

Perancangan buku ilustrasi "Bangsa Kelinci" sebagai pengetahuan tentang ordo *Lagomorpha*

Raegita Diva Deanti, Santi Sidhartani, Faisal Akbar.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl.Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia, 12530

* Penulis korespondensi: Santi Sidhartani, sidhartani@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi yang berjudul *Bangsa Kelinci* sebagai media edukasi tentang ordo *Lagomorpha*, yang mencakup kelinci, terwelu, dan pika. Ordo ini merupakan kelompok mamalia dengan ciri khas gigi seri ganda pada rahang atas. Buku ilustrasi ini menyajikan informasi komprehensif mengenai ciri fisik, habitat alami, kebiasaan, perilaku unik, dan berkembang biak dari ketiga hewan tersebut. Ilustrasi detail dan akurat dirancang untuk meningkatkan pemahaman pembaca. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Target sasaran utama adalah remaja perkotaan di Jabodetabek berusia 13-16 tahun yang memiliki ketertarikan pada fauna satwa liar, dan lingkungan alam. Melalui kombinasi visualisasi menarik dan informasi akurat, buku ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif bagi remaja, sekaligus meningkatkan minat mereka dalam mempelajari klasifikasi hewan pada ordo *Lagomorpha*. Diharapkan buku ilustrasi ini dapat menjadi sumber informasi yang menarik dan bermanfaat bagi remaja dalam memahami dan menghargai keunikan ordo *Lagomorpha*.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Ordo *Lagomorpha*, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Abstract: This research aims to design an illustrated book entitled *Rabbit Nation* as an educational medium about the order *Lagomorpha*, which includes rabbits, hares and pikas. This order is a group of mammals with characteristic double incisors on the upper jaw. This illustrated book presents comprehensive information regarding the physical characteristics, natural habitat, habits, unique behavior, and breeding of these three animals. Detailed and accurate illustrations are designed to enhance reader understanding. The research method used is qualitative, with data collection through literature study, observation and interviews. The main targets are urban teenagers in Jabodetabek aged 13-16 years who have an interest in wildlife, fauna and the natural environment. Through a combination of interesting visualization and accurate information, it is hoped that this book can become an interactive learning medium for teenagers, while increasing their interest in studying the classification of animals in the order *Lagomorpha*. It is hoped that this illustrated book can be an interesting and useful source of information for teenagers in understanding and appreciating the uniqueness of the *Lagomorpha* order.

Keywords: Illustrated Book, Order *Lagomorpha*, Natural Sciences (IPA).

Pendahuluan

Lagomorpha merupakan hewan *terrestrial* dan memiliki beberapa *spesies* yang hidup di dalam lubang tanah atau yang disebut *semifossoria* (Maharadatunkamsi dkk., 2020, h. 16).

Terrestrial mengacu pada habitat yang terletak di atas permukaan tanah seperti pegunungan, hutan, dan padang rumput (Musthofa dkk., 2021, h. 11). Istilah *semi* mengacu pada suatu kondisi yang tidak utuh atau tidak lengkap, melainkan hanya sebagian dari keseluruhan (Prabaningrum & Putra, 2019, h. 407). Sedangkan *fossorial* mengacu pada habitat yang sepenuhnya hidup di dalam tanah, seperti terowongan atau lubang-lubang (Saragih dkk., 2019, h. 267). Dengan demikian, istilah *semifossoria* mengacu pada hewan yang memiliki kebiasaan menggali lubang atau tinggal di dalam tanah, namun tidak sepenuhnya, karena sebagian waktu hidupnya juga dihabiskan di atas permukaan tanah.

Ordo *Lagomorpha* terbagi menjadi dua famili, yaitu *Leporidae* dan *Ochotonidae*. Famili *Leporidae* meliputi kelinci dan terwelu, sedangkan famili *Ochotonidae* meliputi pika. Di Indonesia, famili yang dapat ditemukan adalah *Leporidae* yang meliputi 3 spesies yaitu *Lepus nigricollis* (sejenis terwelu), *Nesolagus netscheri* (sejenis kelinci), dan Kelinci Marmut (*Oryctolagus cuniculus*) (Maharadatunkamsi dkk., 2020, h. 16).

