat. Tanpa memikirkan adanya perubahan bentuk pada buku yaitu ukuran, dikhawatirkan buku tersebut kurang

diminati oleh masyarakat luas. Karena sebagai desainer tentunya harus sadar betul, agar bisa memberikan inovasi dalam bentuk bacaan yang akan di publikasikan dalam bentuk buku agar dapat berbeda dengan buku-buku lainnya yang sudah terlebih dahulu beredar di masyarakat luas. Di saat saya melakukan pengolahan desain, hanya memikirkan tentang bagaimana caranya gambar tersebut bisa sampai ke masyarakat hanya dengan gambar saja tanpa memikirkan keseimbangan warna dan juga penempatan tulisan.

Alhasil setelah dalam beberapa pertimbangan dan juga melakukan pengolahan maka bentuk ukuran buku, pengolahan keseimbangan warna dan juga materi yang ada di dalamnya saya lakukan beberapa perombakan desain dan tentunya gambar yang disajikan dalam sampul buku tersebut saya menggunakan species yang sering melakukan intimidasi di masyarakat, yaitu ular cobra (*Naja Pallida-Red Spitting Cobra*). Memang dalam penyebarannya pun ular ini tidak berada di Indonesia. Ular ini juga sanggup menyemburkan racun berbahaya setidaknya sejauh 1,5 meter terhadap lawan atau musuh yang sedang memprovokasinya. Dinamakan *Spitting Cobra* karena sanggup meludahkan (menyemburkan) racun ke musuh atau siapapun yang dianggap mengancam kehidupannya. Saya mengambil ular tersebut sebagai desain dalam buku karena tentunya saya menyukai komposisi warna yang ada di kulitnya. Merah menyala dan juga tentunya juga tak terlepas dari spesies bergenus *Naja* atau *Cobra*. Warnanya mempunyai daya pikat terhadap sampul buku yang akan diolah tentunya bagi masyarakat yang melihat buku bersampul ular ini akan memberikan perhatian lebih terhadap buku tersebut. Bermaterikan edukasi dan pembelajaran

juga akan membantu daya pikat dari buku ini jika nanti di cetak dalam jumlah banyak bagi masyarakat luas.

Desain ini tentunya di olah menggunakan dasar keseimbangan warna dan juga menuliskan beberapa materi edukasi dan pembelajaran yang akan bermanfaat sebagai proses pengembalian kesadaran terhadap masyarakat terhadap jumlah populasi ular berbisa tersebut di alam bebas. Desain tersebut maka diolah dan berbentuk seperti berikut :



Gambar 15. Sampul Depan

Unsur-unsur pada sampul buku *Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual* adalah:

- Pada buku ini menggunakan foto objek utama yaitu ular cobra (*Naja Pallida*) yang berwarna merah menyala. Diharapkan dengan warna tersebut yaitu merah, dapat menarik perhatian bagi masyarakat untuk membacanya
- Pada buku tersebut tertera berbagai keterangan isi tulisan bahasan apa saja yang akan dibahas di dalam buku tersebut yang diharapkan dapat menambahkan wawasan serta mengubah pola pikir masyarakat tentang ular

berbisa

- c. Keseimbangan warna antara objek utama dengan tulisan yang berwarna merah pun dapat terlihat sesuai petunjuk dan wujud perhatian yang sangat berbahaya yaitu pada tulisan ULAR BERBISA

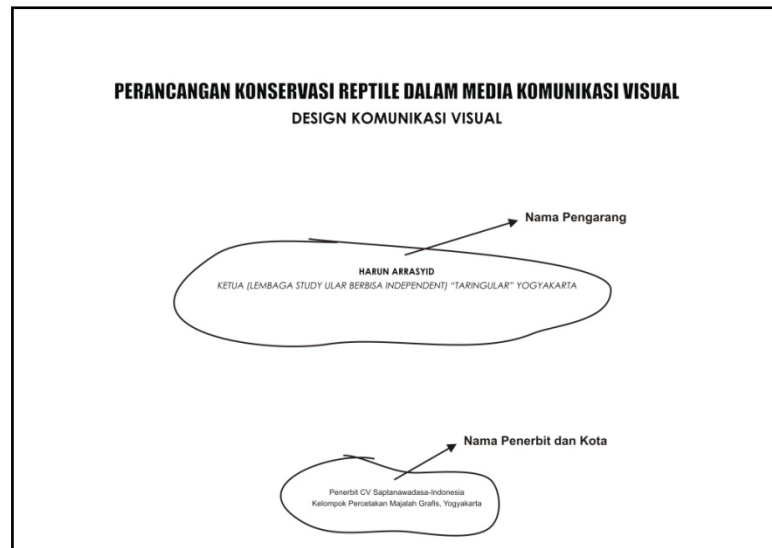
Di bawah ini adalah uraian unsur-unsur visual yang menyangkut beberapa point yang sangat penting diingat dalam mendesain sebuah buku. Keterangan-keterangan yang tidak boleh ditinggalkan dalam proses pencetakan sebuah buku agar dapat terlihat jelas bagaimana buku tersebut dapat beredar di masyarakat luas, yaitu:

- a. Desain 1



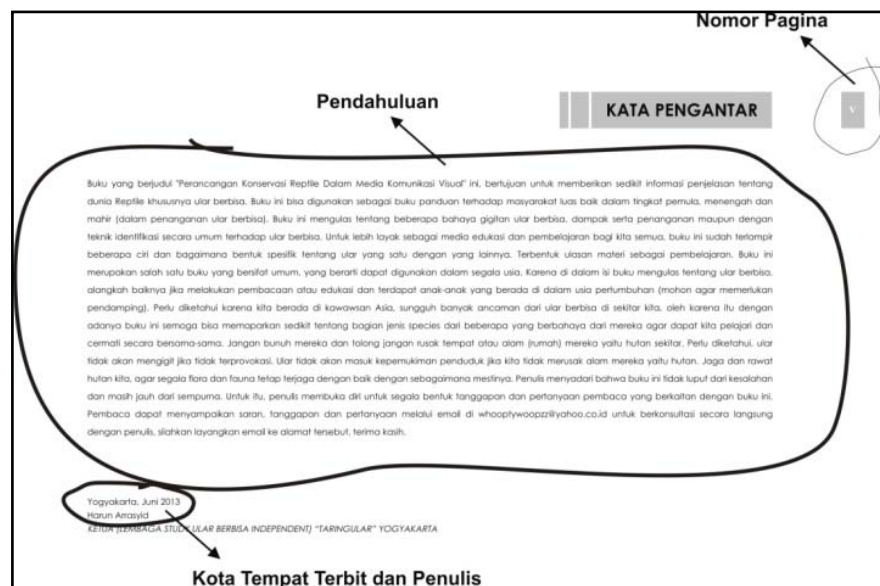
Gambar 16. Sampul Depan

b. Desain 2



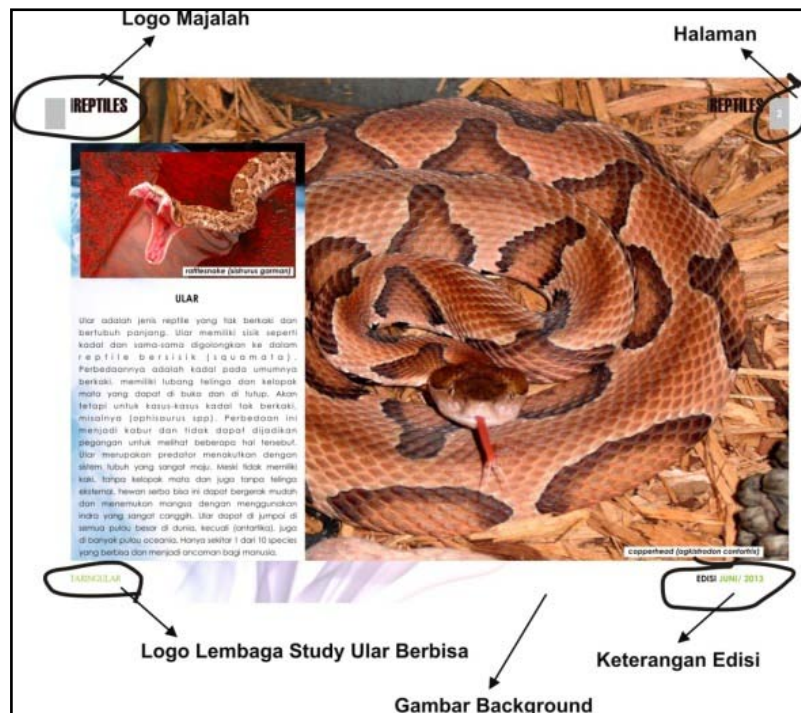
Gambar 17. Keterangan Buku

c. Desain 3



Gambar 18. Kata Pengantar

f. Desain 6



Gambar 21. Pengertian Ular

B. Perancangan Desain Media

Di bawah ini adalah beberapa macam desain yang nantinya akan menjadi unsur pelengkap di dalam buku tersebut. Desain ini pun terletak pada bagian buku yang diletakkan sengaja secara tak beraturan dalam arti terletak pada bagian-bagian halaman yang nanti akan dibuka sebagai bacaan dan desain-desain ini adalah sebagai *eye catching* di bagian-bagian halaman pada buku tersebut. Desain-desain itu antara lain adalah sebagai berikut:

1. Desain *Sticker*



Gambar 22. Konsep *Sticker*

Keterangan:

- a. Media : *Sticker*
- b. Ukuran : 12,5 cm x 19 cm
- c. Bahan : Kertas *Sticker*
- d. Verbal
 - 1) Judul : “JANGAN BUNUH KAMI
HUTAN RUMAH KAMI BERTEDUH”
 - 2) Visualisasi : Ular Cobra yang menggambarkan kemarahan terhadap manusia yang selalu saja mengeksploitasi kehidupan di dalam rimbunnya hutan yang menjadi rumah bagi mereka untuk berkembang biak
 - 3) *Layout* : Mempergunakan *layout* berwarna hitam sebagai garis luar karena ingin membantu untuk menunjukkan pola bagian objek utama agar lebih fokus

4) Jenis Huruf : *Century Gothic*

Alasan : Huruf lebih terlihat halus, lembut dan tidak membuat pembaca merasa kaku

5) Warna : a) Hijau Tua

b) Hijau Muda

c) Biru

d) Orange

e) Merah

f) Putih

g) Kuning

h) *Background* Putih

a) Warna Hijau Tua, menggambarkan tentang tentang hijaunya hutan dengan pepohonan yang secara langsung adalah rumah atau habitat asli bagi mereka (ular berbisa)

b) Warna Hijau Muda, menggambarkan kerinduan tentang dedaunan muda yang berharap bisa tumbuh kembali di rumah belantara mereka, yaitu hutan yang semakin ke zaman semakin habis oleh campur tangan manusia yang merusak ekosistem hutan lindung di sekitarnya

c) Warna Biru, menggambarkan kekuatan alam semesta dan warna air yang mendominasi dunia atau bumi. Warna biru ini adalah warna pelengkap yang saya sengaja hadirkan karena ingin menghadirkan warna-warna kerinduan alam semesta. Jika hutan sendiri sudah di gunduli akibat campur tangan manusia, kemana lagi ular bahkan

hewan-hewan akan mendapatkan pasokan air jika tempat penampung air hujan yaitu hutan yang akan melindungi alam sekitar dari bencana alam suatu saat sudah habis rata dengan tanah

- d) Warna Orange dan Merah adalah sebuah kesatuan. Sebab warna tersebut ialah warna yang menggambarkan suasana panas (api). Hutan di Indonesia juga lebih banyak di bakar sebagai unsure *sabotase* penggundulan hutan oleh pihak-pihak yang ingin memperebutkan lahan. Oleh karena itu warna inilah yang menggambarkan kemarahan ular saat kehidupan mereka pun terusik oleh intimidasi campur tangan manusia sebagai penggambaran watak yang serakah
- e) Warna Putih, menggambarkan tentang warna gigi yang sebenarnya pada ular tersebut
- f) Warna Kuning, menggambarkan sebagai cahaya. Cahaya yang lebih member peringatan terhadap manusia untuk lebih berhati-hati dalam bertindak. Karena bukan tidak mungkin mereka (ular) akan masuk ke lingkungan penduduk setelah tempat perlindungan hutan pun sudah habis oleh tangan-tangan tak bertanggung jawab. Lantas kemana lagi mereka (ular) akan sanggup melakukan perkembangbiakkan untuk melakukan regenerasi spesies?
- g) *Background* Putih, menggambarkan tentang sebuah awal. Dari mana mereka tumbuh, disitulah mereka akan tinggal menetap dan juga melakukan regenerasi dan berkembangbiak. Karena warna putih lebih

menggambarkan tentang bersih, ular juga perlu tempat berlindung dan bersih dari ancaman manusia yang ingin melakukan provokasi

2. Desain *Banner*



Gambar 23. Konsep *Banner*

Keterangan:

- a. Media *Banner*
- b. Ukuran : 1.80 m x 90 cm
- c. Verbal
 - 1) Judul : “dalam segala hal yang berasal dari alam, sesungguhnya ada sesuatu yang sangat luar biasa terletak disana dan mata hewan memiliki kekuatan yang besar dalam hal berbicara, menerjemahkan sesuatu yang dapat mereka tangkap”. By : *Arisotle and Martin Buber (Philospher)*
 - 2) Visualisasi : Tiga jenis ular berbisa yaitu *Atheris Hispida* dan *Eyelish Viper*. Tiga ekor *viper* berbisa tinggi yang menggambarkan tentang keindahan mimik muka (wajah) yang sesungguhnya kehadiran mereka (ular berbisa) dilihat dari statusnya mampu memberikan peringatan

terhadap masyarakat yang sedang memasuki habitat mereka secara langsung. Sesungguhnya filosofi mimik wajah ular dapat menggambarkan status peringatan bagi mereka provokator (manusia). Dengan wajah dan gerakan pengaturan akibat provokasi tentunya dengan wajah ular berbisa tersebut mampu menggambarkan tentang bahaya. Seakan ular tak perlu berbicara untuk sekedar mengisyaratkan bahaya terhadap lingkungan sekitar yang sedang mengancamnya

3) *Background* : Mempergunakan *background bitmap* bergambar kayu natural karena hanya ingin mengingatkan manusia terhadap kayu yang berada di hutan. Akibat yang ditimbulkan akibat penebangan liar juga mengakibatkan adanya ancaman ekosistem yang ada termasuk habitat ular dan hewan-hewan yang ada di dalam hutan tersebut sebagai tempat berlindung

4) Jenis Huruf : *Calibri*

Alasan : Huruf lebih terlihat halus, lembut dan tidak membuat pembaca merasa kaku. Bercetak kan miring sebab potongan kata filosofi dari beberapa filosofe dunia

5) Warna : a) Hitam

b) Kuning

c) *Background Bitmap*

- a) Warna Hitam, menggambarkan tentang hitamnya kehidupan mereka (ular) di alam mereka yaitu hutan. Hitam menggambarkan tentang sesuatu yang suram dan tidak terdapat tempat perlindungan yang berani menjamin mereka (ular) dapat bertahan hidup dalam sebuah ekosistem hutan yang terus dan menerus rusak. Tidak ada yang berani menjamin mereka dapat menemukan sumber makanan dengan baik. Hitam di sini menggambarkan tentang tidak adanya usaha masyarakat untuk memperbaiki hutan secara baik dan menggambarkan tidak adanya sebuah perhatian khusus untuk mereka (ular)
- b) Warna Kuning, menggambarkan sedikit sebuah harapan kehidupan. Yang bertuliskan filosofi dunia yang menggambarkan bahwasannya ular (hewan) tak perlu berbicara, karena sebuah mata dari sebuah tatapan akan sangat membantu kita untuk bisa melakukan sebuah komunikasi oleh mereka (ular) melalui mimik muka (wajah) dan juga gerakan

3. Desain X-Banner



Gambar 24. Konsep X-Banner

Keterangan:

- a. Media : *X- Banner*
- b. Ukuran : 1.60 m x 60 cm
- c. Verbal
 - 1) Judul : “VENOMOUS SNAKE ATTENTION”
 “IKUT MENYELAMATKAN REPTILE DARI
 KEPUNAHAN ITU, BERARTI ANDA
 MENYELAMATKAN SEJARAH”
 - 2) Visualisasi : Tiga jenis ular berbisa yang mewakili diantara dari
 sekian banyak jenis yaitu *King Cobra*, *Eastern Tiger Snake* dan *Inland Taipan*. Tiga ekor *viper* berbisa tinggi
 yang menggambarkan tentang betapa kekuatan racun
 yang dimiliki mereka, sanggup melumpuhkan bahkan
 ‘mencabut’ nyawa manusia yang melakukan provokasi
 daerah habitat mereka. Perlu diketahui bahwa tiga dari
 jenis ular yang terpasang pada desain *x-banner* tersebut
 ialah beberapa contoh dari jenis spesies yang sangat
 berbahaya bagi manusia yang sama sekali tak ingin
 mengerti tentang ekosistem dan keberlangsungan
 hidup mereka (ular) yang suatu saat sanggup menjadi
 sebuah ancaman bagi manusia atau masyarakat itu
 sendiri
 - 3) *Background 1* : Mempergunakan *background bitmap* bergambar kayu
 natural karena hanya ingin mengingatkan manusia
 terhadap kayu yang berada di hutan. Akibat yang

ditimbulkan akibat penebangan liar juga mengakibatkan adanya ancaman ekosistem yang ada termasuk habitat ular dan hewan-hewan yang ada di dalam hutan tersebut sebagai tempat berlindung

- 4) *Background 2* : Mempergunakan *background* kulit ular adalah sebuah kesempatan bagi saya untuk memperkenalkan betapa indahnya kulit ular dan reptile yang merupakan sebuah hewan prasejarah yang masih hidup hingga sekarang. Kesempatan bagi mereka agar bisa melihat dari dekat melalui visualisasi media promosi agar sanggup dilakukannya pendekatan secara perlahan kepada masyarakat untuk sedikit mengubah pola pikir ‘mengerikan’ terhadap ular

- 5) Jenis Huruf : *League Gothic*

Alasan : Huruf lebih terlihat tertata rapi, lembut dan tidak membuat pembaca merasa kaku dan terlihat membosankan. Dan sedikit bercetak rapat agar dapat terbaca dengan baik serta tidak meninggalkan sifat tegas dari tulisan itu sendiri

- 6) Warna : a) Putih

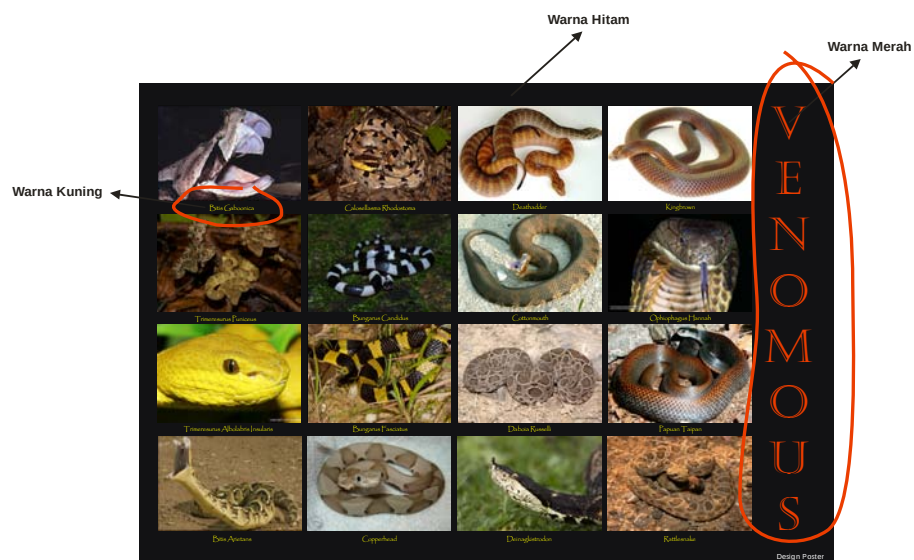
b) Hijau

c) *Background Bitmap*

d) *Background Kulit Ular*

- a) Warna Putih pada desain tulisan *venomous snake attention* hanya sebagai warna penegas terhadap aksent tulisan yang ber *layout* kan warna hijau. Agar mudah terbaca karena *background* adalah warna yang cenderung gelap maka komposisi warna yang baik adalah peletakan warna terang di atas warna gelap yang difungsikan sebagai *background* sebuah desain
- b) Warna Hijau pada *layout* aksent tulisan sebenarnya menggambarkan aroma pepohonan hutan sebagai pelengkap agar tidak tertinggal sebagai Desain. Tulisan *venomous snake attention* sendiri adalah bukan gaya tulisan yang ada di dalam sebuah *font*. Saya mendesain serupa karena agar mengingatkan tentang sebuah ancaman yang mengerikan jika ular tidak mempunyai tempat lagi untuk berlindung

4. Desain Poster



Gambar 25. Konsep Poster

Keterangan:

- a. Media : Poster
- b. Ukuran : 45 cm x 12 cm
- c. Verbal
 - 1) Judul : “*VENOMOUS*”
 - 2) Visualisasi : Enam belas (16) jenis ular berbisa yang mewakili diantara dari sekian banyak jenis ular berbahaya yang tersebar di seluruh dunia ini. Ini menjadi bagian penting sebagai pengenalan ular dan visualisasi terhadap bentuk dan juga berbagai warna yang menjadi ciri khas setiap ular-ular berbisa tersebut
 - 3) Background : Mempergunakan *background* menggambarkan tentang hitamnya kehidupan mereka (ular) di alam mereka yaitu hutan. Hitam menggambarkan tentang sesuatu yang suram dan tidak terdapat tempat perlindungan yang berani menjamin mereka (ular) dapat bertahan hidup dalam sebuah ekosistem hutan yang terus dan menerus rusak. Tidak ada yang berani menjamin mereka dapat menemukan sumber makanan dengan baik. Hitam di sini menggambarkan tentang tidak adanya usaha masyarakat untuk memperbaiki hutan secara baik dan menggambarkan tidak adanya sebuah perhatian khusus untuk mereka (ular)

4) Jenis Huruf : *Castellar*

Alasan : Huruf lebih terlihat tertata rapi dan jelas. Huruf bercetak besar memperlihatkan ketegasan dalam sebuah penulisan dalam pemberitahuan. Huruf bergaya elegan meskipun terlihat tipis dalam aksennya