Berdasarkan wawancara dengan Endah Dwijayanti S.Si., M.Si., selaku Peneliti Ahli Pertama Badan Riset dan Inovasi Nasional (8 Desember 2023) diketahui bahwa kelompok *Lagomorpha*, yang meliputi kelinci, terwelu, dan pika, memiliki ciri khas berupa gigi seri ganda pada rahang atasnya yang membedakannya dari kelompok mamalia lainnya. Gigi seri ganda tersebut berfungsi untuk menggigit dan mengunyah tanaman dengan lebih efisien.

Berdasarkan ciri khas gigi serinya, ordo *Lagomorpha* diklasifikasikan ke dalam kelompok *Duplicidentata*. Dikarenakan hewan-hewan dalam ordo tersebut memiliki dua pasang gigi seri di rahang atas, tidak hanya satu pasang seperti pada kebanyakan hewan pengerat lainnya. Keunikan inilah yang menjadi penciri utama dan melatarbelakangi penggolongan *Lagomorpha* ke dalam kategori tersendiri, yaitu *Duplicidentata* (Grzimek, 1990, h. 245).

Klasifikasi merupakan metode pengelompokan berdasarkan ciri-ciri tertentu yang diterapkan pada makhluk hidup, karena ada jutaan spesies makhluk hidup di dunia yang beranekaragam. Dengan klasifikasi, makhluk hidup yang semula sangat bervariasi dapat dikelompokkan menjadi golongan-golongan atau unit-unit yang lebih spesifik. Makhluk hidup yang masuk dalam satu kelompok atau taksonomi yang sama memiliki kesamaan ciri dan sifat, sehingga memudahkan untuk mempelajari dan membandingkannya (Ariska, 2020; Sari, 2022).

Tujuan dari klasifikasi makhluk hidup adalah mengelompokkan dan mendeskripsikan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki, untuk memudahkan pembedaan antar jenis dan pemberian nama bagi yang belum diketahui namanya. Klasifikasi dilakukan dengan mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri, sehingga bisa diketahui perbedaan dan hubungan kekerabatannya. Selain itu, klasifikasi bermanfaat untuk menyederhanakan keragaman hayati agar lebih mudah dipelajari dan dibandingkan guna mengetahui seberapa erat hubungan kekerabatan antar organisme. Secara keseluruhan klasifikasi memudahkan mempelajari dan membandingkan makhluk hidup dengan mencari persamaan dan perbedaan ciri atau sifat yang dimilikinya (Ariska, 2020; Sari, 2022).

Jumiati (dalam Nurjayanti dan Mustaji, 2021) mengemukakan bahwa terdapat kendala dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup, para peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami bagaimana mengklasifikasikan makhluk hidup, mereka juga masih kesulitan dalam menyebutkan ciri-ciri setiap makhluk hidup (h. 2). Anderson dan Krathwohl (dalam Nurjayanti dan Mustaji, 2021) juga mengemukakan bahwa materi klasifikasi makhluk hidup ini terdapat banyak bahasa latin yang membuat siswa sulit menuliskan dan mengingat (h. 2).

Dengan mengidentifikasi permasalahan dalam materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup, perlu dilakukannya upaya yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, tindakan

penyesuaian metode pengajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif, serta penyediaan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Jumiati (dalam Nurjayanti dan Mustaji, 2021) mengemukakan bahwa siswa kelas VII memiliki gaya belajar yang cenderung visual, mereka membutuhkan gambar atau ilustrasi kongkret untuk memahami sebuah informasi yang disampaikan dalam bentuk teks (h. 5). Dengan kata lain, visualisasi berupa gambar atau ilustrasi nyata akan sangat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas VII tentang suatu materi pelajaran. Ilustrasi berguna untuk memperjelas dan memperkuat penjelasan yang ada dalam teks sehingga informasi lebih mudah diserap oleh siswa dengan gaya belajar visual tersebut.

Berdasarkan analisis, saat ini terdapat beberapa buku ilustrasi *Lagomorpha* yang berasal dari luar negeri. Sementara itu, media edukasi dalam negeri yang ditemukan berupa buku informasi tentang kelinci potong, buku informasi tentang *Lagomorpha* namun kurang lengkapnya foto atau visualisasi hewan tersebut, buku ilustrasi kelinci namun tidak membahas terwelu dan pika secara lengkap, E-Modul mengenai klasifikasi makhluk hidup namun kurang lengkapnya visualisasi hewan tersebut, serta terdapat video animasi dongeng tentang kelinci. Dengan demikian, masih terdapat peluang bagi pengembangan buku ilustrasi yang secara khusus membahas ordo *Lagomorpha* dengan menggunakan bahasa Indonesia.