5) Warna : a) Kuning

b) Hitam

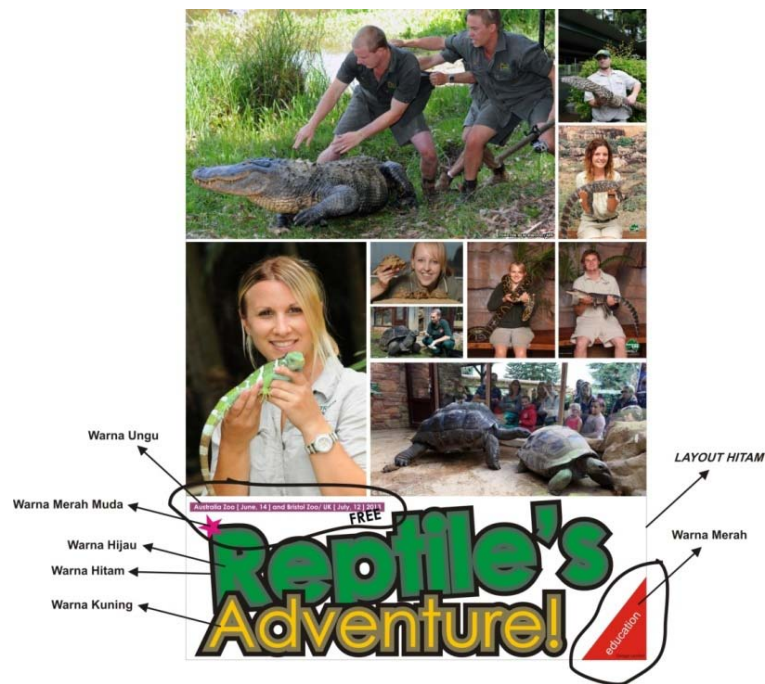
c) Merah

a) Warna Kuning yang berada di bawah gambar ular tersebut adalah sebagai sarana peringatan, pemberitahuan terhadap foto yang ada

b) Warna Hitam menggambarkan tentang hitamnya kehidupan mereka (ular) di alam mereka yaitu hutan. Hitam menggambarkan tentang sesuatu yang suram dan tidak terdapat tempat perlindungan yang berani menjamin mereka (ular) dapat bertahan hidup dalam sebuah ekosistem hutan yang terus dan menerus rusak. Tidak ada yang berani menjamin mereka dapat menemukan sumber makanan dengan baik. Hitam di sini menggambarkan tentang tidak adanya usaha masyarakat untuk memperbaiki hutan secara baik dan menggambarkan tidak adanya sebuah perhatian khusus untuk mereka (ular)

c) Warna Merah pada tulisan *venomous* adalah tulisan utama pada poster yang bersifat sebagai pemberitahuan terhadap beberapa species ular berbahaya

5. Desain Leaflet



Gambar 26. Konsep *Leaflet*

Keterangan:

- a. Media : *Leaflet*
- b. Ukuran : 19 cm x 14 cm
- c. Verbal
 - 1) Judul : *Reptile's Adventure!*
 - 2) Visualisasi : Terdapat beberapa foto, sebagai pendekatan terhadap sejumlah kelompok reptil. Terdapat beberapa pelajaran yang bisa dipetik dari gambar tersebut, setidaknya itulah yang diperlukan oleh masyarakat terhadap perkembangbiakkan populasi reptil yang semakin hari semakin memprihatinkan

3) Background : Berwarna Putih, menggambarkan tentang komposisi warna yang sangat netral untuk dipadukan dengan warna lainnya. Mengajak masyarakat untuk ikut berpartisipasi mengikuti, membantu dan melestarikan reptil tersebut sebagai hewan tertua, warisan budaya dunia yang masih bisa hidup dan dilestarikan dengan baik dan juga dengan cara memahami populasi mereka di alam

4) Jenis Huruf : *Century Gothic*

Alasan : Huruf lebih terlihat halus, lembut dan tidak membuat pembaca merasa kaku

5) Warna : a) Ungu

b) Merah Muda

c) Merah

d) Hijau

e) Hitam

f) Kuning

g) *Layout* Hitam

a) Warna Ungu, memang warna yang sangat jarang di temui di alam. Ungu adalah percampuran antara warna merah dan biru. Menggambarkan sikap gempuran keras yang dilambangkan dengan warna biru. Perpaduan antara keintiman dan erotis yang menjurus ke pengertian dalam dan sangat peka. Bersifat kurang teliti namun penuh harapan. Dalam desain ini bertujuan untuk mengingatkan akan pemberitahuan bahwasanya

gambar atau foto tersebut dapat sedikit memberikan harapan bagi reptil agar bisa bersanding hidup di alam tanpa adanya urusan campur tangan manusia untuk merusak. Pemberitahuan agar masyarakat dapat datang untuk melihat betapa indah dan eksotisnya warisan hewan yang memiliki evolusi paling terpanjang di dunia ini dari zaman dinosaurus yang hidup sekitar enam (6) juta tahun yang lalu

b) Warna Merah dan Merah Muda

Bersifat menaklukkan, *ekspansif* (meluas), *dominan* (berkuasa), aktif, dan vital (hidup). Adalah desain dimana sebuah bintang yang diharapkan mampu menjadi perhatian utama dari yang lain (reptil) dan juga potongan warna merah pada tulisan *education* mampu menjadi perhatian utama bahwa edukasi dan pembelajaran mampu untuk mengubah pola pikir masyarakat terhadap reptil

c) Warna Hijau

Warna yang menggambarkan keseimbangan dan keselarasan, mampu membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru. Untuk tulisan Reptile adalah salah satu tulisan yang diharapkan mampu mengingatkan masyarakat bahwa pentingnya sebuah reptile untuk sebuah edukasi dan pembelajaran. Karena reptil ialah sebuah potensi binatang yang paling banyak menelan korban jiwa terhadap manusia. Sebuah provokasi binatang yang mampu menghantarkan suatu kelompok masyarakat hingga dapat berujung ke kematian. Maka dari itu perlu adanya sosialisasi yang pantas untuk spesies berbahaya dan banyak

memberi peringatan terhadap manusia

d) Warna Hitam

Warna Hitam, hanya dipakai untuk lebih memfokuskan tulisan utama pada tulisan *Reptile's Adventure!* Mengingat sebagai warna tertua (gelap), yang dengan sendirinya melambangkan sifat gulita dan kegelapan, termasuk dalam hal emosi dan tidak ingin diabaikan

e) Warna Kuning

Warna Kuning adalah warna yang dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam mewakili hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu agar dapat dijadikan suatu pembelajaran dan edukasi. Kuning biasa juga disebut dengan warna perhatian yang lembut

6. Desain Kartu Nama



Gambar 27. Konsep Kartu Nama

Keterangan:

- a. Media : Kartu Nama
- b. Ukuran : standard – 9 cm x 5,5 cm
- c. Verbal
 - 1) Judul : Venomous – Snake + Rescue
 - 2) Visualisasi : Terdapat beberapa logo yaitu ular (*black Purporeomaculatus*), Logo Taringular ®, PMI dan tanda tangan
 - 3) *Background* : Warna Hitam menggambarkan tentang hitamnya kehidupan mereka (ular) di alam mereka yaitu hutan. Hitam menggambarkan tentang sesuatu yang suram dan tidak terdapat tempat perlindungan yang berani menjamin mereka (ular) dapat bertahan hidup dalam sebuah ekosistem hutan yang terus dan menerus rusak. Tidak ada yang berani menjamin mereka dapat menemukan sumber makanan dengan baik. Hitam di sini menggambarkan tentang tidak adanya usaha masyarakat untuk memperbaiki hutan secara baik dan menggambarkan tidak adanya sebuah perhatian khusus untuk mereka (ular)
 - 4) Jenis Huruf : *Century Gothic dan Arial*
 - 5) Alasan : Huruf lebih terlihat halus, lembut dan tidak membuat pembaca merasa kaku, *Century Gothic*. Sedangkan untuk

Arial lebih terlihat simple dan tegas meskipun tidak di cetak tebal. Elegan dan mudah untuk di mengerti dan di baca.

- 6) Warna : a) Putih
b) Merah
c) Kuning

a) Warna Merah

Warna Merah bertanda (+) pada kartu nama tersebut ialah tanda berupa peringatan atau bantuan medis. Bantuan cepat dan tanggap terhadap sesuatu yang sifatnya berupa panggilan berupa serangan atau kejadian yang berhubungan dengan ular berbisa. Diharapkan mampu menjadi perhatian utama dan menjadi tanda bantuan bagi yang membutuhkan bantuan. Semacam halnya dengan tand PMI Indonesia. Desain tersebut ialah tanda panggilan atau bantuan yang bersifat darurat

b) Warna Putih

Warna Putih bertuliskan nama *website* yang berada di kartu nama tersebut ialah sebuah sarana media komunikasi dunia maya sebagai tempat atau memberi wadah bagi masyarakat luas untuk bisa saling bertukar pendapat, bertanya dan juga lebih bisa mengenali maupun memahami bantuan dan juga penanganan lainnya yang berurusan dengan ular berbisa

c) Warna Kuning

Warna Kuning Kuning adalah warna yang hangat. Cukup menarik

perhatian apabila digunakan sebagai tulisan yang bersifat sebagai pertanda sesuatu yang penting dan sangat baik jika dijadikan background untuk teks hitam karena akan lebih mencolok terlihat.

7. Desain Kaos



Gambar 28. Konsep Kaos

Keterangan:

- a. Media : Kaos
- b. Ukuran : XL dan XXL
- c. Verbal
 - 1) Judul : *Venomous Scheme Protocol System. Venomous Venomous Freak, Taringular®*
 - 2) Visualisasi : Terdapat logo ular berbisa yang melingkari kepala tengkorak manusia. Ini adalah logo dimana menjadi logo (lembaga study ular berbisa) di Yogyakarta yang bernama Taringular®. Ini adalah sebagai pertanda yang

begitu menyeramkan bagi masyarakat agar tidak ceroboh dalam bertindak jika sedang berhadapan dengan ular berbisa. Tengkorak menggambarkan ular dapat menghancurkan segala system yang berpusat dari otak yang penuh dengan syaraf yang dapat mengalirkan gerakan penting ke seluruh badan. Oleh karena itu baju ini diharapkan bisa menjadi bagian penting dalam sosialisasi ke seluruh masyarakat luas dan diharapkan bisa menjadi bantuan

3) *Background* : Warna Putih dalam *background* ini adalah Warna baju yang menggambarkan tentang sebuah intelektualitas tinggi dan sangat bisa dipadukan dengan warna apapun bahkan dengan logo. Warna putih di situs web banyak dipakai sebagai warna *background* teks hitam dan berbagai warna yang lain maupun dengan perpaduan gambar. Sebab pengunjung akan lebih mudah untuk membacanya

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dari proses pengumpulan data dan proses pengolahan data dapat diambil beberapa kesimpulan, diantaranya mengenai konsep desain media *Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual* ini dengan media buku edukasi dan pembelajaran komunikasi visual sebagai alat bantu pembelajaran reptile yang bertujuan sebagai perbaikan bentuk pemikiran buruk atau negatif terhadap ular berbisa pada masyarakat luas tentunya pada masyarakat Yogyakarta. Efektivitas perancangan desain media promosi edukasi dan pembelajaran mampu memberikan informasi secara cepat dan tepat untuk mengenal pengetahuan tentang ular berbisa dan konservasinya melalui pemilihan media yang efektif. Untuk promosi *Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual* ini menetapkan buku yang berukuran A3 tersebut sebagai media utama dan *terrarium* serta Catur sebagai media pendukungnya. Namun Desain pendukung pada buku tersebut tentunya juga terselip media penunjang yaitu poster, *leaflet*, *x-banner*, *banner*, kartu nama, *sticker* dan baju. Teknik yang digunakan dalam desain komunikasi visual melalui proses komputer (*Corel Draw* dan *Photoshop*) yang kemudian dicetak sesuai dengan media yang diterapkan, yaitu media utama dan media penunjang sebagai langkah media promosi, edukasi dan pembelajaran. Langkah yang dilakukan agar media tersebut dapat membuat masyarakat Yogyakarta dapat mengubah pola pikir buruknya terhadap ular berbisa adalah dengan cara:

1. Buku Reptile sebagai Media Utama

Buku adalah sarana promosi yang paling efektif untuk beredar di kalangan masyarakat. Buku yang ditunjang dengan desain yang menarik dan komunikatif tentunya menjadi alat penarik perhatian konsumen terhadap suatu produk bentuk bacaan yang edukatif serta memberi bahan materi pembelajaran. Desain yang baik akan sangat mendukung keberhasilan suatu produk laku di pasaran

2. *Terrarium*

Memperkenalkan cara merawat ular dengan baik dan benar melalui penelitian perkembangbiakan dengan contoh pembuatan mini set *terrarium* habitat, agar dapat dipastikan bahwa kehidupan mereka yang terancam dapat berlangsung baik dan dapat terpantau secara berkala, sesuai dengan pencatatan perkembangan hasil yang diperoleh melalui riset data yang diambil. Melepaskannya ke alam pada saat mereka memang sudah siap untuk di lepaskan kembali dan di harapkan mampu menambah nilai positif dari perkembangan populasi mereka agar dapat di pastikan bertahan hidup di alam bebas nantinya.

3. Catur

Dalam perkembangan sebuah ide yang wujudnya ialah suatu penyampaian pada masyarakat umum yaitu Yogyakarta sebagai media pembelajaran, proses ini lebih baik menggunakan proses pendekatan secara langsung yaitu dengan menggunakan alat bantu yang berwujud permainan yang desain secara sederhana namun mementingkan konsep utuh yang mampu dirasakan oleh

seluruh masyarakat agar dapat dimainkan oleh siapa saja yang ingin memainkannya. Semoga proses ini akan menjadikannya sebuah awal untuk mengubah pandangan buruk terhadap ular berbisa terhadap masyarakat luas (Yogyakarta).

B. Saran

Terkait dengan desain media promosi *Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual* ini, maka saya menyarankan:

1. Bagi para konservator alangkah baiknya jika ingin melakukan sebuah konservasi adalah melakukan observasi terhadap ular yang akan di konservasikan. Agar tidak menuai berbagai masalah, sebaiknya konservator adalah orang yang benar-benar mengetahui berbagai tindakan medis, karena menyangkut keselamatan nyawa. Untuk melakukan konservasi ular berbisa alangkah baiknya konservator memahami seluk beluk penanganan ular agar dapat terhindar dari berbagai masalah serius yang suatu saat mungkin dapat saja terjadi. Perlu diketahui dan dipahami, konservasi ular berbisa ini tidak dianjurkan untuk mereka yang berumur kurang dari 25 tahun. Sebab umur akan berpengaruh terhadap langkah penanganan suatu permasalahan. Sangat tidak dianjurkan untuk mereka yang ingin bermain-main melalui konservasi ular berbisa ini. Teknik dan juga penanganan khusus akan sangat digunakan untuk konservasi ular berbisa ini. Karena satu kesalahan saja dapat berakibat fatal yang dapat berujung kepada kasus kematian. Melalui buku tersebut adalah media edukasi serta pembelajaran yang diharapkan akan sangat berarti

untuk masyarakat luas agar lebih memahami ular berbisa dari segala bentuk dan juga penanganan terhadap gigitan. Mengenal pola serangan serta mengenal bentuk spesifik dari ular-ular berbisa di sekitar akan sangat membantu agar kita dapat terhindar dari segala permasalahan yang ada.

2. *Terrarium*

Penggunaan *terrarium* ini adalah hal yang sangat bisa berpotensi untuk dilakukannya sebuah tindakan konservasi. Tapi perlu diingat bahwa ruang kayu yang akan digunakan juga perlu adanya pengecekan terlebih dahulu agar jangan sampai dalam proses pemeliharaan, ular tersebut menggunakan celah kosong agar dapat berkesempatan lolos dan nantinya akan menjadikannya suatu permasalahan dalam sebuah lingkungan. Gunakanlah langkah aman dan juga langkah yang baik namun tidak menyakiti untuk penanganan ular tersebut. *Terrarium* juga harus menyediakan semua akses yang diperlukan agar tidak membuat ular tersebut bingung terhadap lingkungan atau ekologi buatan di dalam terrarium tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Hahn, E, F. 1999. *Beriklan dan Berpromosi Sendiri*. PT Grasimdo: Jakarta.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Martoharsono, Soeharso. 2006. *Biokimia*. Yogyakarta: UGM.
- McQuail ,Denis 1987. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.
- NA .1997. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. Delta Pemungkas: Jakarta.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout: Dasar dan Penerapan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Terapan*. Yogyakarta: ANDI.
- Sachari, Agus. 1986. *Desain: Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sagala, Syaiful. 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock., J.W. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Setiawati. 2008. *Proses Pembelajaran dalam Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: TIM.
- Suliha, Uha. 2002. *Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: ANDI
- Tjiptono, Fandy. 1997. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.

DAFTAR NON-PUSTAKA

- Anakmadiun. 2011. “Arti dan Makna 10 Simbol Hewan”, <http://anakmadiun.wordpress.com/2011/02/13/arti-dan-makna-10-simbol-hewan/>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- Arby. 2012. “Konservasi”. <http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Konservasi&oldid=6081547>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- BAPPENAS. 1994. “Biodiversity Action Plan for Indonesia and World Conservation Monitoring Committee”, <http://jawaposting.blogspot.com/2011/01/pengertian-terrarium.html>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013
- Brunda, G., Sashidhar, R. B. 2007. “Epidemiological Profile of Snake-Bite Cases from Andhra Pradesh Using Immunoanalytical Approach”, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17642502>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- Darusman, Dadan. 2008. “Anatomi Buku”, <http://d42nkd.wordpress.com/2008/04/16/anatomi-buku/>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- Emaus. 2012. “Reptil”, <http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Reptil&oldid=6053659>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- Niasari Nia, Latief Abdul. 2004. “Gigitan Ular Berbisa”, Sari Pediatri, Vol 5, No. 3”, http://www.academia.edu/3306374/Gigitan_Ular_Berbisa. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- Rosalinda. 2011. “Makna Ular Bagi Bangsa Yahudi“, <http://www.tempointeraktif.com/hg/eropa/2010/03/05/brk,20100305-230294.id.html>. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.
- Yanuartono. 2008. “The Side Effect of Antivenin Administration In Envenomation Cases”, Email:yanuark@yahoo.com. Diunduh pada tanggal 5 Maret 2013.

LAMPIRAN

REPTILE

PERANCANGAN KONSERVASI REPTILE DALAM MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

Manajemen Gigitan

ULAR BERBISA

Membedakan Ular Berbisa dan Tidak

ELAPID, VIPER

DAN

PIT-VIPER

ANTI-VENIN



**PETUNJUK
MEMBUAT
TERRARIUM
YANG BAIK
BAGI ULAR
BERBISA**

Sanksi Pelanggaran Pasal 22:
Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002
Tentang Hak Cipta

1. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagai mana yang dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PERANCANGAN KONSERVASI REPTILE DALAM MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

DESIGN KOMUNIKASI VISUAL

HARUN ARRASYID

KETUA (LEMBAGA STUDY ULAR BERBISA INDEPENDENT) "TARINGULAR" YOGYAKARTA

Penerbit CV Saptanawadasa-Indonesia
Kelompok Percetakan Majalah Grafis, Yogyakarta

Buku yang berjudul "Perancangan Konservasi Reptile Dalam Media Komunikasi Visual" ini, bertujuan untuk memberikan sedikit informasi penjelasan tentang dunia Reptile khususnya ular berbisa. Buku ini bisa digunakan sebagai buku panduan terhadap masyarakat luas baik dalam tingkat pemula, menengah dan mahir (dalam penanganan ular berbisa). Buku ini mengulas tentang beberapa bahaya gigitan ular berbisa, dampak serta penanganan maupun dengan teknik identifikasi secara umum terhadap ular berbisa. Untuk lebih layak sebagai media edukasi dan pembelajaran bagi kita semua, buku ini sudah terlampir beberapa ciri dan bagaimana bentuk spesifik tentang ular yang satu dengan yang lainnya. Terbentuk ulasan materi sebagai pembelajaran. Buku ini merupakan salah satu buku yang bersifat umum, yang berarti dapat digunakan dalam segala usia. Karena di dalam isi buku mengulas tentang ular berbisa, alangkah baiknya jika melakukan pembacaan atau edukasi dan terdapat anak-anak yang berada di dalam usia pertumbuhan (mohon agar memerlukan pendamping). Perlu diketahui karena kita berada di kawasan Asia, sungguh banyak ancaman dari ular berbisa di sekitar kita, oleh karena itu dengan adanya buku ini semoga bisa memaparkan sedikit tentang bagian jenis species dari beberapa yang berbahaya dari mereka agar dapat kita pelajari dan cermati secara bersama-sama. Jangan bunuh mereka dan talong jangan rusak tempat atau alam (rumah) mereka yaitu hutan sekitar. Perlu diketahui, ular tidak akan menggigit jika tidak terprovokasi. Ular tidak akan masuk kepermukiman penduduk jika kita tidak merusak alam mereka yaitu hutan. Jaga dan rawat hutan kita, agar segala flora dan fauna tetap terjaga dengan baik dengan sebagaimana mestinya. Penulis menyadari bahwa buku ini tidak luput dari kesalahan dan masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis membuka diri untuk segala bentuk tanggapan dan pertanyaan pembaca yang berkaitan dengan buku ini. Pembaca dapat menyampaikan saran, tanggapan dan pertanyaan melalui email di whoptywoopzz@yahoo.co.id untuk berkonsultasi secara langsung dengan penulis, silahkan layangkan email ke alamat tersebut, terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2013
Harun Arasyid
KETUA (LEMBAGA STUDY ULAR BERBISA INDEPENDENT) "TARINGULAR" YOGYAKARTA



COVER BY:
HARUN ARRASYID

TARINGULAR*

CV. Saptanawadasa Indonesia
www.saptanawadasa.com

PEMIMPIN PERUSAHAAN:
Rosalina Baran, S. Pd

PEMIMPIN REDAKSI:
Harun Arrasyid

KONTRIBUTOR:
Julia Ortega
Richard Kellis

LAYOUT & GRAPHIC:
Harun Arrasyid

RIWAYAT PENGARANG

Perkenalkan, nama saya Harun Arrasyid. Saya lahir pada tanggal 1 November 1987, di kota Yogyakarta. Saya anak ke 3 dari 2 bersaudara. Saya besar di lingkungan yang begitu banyak dengan berbagai hal menarik dalam hidup. Namun dari sekian banyak hal yang menarik itu, Harun kecil, ternyata sudah menemukan keciitannya pada dunia saat berusia 5 tahun. Pada saat itu rasa cintanya terlihat pada satu set mainan lengkap dengan figur-figur semua binatang yang dibelinya di sebuah toko mainan yang berada di pusat kota Yogyakarta pada tahun 1992 sebagai hadiah ulang tahun dari orang tua. Sesampainya di rumah, saya pun tak sabar untuk segera cepet membuka permainan tersebut. Awal mulanya saya pun diberi pengarahan kepada orang tua dan keluarga tentang nama dan seperti apa lingkah, lalu hewan-hewan tersebut pada umumnya meliputi suara-suara khas yang dimiliki oleh masing-masing hewan tersebut. Di permainan tersebut itulah saya untuk pertama kalinya belajar untuk membuat sebuah diorama tentang kebun binatang. Semua saya buat sesuai dengan imajinasi saya pada waktu itu. Melewati umur yang begitu panjang, singkat cerita pada umur 17 tahun saya mulai tertarik dengan hewan melata, yaitu ular. Hal ini disebabkan karena hewan ini begitu indah dari hewan yang lainnya (menurut saya). Mulai dari itulah saya mulai melakukan pencarian tentang berbagai macam informasi dari media internet dan melalui buku ensiklopedia.