Ilustrasi merupakan gambar atau citra visual yang diciptakan dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian suatu informasi atau pesan tertentu, inti dari ilustrasi terletak pada ide dan konsep pemikiran yang hendak dikomunikasikan secara visual (Witabora, 2012, h. 660). Ilustrasi merupakan media edukasi yang efektif dan banyak digunakan dalam buku edukasi atau buku pengetahuan. Informasi yang disampaikan melalui gambar mudah dicerna, serta mampu menerjemahkan konsep rumit menjadi lebih sederhana dan komunikatif (Witabora, 2012, h. 664). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi merupakan solusi yang tepat untuk mempelajari ordo *Lagomorpha*. Visualisasi dalam bentuk ilustrasi dapat membantu siswa atau pembaca untuk memahami dengan lebih baik mengenai ciri fisik, habitat, makanan, perilaku dan kebiasaan unik, serta hubungan antar spesies dalam ordo *Lagomorpha*.

Konsep Media

Media merupakan segala bentuk yang dapat ditangkap oleh indera manusia dan berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk menyampaikan informasi dalam proses komunikasi maupun proses belajar mengajar (Ahmad Rohani, dalam Fadilah dkk., 2023, h. 3). Media utama yang dipakai dalam proses perancangan adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini akan berisi informasi tentang kelompok mamalia dari ordo *Lagomorpha* yang disajikan secara visual. Informasi rinci dalam buku ini mencakup ciri-ciri fisik spesifik dari hewan-hewan ordo ini seperti bentuk tubuh, warna bulu, ukuran tubuh, dan lain-lain. Selain itu, buku ini juga menjelaskan habitat alami tempat tinggal hewan-hewan ini, kebiasaan dan perilaku mereka sehari-hari, jenis makanan dan sumber nutrisi mereka, serta proses reproduksi dan perkembangbiakan.

Penggunaan buku ilustrasi sebagai media untuk mengomunikasikan beragam data dan fakta tentang ordo *Lagomorpha* memiliki maksud dan tujuan agar detail-detail penting seputar ciri fisik, habitat, makanan, kebiasaan, reproduksi, dan aspek biologis lainnya dari ordo mamalia ini dapat diserap, diidentifikasi, dan dipahami, serta tersampaikan secara efisien oleh pembaca atau audiens yang membaca.

Menurut Pratama dan Yasa (2020) mengemukakan bahwa buku ilustrasi memiliki peran penting dan besar dalam mengubah teks-teks yang rumit dan kompleks menjadi lebih sederhana, mudah dicerna, menarik, dan jelas maksudnya. Penggunaan ilustrasi bertujuan untuk menjelaskan dan mengklarifikasi pesan-pesan atau informasi yang ingin disampaikan agar tidak ambigu dan mudah dipahami, serta untuk memberikan variasi pada materi pembelajaran agar tampilannya lebih menarik, tidak monoton, dan meningkatkan komunikasi (h. 60-61).

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Noviadji dan Hendrawan (2021) bahwa buku ilustrasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi atau pengetahuan secara lebih sederhana sederhana dan mudah dicerna (h. 107). Sedangkan menurut Sari dan Martadi (2020) buku ilustrasi merupakan media pembelajaran pilihan yang efektif digunakan dalam dunia pendidikan untuk membantu proses belajar anak-anak yang memiliki gaya belajar visual (*visual learner*). Anak-anak *visual learner* adalah anak-anak yang lebih mudah memahami dan mengingat informasi melalui tampilan gambar, diagram, peta, dan media visual lainnya (h. 154).

Judul *Bangsa Kelinci* dipilih untuk buku ilustrasi ini karena kelinci merupakan salah satu hewan yang sangat dikenal dan populer di seluruh dunia. Selain itu, kebanyakan hewan dari ordo *Lagomorpha* memiliki kemiripan fisik seperti gigi taring khusus dan ekor pendek, sehingga istilah *Bangsa Kelinci* sangat tepat untuk merepresentasikan ciri-ciri fisik khas dari hewan-hewan tersebut.

Tujuan dari penggunaan judul tersebut adalah untuk memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi serta memahami karakteristik umum yang dimiliki oleh berbagai spesies hewan dari ordo *Lagomorpha*, yang sebagian besar memang berwujud seperti kelinci. Dengan kata lain, istilah *Bangsa Kelinci* dimaksudkan sebagai sebuah analogi untuk merujuk pada satu kelompok hewan yang secara fisik dan visual memiliki banyak kesamaan dengan kelinci.

Pada perancangan buku ilustrasi berjudul *Bangsa Kelinci*, buku ini dirancang dengan menggunakan format berwarna pada setiap halamannya. Buku ini dicetak dalam bentuk persegi panjang dengan ukuran 24cm x 18cm dalam format *landscape*. Total keseluruhan halaman pada buku ini berjumlah 85 halaman. Untuk sampul depan dan belakang, buku ini menggunakan jenis *hardcover* yang dilapisi oleh laminasi doff. Sementara itu, kertas yang digunakan pada bagian isi buku menggunakan jenis *art paper* 210 gsm. Tujuannya adalah agar buku ini memiliki kualitas cetak dan desain visual yang baik untuk menampilkan ilustrasi tentang berbagai hewan ordo *Lagomorpha*.

Konsep Perancangan

Konsep Desain Komunikasi Visual

Dasar konsep elemen visual ini sebaiknya dilengkapi dengan referensi karya yang menjadi acuan perancangan. Desain Komunikasi Visual merupakan suatu bentuk desain yang berfokus untuk menyampaikan informasi dan pesan melalui penggunaan elemen-elemen visual. Para desainer komunikasi visual berusaha memengaruhi sekelompok target *audience* tertentu dengan tujuan agar sebagian besar individu dalam kelompok sasaran tersebut memberikan respons positif terhadap pesan visual yang disampaikan. Oleh karena itu, dalam desain komunikasi visual, hal yang penting adalah memastikan bahwa pesan yang hendak disampaikan dapat berkomunikasi dan tersalurkan dengan efektif, dikenali, mudah dibaca, serta dipahami oleh kelompok sasaran tersebut (Cenadi, 1999, h. 3).



Desain konseptual untuk buku ilustrasi tentang ordo *Lagomorpha* yang berjudul *Bangsa Kelinci* dimulai dengan menerapkan sejumlah elemen desain, seperti *mind mapping*, *moodboard*, gaya ilustrasi, skema warna, dan pemilihan huruf.

Mind Mapping

Mind mapping merupakan suatu teknik yang bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan berpikir otak dengan cara menggambarkan alur pemikiran, ide, dan gagasan ke dalam sebuah peta atau diagram konsep. Melalui teknik *mind mapping*, seseorang dapat memetakan berbagai pemikiran dan konsep kreatif dalam benaknya ke dalam susunan visual yang terstruktur, terstruktur, dan saling terhubung (Acesta, 2020, h. 583).

Proses perencanaan dan persiapan pembuatan buku ilustrasi yang berjudul *Bangsa Kelinci* diawali dengan pembuatan peta konsep (*mind mapping*) secara mendetail. Langkah ini bertujuan untuk membantu penulis dalam merancang konsep, menyusun *outline* cerita, dan menentukan gambaran besar dari buku ilustrasi yang akan dibuat nantinya. Dengan *mind mapping* seperti pada gambar 1, penulis bisa memvisualisasikan ide dan konsep kreatif ke dalam sebuah peta atau diagram, sehingga bisa lebih terarah dalam proses pembuatan buku ilustrasi ini.



Gambar 1.

Mind mapping

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Mood Board

Moodboard merupakan langkah penting dalam proses perancangan desain untuk mengumpulkan berbagai informasi dan referensi visual yang dapat membantu menginspirasi serta memicu lahirnya ide-ide kreatif (Wimajaya dkk., 2023, h. 250). Sementara menurut Sancaya (2022) *moodboard* merupakan alat visual yang sangat bermanfaat dalam proses kreatif karena memungkinkan para penulis dan seniman untuk menggambarkan serta mengomunikasikan gagasan-gagasan yang muncul di benak mereka dengan cara yang intuitif dan mudah dipahami (h. 128).