Dan untuk pertama kalinya saya pun mencoba untuk menangkap ular di dalam hutan dengan peralatan yang begitu seadanya, mengingat pada waktu itu saya tidak mempunyai begitu banyak biaya untuk membeli berbagai peralatan yang talakir begitu mahal pada waktu itu untuk seorang pemula yang tidak mengetahui apapun tentang seluk beluk hewan melata ini. Akhirnya saat pada saat itulah saya mulai mengenal ular dan hati saya mengatakan bahwa, kenapa harus takut dengan ular? Waktu silih berganti, akhirnya saya sendiri tidak tahan dengan keadaan di lingkungan sekitar, yang selalu saja mencoba untuk berusaha membunuh setiap ular jika mereka menemukannya. Hal tersebut mendorong saya untuk lebih ingin mengerti tentang ular khususnya tentang ular berbisa. Karena kecintaan dan tekad yang sudah bulat saya pun sedikit demi sedikit berusaha untuk mengumpulkan data dan juga beberapa species diantaranya, berupa ular yang berbahaya yang saya dapatkan dari beberapa kawan yang memang penghobi ular berbisa di beberapa kota di Indonesia. Sejak menginjak umur 24 tahun saya gencar mengadakan sosialisasi secara independent (pribadi/ sendiri) ke tengah-tengah lingkungan masyarakat dan sekolah (TK, SD, SMP, SMU dan bahkan dalam skala tingkat Universitas) hingga sekarang. Saya memberi informasi segala apa yang diperlukan untuk bisa menambah wawasan terhadap masyarakat luas agar tidak selalu membunuh setiap ular yang mereka temukan. Setelah melewati proses yang begitu panjang, akhirnya saya pun pada tahun 2012 berencana membuat sebuah kelompok atau komunitas reptile di kota Yogyakarta. Dan Alhamdulillah saya pun pada waktu itu diberikan kesempatan oleh rekan-rekan untuk menjadi seorang Ketua. Dan beberapa prestasi kecil sudah pernah di dapat dari komunitas ini meliputi panggilan ke beberapa luar kota untuk mengisi beberapa acara atau edukasi serta sosialisasi tentang pengenalan reptile. Saya merasakan banyak arti perjuangan yang terjadi dalam hidup ketika semua hal yang saya impikan selama ini sudah sedikit demi sedikit terwujud. Karena dirasa cukup untuk saya berada di komunitas ini dan saya ingin lebih memfokuskan terhadap ular berbisa, saya pun hanya bertahan selama 5 bulan lalu saya memutuskan untuk keluar. Tak ingin berenti, saya pun membuat (independent movement) yang lebih memfokuskan terhadap ular berbisa di kota Yogyakarta, yang saya beri nama "TARINGULAR".

*Hak cipta foto dalam majalah ini sebagian adalah milik designer yang bersangkutan dan pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatannya, serta dilindungi oleh undang-undang. Tidak diperkenankan menggunakan foto dalam majalah ini dalam bentuk/ keperluan apapun tanpa ijin tertulis pemiliknya."

Daftar Isi

1. Kata Pengantar	Hal. V
2. Riwayat Pengarang	Hal. Vi
3. Penjelasan Tentang Ular (secara umum)	Hal. 1
4. Penjelasan Ular Berbisa	Hal. 3
a. Mengapa ular tidak berkaki	
b. Habitat dan makanan	
c. Kebiasaan dan reproduksi	
d. Evaluasi ular	
e. Kesimpulan dan penutup	
5. Pemeliharaan (kategori ular berbisa)	Hal. 7
a. OPHIOPHAGUS HANNAH	
b. NAJA SPUTATRIX	
c. CALLOSELASMA RHODOSTOMA	
d. TRIMERESURUS ALBOLABRIS	
6. Manajemen Gigitan Ular Berbisa	Hal. 28
7. Anti Venin (penjelasan beberapa anti venin)	Hal. 43
8. Membedakan Ular Berbisa dan Tidak	Hal. 56
9. Elapidae, Viperidae dan Pit-Viper (kategori family ular berbisa)	Hal. 68
10. Petunjuk Membuat Terrarium Yang Baik Bagi Ular Berbisa	Hal. 79
11. Media Pembelajaran Catur Dalam Media Komunikasi Visual	Hal. 83



TENTANG ULAR

WELCOME TO THE MOST WORLD of
DEADLY SNAKE'S

**OPHIOPHAGUS HANNAH
(K I N G C O B R A)**

HABITAT

OPHIOPHAGUS HANNAH
(KING COBRA)

OPHIOPHAGUS HANNAH

Ophiophagus Hannah (nama ilmiah) atau biasa disebut juga dengan King Cobra adalah ular yang sangat berbisa yang ada di bumi ini. Ular tersebut memiliki track record yang paling terburuk yang pernah ada dalam kasus gigitan dan kematian pada seluruh manusia yang ada di bumi ini. Ular King Cobra adalah satu-satunya ular paling berbisa yang memiliki tubuh paling besar dan terpanjang diantara ular-ular berbisa yang ada di bumi ini. Ular King Cobra sanggup memiliki panjang tubuh secara keseluruhan hingga mencapai sekitar 5,7 m. Akan tetapi panjang hewan dewasa ini banyak dilemui dengan panjang rata-rata hanya berkisar pada 3 m -4,5 m. Ular ini dilakui manusia, sebab ular ini memiliki racun yang sangat mematikan dan sifat-sifatnya yang terkenal sangat agresif dan juga sangat pemarah bila daerah teritorialnya sedang terganggu dan mengalami provokasi oleh musuh.

Ular King Cobra yang hidup di alam sanggup mencapai umur sekitar 20 tahun. Ketika King Cobra dihadapkan dengan sesuatu yang bersifat ancaman, King Cobra dapat berdiri tegak mencapai sepertiga dari tubuhnya dan masih dapat bergerak maju untuk menyerang dengan sekuat tenaga. Ular King Cobra juga dapat mengeluarkan kerudung ikonik dan juga akan mengeluarkan desisan yang terdengar hampir mirip seperti anjing menggeram. Racun Ular King Cobra bukanlah racun yang paling terkuat diantara ular berbisa yang ada di bumi ini, tetapi perlu diketahui bahwa racun (neurotoxic) yang dimiliki ular King Cobra ini begitu sama hebatnya dengan racun ular berbisa yang lainnya yang sanggup membunuh 20 orang manusia dengan sekali gigitan hanya dengan 7 mililiter saja ular tersebut menancapkan gigi taringnya secara cepat dan akurat pada tubuh mangsanya termasuk manusia yang sedang menggangukannya. Ular ini sanggup menggulingkan seekor gajah berukuran dewasa hanya dengan satu gigitan saja. Tentu saja dengan track record buruk yang dimiliki oleh King Cobra ini kita perlu sangat waspada dan menjaga jarak aman dengan ular berbahaya ini. Jangan pernah memasuki teritorialnya atau anda akan berhadapan dengannya.

king cobra (ophiophagus hannah)

Ciri Fisik

Ular King Cobra memiliki postur tubuh panjang dan tentunya ular ini juga ramping. Sebuah laporan di Singapura mencatat bahwa, seekor ular King Cobra memiliki panjang hampir 4,8 m dan ular tersebut memiliki berat tubuh hingga 12 kg. Ular jantan lebih cenderung memiliki postur lebih panjang dan juga lebih besar jika dibandingkan dengan yang betina. Warna tubuh yang dimiliki oleh ular King Cobra ini pada umumnya bertubuh kekuning-kuningan, cokelat seperti zaitun, sampai warna keabu-abuan di bagian atas (dorsal) tubuh, dan juga dengan bagian kepala yang cenderung berwarna lebih terang. Sisik-sisik bertepi berwarna gelap atau hitam, nampak jelas pada bagian kepala. Sisik-sisik yang berada di bawah tubuh (ventral) berwarna sedikit keabu-abuan dan kecokelatan, kecuali dada dan juga leher yang berwarna kuning cerah atau krem dengan pola hitam belang tak beraturan, yang nampak jelas apabila ular ini mengangkat dan juga membentangkan lehernya. Ular King Cobra yang masih kecil atau bayi, akan memiliki warna yang gelap atau kehitaman dengan bintik-bintik putih

atau kuning yang membentuk belang (garis) yang melintang, belang ini masih nampak samar-samar pada sebagian individu dewasa. Anak King Cobra ini berkepala hitam dengan empat garis putih yang melintang di atasnya. Kepala besar dengan moncong yang relatif pendek dan pendek. Pada bagian perisai parietal (jubun-ubun), yang pada ular lain biasanya berupa sisik-sisik kecil, pada ular King Cobra ditempati oleh sepasang perisai oksipital yang besar. Perisai labial (bibit) di atas terdapat 7 buah, nomor 3 dan nomor 4 yang menyentuh mata. Pupil mata berbentuk bundar membulat besar. Sisik-sisik dorsal yang terdapat di bagian (punggung) dalam 15 deret di tengah badan. Sisik-sisik ventral (perut) berjumlah 215-262 buah, sisik anal (anus) tunggal, sisik-sisik subkaudal (bawah ekor) 80-120 buah, untuk bagian depan tunggal dan di bagian belakang berpasangan. Setelah telur-telur mereka menetas, sang induk lalu pergi meninggalkan anak-anaknya yang sangat kecil-kecil tersebut di habitat yang dipilih oleh sang induk, agar dapat berburu di lingkungan yang memang sudah di tempatkan.

king cobra (ophiophagus hannah)

JAVAN SPITTING COBRA (NAJA SPUTATRIX)

HABITAT

JAVAN SPITTING COBRA
(NAJA SPUTATRIX)

JAVAN SPITTING COBRA

Ular sendok atau biasa yang disebut juga dengan ular sendok atau juga yang dikenal erat dengan sebutan nama Cobra, adalah sejenis ular berbisa dari suku Elapidae. Ular ini disebut juga dengan ular sendok (ulo ius), karena ular berbisa ini mampu menegakkan dan memipihkan lehernya apabila merasa terganggu dan terprovokasi oleh keadaan sekitar dimana Cobra sedang berdiam. Bagian leher yang memipih dan juga melengkung tersebut lah yang mirip sekali dengan ius/ [sendak sayur]. Istilah Cobra dalam bahasa Indonesia, diambil dari bahasa Inggris. Cobra yang sebetulnya juga merupakan pinjaman kata dari bahasa Portugis.

Dalam bahasa terakhir itu, Cobra adalah sebutan umum bagi ular yang diturunkan dari bahasa Latin Colobra (coluber, colubra), ini yang berarti ular. Ketika para pelaut Portugis pada abad ke-16 tiba di Afrika bagian Selatan, mereka menamai ular sendok yang mereka dapati di sana dengan istilah Cobra-Capelo, yaitu ular bertudung (berkerudung). Dari nama inilah berkembang sebutan-sebutan yang mirip dengan bahasa Spanyol, Perancis, Inggris dan lain-lain bahasa Eropa. Ular sendok dalam bahasa Indonesia merujuk pada beberapa jenis ular dari marga Naja. Sedangkan pada ular King Cobra (ophiophagus hannah), biasanya disebut juga dengan ular Anang atau ular Tedung. Tak bisa dipungkiri, dalam beberapa kasus selain nama yang melambatkan King Cobra, Javan Spitting Cobra juga mendapatkan rekor terburuk dalam sejarah dalam Family Elapidae. Mereka merangsak masuk ke daerah habitat yang mereka anggap aman untuk melakukan perkembangbiakan dan juga untuk melakukan sweeping daerahnya untuk memastikan bahwa hanya didah yang menjadi raja bagi tempatnya saat itu. Ular Javan Spitting Cobra ini sungguh berbahaya jika daerah yang dia sedang tempati terprovokasi oleh musuh. Tidak hanya mengembangkan dan memipihkan pada bagian lehernya, ular ini mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki oleh King Cobra yang ukurannya relatif lebih besar daripada Genus, Naja. Ular ber-Genus Naja memiliki kemampuan untuk melakukan Spitting, yaitu Meludah. Meludahkan racun (bisa) yang mereka miliki secara baik dan 90% menempati daerah fokus sasaran yang ingin sengaja dia lumpuhkan dengan sempurna dan juga mematikan.

Javan spitting cobra (naja sputatrix)

WARNA YANG MENGACAUKAN

Berbagai jenis dari Genus, Naja (spitting cobra) dapat memiliki beberapa warna yang berbeda. Warna hitam atau cokelat tua sampai putih-kuning. Pada masa lalu warna tubuh dan kemampuannya untuk menyemburkan racun (bisa) melalui cara dengan kombinasi ciri lainnya digunakan untuk mengetahui dan membedakan beberapa jenis ular Cobra diantaranya. Akan tetapi kini, bisa diketahui bahwa variasi warna dalam satu jenis (species) ular Cobra begitu sangat beragam sehingga sangatlah mustahil digunakan sebagai patokan untuk sekedar mengenali jenis dari Genus, Naja tersebut. Ular ini di Pulau Jawa berwarna hitam kelam, di Jawa untuk

Bagian barat, ular ini berwarna kecokelatan dan hingga kekuningan pada bagian Jawa Timur maupun Nusa Tenggara. Yang lebih merumitkan ialah dari beberapa ular Cobra yang berbeda speciesnya dapat memiliki warna atau pola warna yang berbingin. Di Thailand umpamanya yang memiliki beberapa dari jenis Cobra, para peneliti harus berhati-hati untuk menetapkan identitas ular yang ditemuinya. Karena inilah perbedaan species akan bersifat menentukan hasil risetnya pada suatu hari nanti. Perbedaan species ini juga berarti perbedaan karakter racun (bisa) yang teramat penting untuk diketahui apabila saat menangani korban gigitan pada ular berbisa.

Javan spitting cobra (naja sputatrix)

CALLOSELASMA RHODOSTOMA (MALAYAN PIT-VIPER)

HABITAT

CALLOSELASMA RHODOSTOMA
(MALAYAN PIT-VIPER)

CALLOSELASMA RHODOSTOMA



Ular tanah atau *Calloselasma Rhodostoma* adalah jenis ular bandotan yang teramat berbisa. Ular ini termasuk ke dalam anak suku *Crotalinae*, yang di kenal juga dengan (bandotan berderik). Ular tanah ini tersebar mulai dari Asia Tenggara dan Jawa. Ular ini juga dikenal dengan nama-nama lokalnya seperti aray lemah, aray gibus (Sd.), ular edor (katimunjawa), dll. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan Malayan Pit-Viper. Namun nama umum yang sudah populer untuk ular ini adalah ular tanah. Nama edor diberikan penduduk karena mungkin berasal dari kata bedor yaitu yang berarti anak panah. Dinamakan demikian karena ular ini memiliki kepala yang berujung seperti anak panah, berbentuk segitiga. Ular ini memang tergolong ular yang sangat berbahaya. Ular ini begitu istimewa karena dapat menyambar mangsa yang ada di dekatnya yang berusaha untuk memprovokasinya. Ular ini dapat melakukan lompatan pendek dan begitu cepat dengan arah yang tepat, melebihi seperti anak panah. Karuan saja, ular ini disebut juga dengan ular panah. Pada waktu pertama-tama ular berbisa ini ditemukan, ular ini diberi nama oleh penemu nya dengan nama *Trigonocephalus Rhodostoma*. Beberapa nama lain terdahulu, di antaranya ialah *Ancistrodon Rhodostoma* dan *Agkistrodon Rhodostoma*. Tetapi nama ilmiah yang berlaku sekarang adalah *Calloselasma Rhodostoma* yang juga termasuk ke dalam suku family *Viperidae*. Sebenarnya penyebaran ular ini sangat terbatas, tidak terdapat di Sumatera, Kalimantan, Sulawesi maupun Papua. Di pulau Jawa pun ular ini hanya ditemukan di Jawa Barat dan beberapa tempat di Jawa Timur, yang meliputi Surabaya, Malang dan juga Kediri. Di luar Indonesia ular ini juga terdapat di Thailand, Vietnam dan Semenanjung Malaya pada bagian utara. Ular ini sangatlah tenang dalam menghadapi mangsa buruan yang berada di daerah sekitarnya. Namun jangan pernah mengganggu ular ini jika menemukannya di daerah anda. Jika tidak ingin berurusan dengan ular berbahaya ini alangkah baiknya, memaknai sepatu tebal jika pergi untuk masuk pekarangan, kebun dan hutan.

PENGENALAN FISIK

Ular ini sebenarnya tidak perlu besar dan juga panjang. Panjang rata-rata ular berbisa ini adalah sekitar 76 cm, dan cenderung sang betina memiliki panjang dan tubuh yang lebih besar daripada sang pejantan. Namun terkadang dijumpai spesimen yang lebih panjang yaitu sekitar 91 cm. Warna ular ini meliputi punggung yang berwarna kemerahan atau kemerah-jambuan. Sepanjang bagian tengah punggung dihiasi oleh 25 - 30 pasang corak bentuk segitiga besar berwarna cokelat gelap, berseling dengan warna terang kekuningan atau keputihan. Dan puncak pada bagian segitiga-segitiga tersebut bertemu atau berseling di garis Vertebral. Sisi pada bagian samping, Lateral berwarna lebih pucat atau lebih buram, dengan bercak-bercak cokelat gelap besar terletak beraturan hingga sampai berujung ke bagian anus. Sisi pada bagian bawah berwarna putih kemerah-jambuan, bercak cokelat gelap dan terang. Keseluruhan warna punggung tersebut memberi kesan penyamaran yang begitu teramat sempurna manakala ular ini sedang berada di antara serasah kering. Corak tubuh inilah yang kita harus waspadai ketika berada di kebun dan juga pekarangan rumah. Tubuh terlelu sulit untuk dikenal jika kita sedang berada diluar. Ular ini mampu untuk berkamuflase dengan baik, sehingga mata kita juga perlu jeli mengenainya pada waktu siang hari pada jarak pandang yang tidak terlalu jauh untuk ular ini. Kepala ular ini juga berbentuk segitiga yang sangat sempurna tajam dengan moncong meruncing yang berwarna cokelat gelap, dengan sepasang pita yang berwarna keputihan serupa anak panah yang di tengkuk. Sisi kepala berwarna cokelat dan bibir berwarna putih abu-abu jambon, batas untuk ke

Dua warna tersebut berbuku-buku serupa renda. Kulit dinding mulut berwarna putih kebiruan. Sisk Ventral 148 - 166, anal tunggal (tak berbagi). Dan Subkaudal 35 - 52; sisk Dorsal dalam 21 (jarang 19) deret; sisk Labial pada bagian atas 7 - 9, tak ada yang menyentuh mata. Tak sebagaimana lazimnya ular bandotan berderik, sisi atas kepala ular tanah tertutupi oleh perisai-perisai yang juga simetris. Ciri ini bersifat khas dan tidak ada dua nya di antara kelompok bandotan berderik Asia. Jenis ular berbisa ini hidup di daerah yang musim kemarau nya berlangsung sedikitnya satu bulan sampai empat bulan dalam setahun. Sifat yang menarik lainnya adalah, ular ini akan melakukan aktifitas di malam hari (nocturnal), pada waktu siang (diurnal) ular ini akan tidur berada dibawah bebatuan dan juga meliputi akar-akaran pohon. Sikapnya yang begitu pendiam pada siang hari dan patukannya yang mematikan, membuat kebanyakan orang merasakan takut jika sedang menghadapi ular ini. Tapi sebenarnya sangat jarang sekali ada manusia tergigit ular berbisa jenis ini sebab ular ini terbelang langka dan juga tidak terlalu garang. Kalau tidak tersentuh atau terpijak ular ini tidak akan menyerang manusia. Kehadirannya pun umumnya jauh dari hunian masyarakat. Karena ular ini biasanya berada jauh di dalam hutan dan perlu juga untuk diketahui bahwa ular ini juga senang berada di sekitar wilayah yang kering dan juga landut. Ular ini sanggup untuk melakukan manuver dan juga lompatan (terbang) jika merasa terancam oleh musuh yang datang mendekat. Ular berbisa ini juga mempunyai temperamen yang buruk.

TRIMERESURUS ALBOLABRIS
(WHITE LIPPED TREE VIPER)

HABITAT

TRIMERESURUS ALBOLABRIS
(WHITE LIPPED TREE VIPER)

TRIMERESURUS ALBOLABRIS

Menakutkan, itu kesan pertama yang begitu sangat mendalam jika kita menatap ular berbisa ini. Warna yang sangat menyatu dengan warna pepohonan, membuat ular ini sulit untuk dilihat dibalik rimbuannya pepohonan. Dengan warna dominan hijau cerah, kepala berbentuk segitiga dan yang terpenting ekor yang berwarna merah ini membuat banyak dari kita untuk lebih menghindarinya. Ular bangkai laut ini adalah sejenis ular berbisa yang sangat berbahaya. Memiliki nama ilmiah *Trimeresurus Albolabris*, ular ini juga dikenal dengan nama-nama lain seperti aray bunga, aray majapahit (Sd.), ula bangkai-laut atau ular gadung luwuk, tairu (dempu) dan lain-lain. Ular ini dalam bahasa Inggris disebut dengan nama White-Lipped Tree Viper, White-Lipped Pit-Viper, hal ini menunjuk pada bibirnya yang berwarna keputih-putihan, atau Bamboo Pit-Viper karena biasanya ular ini berada di rumpun pohon bambu. Ular yang sangat berbisa ini dinamai ular hijau karena warna pada tubuhnya. Namun teknik untuk pemberian nama ini bisa menyesatkan, karena cukup banyak jenis-jenis ular pohon yang tubuhnya berwarna hijau.

Seperti halnya ular pucuk (haetula spp.) dan juga ular bojing (gonyosoma oxycephalum) yang tidak berbahaya. Ular yang sedang besarnya, tubuhnya agak gemuk pendek dan tidak begitu lincah. Pada bagian kepala menjendol besar, seperti seekor kodok yang 'tertancap' diatas leher yang mengecil. Memiliki lekuk pipi (loreal pit) yang besar dan juga menyokok dibelakang lubang hidung di depan bola mata. Sepasang taring besar dan panjang yang bisa dilipat terdapat dibagian depan rahang atas, tertutup oleh selaput lendir mulut. Panjang untuk ular jantan sekitar 60 cm dan yang betina mencapai ukuran 80 cm. Berekor kecil pendek, sekitar 10 cm - 13 cm, namun kuat 'memegang' ranting yang dia sedang tempati (prehensile tail). Untuk Albolabris, jantan kepala pada tubuh bagian atas (dorsal) dia berwarna hijau daun, dengan bibir keputihan atau kekuningan (albolabris: albus, putih dan labrum, bibir). Terdapat warna belang-belang berwarna putih dan hitam pada kulit di bagian bawah sisi di bagian depan, yang baru nampak bila ular akan merasa terancam. Sisi pada bagian bawah tubuh (ventral) kuning terang hingga sampai kuning pucat atau kehijauan; pada hewan jantan dengan garis kuning yang lebih luas (atau lebih nyata) pada batas dengan warna hijau (garis ventrolateral). Sisi bagian atas ekor berwarna kemerahan, seolah-olah terputus oleh lipit. Tak seperti kebanyakan ular, yang sisi atasnya tertutup oleh sisik-sisik berukuran besar (disebut perisai) yang tersusun simetris, sisi atas kepala ular bangkai laut (dan umumnya bermarga *Trimeresurus*) ini ditutupi oleh banyak sisik kecil yang terletak tidak beraturan; setidaknya, dan tak juga membentuk pola simetris. Melintasi atas kepala di

Antara kedua matanya, terdapat sekitar 8 - 12 deret sisik kecil; tidak termasuk sebuah perisai (supraokular) yang sempit memanjang juga 'terkadang membesar pula', diatas masing-masing bola matanya. Perisai Labial (bibir) atas berjumlah 10 - 11 (2) buah; yang untuk pada bagian depan bersatu sebagian atau seluruhnya dengan perisai Nasal (hidung). Sisik Dorsal kasar berukus, tersusun dalam 21 (jarang 19) deret. Sisik Ventral 155 - 166 buah pada hewan jantan, 152 - 176 pada yang betina. Dan untuk sisik Subkaudal (dibawah ekor) 60-72 pasang pada ular jantan dan 49 - 66 pada ular betina.

trimeresurus albolabris (trimeresurus & insularis)

trimeresurus albolabris (trimeresurus & insularis)

trimeresurus albolabris (trimeresurus & insularis)

MANAJEMEN GIGITAN
ULAR BERBISA



EMERGENCY



World Health
Organization
Regional Office for South-East Asia

Blood Safety and Laboratory Technology

The Clinical Management of Snake Bites in The South East Asian Region

Berikut adalah Manajemen Gigitan Ular Berbisa yang wajib diketahui :

(HAL YANG WAJIB DILAKUKAN), adalah

- 1 Membantu korban gigitan dengan melakukan pengobatan secara baik dan benar
- 2 Usahakan untuk cepat mencari bantuan untuk menuju ke Rumah Sakit terdekat
- 3 Lakukan analisis secara cepat pada bagian yang tergigit dan lakukan Resusitasi (merupakan segala bentuk usaha medis, yang dilakukan terhadap mereka yang berada dalam keadaan gawat atau kritis, untuk mencegah kematian. Langkah ini merupakan segala usaha untuk mengembalikan fungsi sistem pernapasan, peredaran darah dan syaraf yang terhenti atau terganggu sedemikian rupa sehingga fungsinya dapat berhenti sewaktu-waktu agar kembali menjadi normal seperti keadaan semula.
- 4 Penilaian klinis secara detail dan diagnosis spesies
- 5 Investigasi atau tes laboratorium
- 6 Pengobatan (anti-venin)
- 7 Pengamatan respon terhadap Anti-Venin. Keputusan tentang perlunya dosis lebih lanjut dari Anti-Venin
- 8 Lakukan untuk penambahan obat jika sewaktu-waktu rasa sakit muncul (pengawasan)
- 9 Lakukan pengobatan pada bagian yang tergigit
- 10 Rehabilitasi
- 11 Serahkan sistem pengobatan komplikasi kronis

JANGAN PERNAH UNTUK MELAKUKAN TINDAKAN YANG TIDAK KITA MENGETI. KARENA KESALAHAN SEDIKIT DALAM SEBUAH PENANGANAN AKAN MENGAKIBATKAN FATAL UNTUK KORBAN

Blood Safety and Laboratory Technology

The Clinical Management of Snake Bites in The South East Asian Region

Perawatan pertolongan pertama.

Perawatan Pertolongan pertama dilakukan setelah terjadinya gigitan. Sebelum korban mencapai sebuah Apotek atau Rumah Sakit. Hal ini dapat dilakukan oleh korban sendiri atau oleh bantuan orang lain.

Tujuan pertolongan pertama, adalah

- 1 Mencoba untuk menghambat penyerapan kerja sistemik racun (bisa ular)
- 2 Memperhatikan korban agar tetap hidup dan mencegah komplikasi sebelum korban dapat menerima perawatan medis (di apotek atau Rumah Sakit)
- 3 Mengontrol gejala gigitan beracun pada korban
- 4 Mengatur transportasi korban ke tempat dimana korban dapat menerima perawatan medis

SNAKE BITE INFECTION

Contoh gigitan ular berbisa
Indikasi paling mudah untuk dilihat adalah, bekas titik yang berjumlah 2 buah yang membekasi anggota pada tubuh sang korban

king cobra (*ophiophagus hannah*)

WELCOME TO
SNAKE VENOM'S AND ANTI-VENIN

MEMBEDAKAN ULAR BERBISA

DAN TIDAK BERBISA

ELAPIDAE, VIPERIDAE and PIT-VIPER

REPTILES

REPTILES

67

ELAPIDAE

TARINQUARI®

EDISI JUNI/ 2013

ELAPIDAE



Elapidae yang dalam bahasa Yunani nya berarti adalah ikan laut. Adalah keluarga dari ular berbisa yang ditemukan di daerah tropis dan subtropis di seluruh dunia terutama di Asia, Australia, Afrika, Amerika Utara dan Amerika Selatan dan lautan seperti Samudera Pasifik dan Samudera Hindia. Ular Elapidae menunjukkan berbagai ukuran dari species yang berukuran 18 cm dari Drysdala dan juga 5.6 m, yaitu pada King Cobra. Semua jenis ular berkeluarga Bapidae dicirikan oleh adanya dua buah taring berbentuk Proteroglypha yang mana dari taring tersebutlah ular tersebut dapat menyuntikkan racun mematikan. Saat ini ada 325 jumlah jenis species dalam 41 genera yang diakui.

laticauda colubrina

DESKRIPSI



laticauda colubrina

Semua Familia Elapidae memiliki sepasang taring bejenis Proteroglypha yang sangat tajam yang digunakan untuk menyuntikkan racun dan kelenjar tersebut terletak di bagian belakang rahang atas. Dalam penampakan luar secara visual dan identifikasi ular family Bapidae terestrial terlihat sangat mirip dengan family Colubridae. Hampir semua memiliki tubuh panjang dan ramping dengan sisik halus, kepala ditutupi dengan perisai besar dan tidak selalu berbeda dari leher dan mata dengan pupil bulat. Selain itu, perilaku mereka biasanya cukup aktif. Sebagai pengecualian untuk semua generalisasi: misalnya untuk jenis Deathadder [acanthopis] termasuk yang bertubuh pendek dan gemuk, skala tubuh kasar, kepala berbentuk segitiga lebar, bermata kucing dan untuk penyerapan mangsa, jenis ini adalah jenis yang sangat cepat untuk menyuntikkan bisa ke tubuh mangsanya [gigitan tidak

Sampai dengan 1 detik; sepekan detik yaitu 0,1 detik]. Beberapa jenis family dari Bapidae adalah jenis Arboreal (pseudohaje africa dan diendroaspis, haplocephalus australia), sementara banyak dari jenis lain yang memiliki pengkhususan yaitu adalah (agmodon, parapistocalamus, simoselaps, toxicocalamus dan vermicella) baik di lingkungan lembab atau kering. Beberapa generalisasi diet (euryphagy) tetapi banyak taxa memiliki preferensi sempit terhadap mangsa (stenophagy) dan spesialisasi morfologi berkorelasi, misalnya untuk makan pada jenis ular lainnya [kanibal] seperti ular, kodak, telur, mamalia, burung, katak, ikan, dll. Ular laut [Hydrophinae; kadang-kadang di anggap sebagai familia terpisah] yang telah beradaptasi dengan cara hidup dan bertahan di lautan di dalam berbagai suhu atau derajat. Semua telah berevolusi dan mempunyai semacam dayung - seperti mempunyai ekor untuk berenang pada bagian belakang pada setiap ular laut dan kemampuannya untuk mengeluarkan garam dari tubuhnya. Kebanyakan juga dari mereka adalah lateral, sisik Ventral, hidung jenis ini terletak dorsal (tidak ada skala [intemasal] dan mereka melahirkan dengan cara (ovovivipar). Secara umum, mereka memiliki kemampuan untuk bernapas melalui kulitnya, ular laut mampu bereksperimen banyak melalui kulitnya yang memudahkan mereka untuk hidup dan bertahan di atas dinginnya lautan, pelamis Platirus, telah menunjukkan bahwa species ini dapat

VIPERIDAE

VIPERIDAE

The Viperidae (ular) adalah keluarga ular berbisa ditemukan di seluruh dunia kecuali di Antartika, Australia, Selandia Baru, Irlandia, Madagaskar, Hawaii dan di berbagai pulau kecil lainnya dan juga litara Lingkaran Arktik. Jenis ular ini relatif panjang dan memiliki taring yang memungkinkan sanggup melakukan penetrasi dalam sebuah injeksi racun. Empat subfamili diakui untuk saat ini. Mereka juga dikenal sebagai Viperids.

DESKRIPSI

Sebuah tengkorak ular menunjukkan taring yang panjang yang dipergunakan untuk menyuntikkan racun. Semua Viperids juga memiliki sepasang taring yang disebut

Serpiangan ular ini begitu cepat dan sangat defensif dan akan menusukkan taringnya dan menginjeksikan racun ke dalam tubuh korbannya. Viperids menggunakan mekanisme ini terutama untuk imobilisasi dan pencernaan mangsa. Kedua digunakan sebagai sikap pertahanan diri, meletakkan dalam kasus dengan nonprey seperti manusia, mereka dapat memberikan gigitan kering (dry bite atau tidak menyuntikkan racun apapun). Hampir semua ular berbisa yang hidup di tanah bertubuh kakar (tanpang, besar dan menakutkan) dengan ekor pendek dan karena lokasi kelenjar racun, kepala berbentuk segitiga yang berbeda dari leher. Sebagian memiliki Vertikal Ekor atau berberuk seperti celah. Pupil mata yang sanggup membuka lebar untuk menutupi sebagian mata atau menutupi hampir sepenuhnya, yang membantu mereka untuk melihat di berbagai tingkat cahaya. Biasanya ular tanah (berbisa) aktif di malam hari (nocturnal) dan menyerap mangsanya secara sabar. Dibandingkan dengan banyak ular lain, ular berbisa tanah sering muncul agak lambat karena mereka tidak secepat ular lainnya untuk pergerakan. Kebanyakan ular ini Ovipar.

ratlennake (*Bitis gabianus*)

PENYEBARAN

Ular Viperidae ditemukan di Amerika, Afrika dan Eurasia. Di Amerika, kumpulan ular berbisa ini juga bisa ditemukan di Kanada bagian selatan melalui Amerika Serikat, Mexico, Amerika Tengah dan ke Amerika Selatan. The Adder adalah cabang ular berbisa (tanah) dari keluarga Viperidae adalah satu-satunya ular berbisa yang ditemukan di Inggris. Di dalam ular ular Viperidae tidak ditemukan di Australia.

TINGKAH LAKU

Percebaan telah menunjukkan ular ini mampu membuat keputusan pada beberapa keadaan untuk menyuntikkan racun ke tubuh korban yang dianggap mengancamnya. Dalam semua kasus, penentu paling penting dari pengeluaran racun adalah umumnya ukuran ular tersebut. Dengan specimen yang lebih besar mampu

Solenoglyphs (berongga) yang digunakan untuk menyuntikkan racun dari kelenjar yang terletak di bagian belakang rahang bagian atas. Yang masing-masing dua taring berada di depan mulut pada tulang rahang pendek yang dapat memutar kembali dan sebagainya. Bila tidak digunakan, taring ini akan terlipat kembali ke langit-langit atap mulut dan tertutup dalam selubung membran. Taring kiri dan kanan dapat diputar bersama-sama atau secara mandiri (jendi). Mulut dapat membuka hampir 180 derajat dan rahang ke depan dan perlu diketahui setiap ular yang mempunyai taring, taring tersebut terbungkus selaput yang membungkus taring tersebut ketika berada di dalam mulut agar terlindung dari kotoran dan tetap terlihat bersih. Rahang yang kuat dan juga otot mengelilingi kelenjar racun yang berguna untuk tabung penedraan sebagai suntikan racun ke tubuh korban. Perlu diketahui juga untuk jenis ular Viper dan Pit-Viper mereka tidak segan-segan untuk menembuskan kukul bagian bawah mereka jika (manusia) sedang memegang kepalanya yang berbentuk segitiga. Maka dari itu perlu diketahui dan tetap waspada agar bagi mereka para Extractor (timuan yang mengambil racun untuk dikembangkan menjadi serum atau Anti-Venin) agar lebih bisa berhati-hati untuk memegang kepalanya.

TARINGULAR*

EDISI JUNI/ 2013

PIT-VIPER

TARNGULAB

EDISI JUNE/ 2013

PIT-VIPER

The Crotalinae, umumnya dikenal sebagai ular penghuni lubang-lubang kayu di dalam hutan. Ular Subfamily Crotalinae ini adalah ular berbisa yang ditemukan di Asia dan Amerika. Mereka dibedakan oleh adanya terletak sensor panas organ dari ular tersebut yang terletak diantara mata dan lubang hidung di sisi kepala. Saat ini tercatat 18 Genus dan 151 Species yang diakui, 7 Maiga dan 54 Species (dunia lama). Terhadap keragaman yang lebih besar dan 11 Maiga dan 97 Species di (dunia baru). Ini juga satu-satunya ular Viperidae yang ditemukan di Amerika.

Kelompok ular yang terwakili oleh jenis ular ber Subfamily ini adalah ular Derik (rattlesnake), Lanceheads dan ular tanah dari Asia. Jenis Genus untuk Subfamily ini yaitu Crotalus, dimana Species jenis ini adalah ular berbisa yang sangat berbahaya yaitu, Crotalus Horridus.

DESKRIPSI

Ular ini berbagai ukuran dalam bentuknya. Dari jenis Hump-Nosed Viper (hynale hynale), yang tumbuh dengan rata-rata hanya 30 - 45 cm (12 - 18 in) seperti ular Bushmaster (lachesi muta, sebuah Species yang diketahui mencapai ukuran maksimal 3,65 m (12,0 kaki) ular berbisa terpanjang dalam sejarah dunia baru. Apa yang membuat kelompok ini unik adalah bahwa mereka semua terbagi dalam berbagai karakteristik umum: sebuah lubang yang dalam atau fossa, di daerah loreal antara mata dan lubang hidung di kedua sisi kepala. Lubang ini loreal adalah bukaan Eksternal untuk sepasang organ inframerah (mendeteksi segala hal yang berbau panas dan sangat super sensitif) yang pada dasarnya memberikan indera pada ular tersebut untuk membantu mereka menemukan dan mungkin bahkan menyal dalam ukuran terkecil sekalipun (mangsa berdarah panas yang dapat mereka makan). Organ pada Pit-Viper dalam struktur dan hal itu mirip dengan lubang Labial Thermoreceptive ditemukan di ular Boa dan Python. Begitu dalam dan

terletak di rongga rahang atas. Membran seperti gendang telinga yang membagi lubang tersebut menjadi dua bagian dengan ukuran yang tidak sama, dengan lebih besar. Dua bagian yang terhubung melalui tabung sempit atau saluran yang dapat dibuka atau ditutup oleh sekelompok otot disekitarnya. Dengan mengontrol tabung ini, ular dapat menyeimbangkan tekanan udara di kedua sisi Membran. Membran memiliki banyak ujung saraf yang dikemas dengan Mitokondria, Dehidrogenase Suksinat, Laktat Dehidrogenase, Adenosin Trifosfat, Monoamine Oksidase, Esterase umum dan Asetilkolin Esterase juga telah ditemukan didalamnya. Ketika mangsa datang ke dalam jangkauan radius infra merah dan jatuh ke membran, memungkinkan ular untuk menentukan arah serangan pada sebuah mangsa. Memiliki salah satu dari organ-organ ini di kedua sisi kepala menghasilkan efek stereo yang akan menunjukkan jarak serta arah. Percobaan telah menunjukkan, ketika kekurangan indera penglihatan dan penciuman, ular ini bisa menyerang secara akurat pada object yang bergerak kurang dari 0,2 derajat Celsius lebih hangat. Organ pada ular Pit-Viper disasangkan tempatnya akan memberikan ular memiliki kemampuan untuk melakukan pengintalan. Jelas organ-organ ini adalah nilai yang terbaik diantaranya, sebagai alat untuk berburu di malam hari, serta untuk menghindari predator yang ular itu sendiri. Diantara ular berbisa, ular ini juga unik karena mereka memiliki otot khusus, yang disebut Muskulari Pterigoidis Glandulae, antara kelenjar racun dan kepala Ectopleurogoid tenabur. Kontraksi otot ini, benama-sama bekerja seperti kompresor Glandulae yang memaksa racun keluar dari kelenjar. Sistem kerja ini adalah sistem kerja terancang dalam Evolusi hewan yang ada di bumi ini. Sistem kerja yang mematikan.

crotalus horridus

PENYEBARAN

Keluarga ular ini ditemukan dari Eropa timur ke arah timur melalui Asia ke Jepang, Taiwan dan Indonesia, Semenanjung India, Nepal dan Sri Lanka. Di Amerika mereka berkisar dari Kanada bagian selatan ke selatan sampai bagian Amerika Tengah ke bagian selatan Amerika Selatan.

HABITAT

Ular ini merupakan grup yang bisa dikatakan serbaguna. Dengan anggota yang ditemukan di habitat mulai dari gurun pasir (misalnya, e.g., the sidewinder, crotalus cerastes) dan untuk hutan (misalnya, bushmaster, lachesi muta). Adapun dari mereka juga penghuni pohon (arborea) atau Terestrial. Dan satu Species bahkan ada yang Semi-aquatic. Ular Cottonmouth, Agkistrodon Picivorus. Rekor panjang yang pernah tercatat dari Crotalus Triseriatus di Mexico dan Gloydus Strouchi di China, yang keduanya telah ditemukan di atas pepohonan di ketinggian lebih dari 4000 m.

PETUNJUK MEMBUAT TERRARIUM
YANG BAIK DAN BENAR BAGI **ULAR BERBISA**

TERRARIUM

Untuk membuat Terrarium yang baik bagi ular berbisa, tentunya kita dapat melihat dari kebiasaan, deskripsi tentang bagaimana ular tersebut berada di alamnya untuk bertahan hidup (mencari mangsa, berburu dan berusaha untuk mencari tempat untuk dapat melepaskan dahaga atau tempat dimana air bisa dapat mudah dikehentikan oleh ular tersebut dalam Terrarium buatan tersebut. Terrarium merupakan vegetasi alam buatan agar ular yang kita pelihara atau kita jadikan sebagai object observasi dapat mudah dilihat, diidentifikasi tentang bagaimana ular tersebut dapat bertahan di alam dan dapat melakukan segala aktifitasnya. Oleh karena itu sebaiknya jika kita ingin lebih untuk mengenal bagaimana karakter, alangkah baiknya membuka informasi tentang bagaimana dan semua yang dibutuhkan untuk membuat Terrarium tersebut untuk dijadikan object

chondra: green tree python (morelia viridis)

Terrarium atau Vivarium adalah media atau wadah yang terbuat dari kaca atau plastik transparan berisi tanaman, yang diperlukan bagi beragam kebutuhan, seperti untuk penelitian, metode bercocok tanam maupun dekorasi. Dapat dikatakan bahwa terrarium merupakan biosfer buatan yang paling alami karena fungsi biologis yang terjadi dalam terrarium pun mirip dengan yang terjadi di alam. Sehingga dapat juga dijadikan laboratorium biologi mini. Terrarium akan menampilkan taman miniature dalam media kaca. Terrarium dapat mensimulasikan kondisi di alam yang sebenarnya dalam media kaca tersebut. Misalnya terrarium dapat mensimulasikan ekosistem gurun, ekosistem padang pasir, ekosistem hutan hujan tropis maupun lainnya. Dalam hal ini Terrarium binatang. Seperti namanya terrarium jenis ini digunakan untuk melihatkan binatang kecil untuk dipajang. Misalnya: kadal, iguana, kura-kura kecil atau ular. Tujuannya untuk menampilkan hewan dari fauna yang sebenarnya hidup liar di alam bebas dengan memindahkannya ke media kaca yang menarik. Ruang ini adalah yang berfungsi sebagai "inkubator" buatan, bagi jenis Reptile yang akan di tanam di vegetasi mini yang baik.

observasi pada ular berbisa yang akan diidentifikasi. Jangan sampai kita membuat Terrarium (vegetasi buatan) yang salah dan tidak sesuai dengan apa yang ada di alam sebenarnya terhadap apa yang kita buat di dalam Terrarium itu sendiri. Hal itu akan sangat berbahaya bagi ular tersebut, karena jika misal salah penempatan pada alam yang sebenarnya ke dalam vegetasi buatan, ular tersebut bisa saja mati. Hal ini begitu sangat sensitif karena hal paling mendasar seperti ini dapat saja memicu terjadinya kematian besar-besaran yang dapat juga mengancam perkembangan ular tersebut di alam. Jangan hanya karena kita memandang suatu Terrarium itu bagus dan menarik, lalu kita membuatnya tanpa mengerti tentang vegetasi alam yang sebenarnya pada ular yang akan di masuk kan ke dalam Terrarium tersebut. Baca, amati dan berusaha untuk lebih mengerti tentang kehidupan alam yang sebenarnya ular berbisa tersebut tempat. Ular berbisa di dalam sebuah Terrarium tidak memerlukan berbagai macam aksesori buatan yang cukup mencolok, karena ular berbisa yang hidup di alam adalah ular yang hidup dengan segala keterbatasan yang membuat mereka mau tidak mau hidup seperti itu. Biasanya

Secara visualisasi bentuk ular bisa dilihatkan, akan seperti apa ular ini hidup di alam. Karena bentuk jenis ular berbisa adalah bentuk yang mudah sekali diamati untuk skala pembuatan jenis vegetasi buatan yang nanti akan disetting dan hal tersebut akan sangat kompleks mengingat ular berbisa adalah jenis ular yang mempunyai kebiasaan untuk berdiam atau mendiami tempat yang mereka suka dan sangat menginginkan ketenangan di lingkungannya. Hal ini berpengaruh kepada semua tingkat sensitifitas getaran yang membuatnya terbangun dan segera waspada. Ular berbisa yang mengalami ketenangan akan mudah sekali terprovokasi oleh beberapa getaran oleh karena itu, usahakan agar Terrarium ini adalah tempat yang paling aman baginya untuk berada di dalam inkubasi vegetasi buatan tersebut. Ular berbisa tidak banyak menuntut banyak dalam lagi pembuatan atau settingan Terrarium. Ular jenis ini lebih memperhatikan bagaimana dia bisa bertahan hidup sesuai di alam aslinya meskipun berada di dalam vegetasi buatan. Karena sedikit saja kesalahan di dalam pembuatan akan sangat berakibat fatal. Maka dari itu, sebaiknya perhatikan langkah berikut agar terhindar.

TARINGULAR

EDISI JUNI/ 2013

--	--	--	--

--	--	--



8 710601 012602 14

Cottone
Felpa
T-shirt
Pigiama
Camicia
Camicia
Camicia
Camicia
Camicia
Camicia



8 710601 012602 14

REPTILE
TARINGULAR®