Moodboard berfungsi sebagai pedoman visual yang menggambarkan kesan awal yang ingin diciptakan melalui pemilihan tema, tekstur, palet warna, jenis huruf, tata letak, dan gaya ilustrasi yang akan diterapkan dalam proses mendesain (Yanti, 2020, h. 83). Gambar 2 memperlihatkan moodboard untuk perancangan buku ilustrasi ini.



Gambar 2.
Mood Board
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Gaya Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu cabang seni yang secara khusus mengutamakan penggunaan gambar yang diciptakan secara manual. Tetapi seiring meningkatnya permintaan akan desain yang semakin besar dan pesat di era digital, ilustrasi sudah tidak lagi hanya terbatas pada hasil gambar manual. Kini dengan kecanggihan teknologi komputer dan tersedianya beragam alat digital serta aplikasi pengolah gambar, para ilustrator juga bisa membuat ilustrasi secara digital (Sancaya, 2022, h. 126).

Buku ilustrasi mengenai ordo *Lagomorpha* yang berjudul *Bangsa Kelinci* ini menggunakan pendekatan visual yang cenderung ringan dan sederhana. Untuk mewujudkannya, teknik ilustrasi tersebut diaplikasikan dan dikerjakan dengan memanfaatkan fitur pada software digital khusus menggambar yakni ibisPaint X. Semua ilustrasi kelinci yang ada dibuat senyata mungkin menyerupai bentuk asli objek kelinci sesungguhnya, atau disebut dengan semi realis.

Semi realis merupakan perpaduan antara estetika realistis dengan elemen kartun (Hidayat ddk., 2023, h. 406). Perpaduan unsur kartun dan realis memiliki daya tarik yang luas serta memikat baik audiens anak muda maupun dewasa (Pertiwi, 2019, dalam Hidayat ddk., 2023, h. 406). Pemilihan gaya semi realis dalam ilustrasi didasarkan pada fleksibilitasnya yang tinggi. Gaya semi realis seperti terlihat pada gambar 3 memberi ruang luas untuk eksplorasi desain karakter, namun tetap mempertahankan elemen realisme yang membuat hasilnya terasa kredibel dan relatif (Pradesta & Aryanto, 2020, h. 169). Harapannya agar para pembaca dapat membayangkan sosok objek kelinci-kelinci itu secara lebih nyata dan dekat dengan imajinasi pembaca.

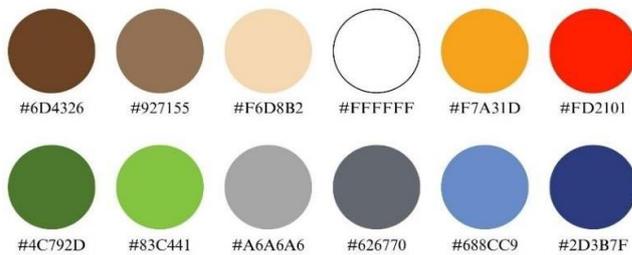


Gambar 3.
Referensi gaya ilustrasi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Skema Warna

Warna merupakan aspek penting yang melekat erat dalam kehidupan sehari-hari, seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Warna terbagi menjadi dua jenis, yaitu warna cahaya atau spektrum yang bersifat aditif (*additive*), serta warna pigmen atau bahan yang bersifat subtraktif (*subtractive*) dan terdapat pada material (Paksi, 2021, h. 91). Sedangkan menurut Hendriyana (2015) warna menjadi elemen penting yang memberikan identitas dan karakter pada sebuah bentuk visual. Sebaliknya, bentuk itu sendiri juga turut menentukan bagaimana warna akan dipersepsikan dan ditampilkan (h. 96).

Warna-warna alami yang dipilih untuk digunakan pada proses perancangan dan pewarnaan gambar-gambar dalam buku ilustrasi ini secara keseluruhan menggunakan warna-warna natural yang diambil dari alam seperti terlihat pada gambar 4. Palet warna natural seperti coklat, merah, hijau, abu-abu, dan biru yang berasal dari warna alam ini sengaja dipilih agar sesuai dan mewakili nuansa alami serta memberikan kesan hidup pada ilustrasi-ilustrasi di dalam buku ini.



Gambar 4.

Skema warna

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Pemilihan Huruf (*Font*)

Tipografi merupakan ilmu seni yang mengkaji tentang pemilihan, penataan, dan pengaturan tata letak huruf serta jenis huruf, baik untuk keperluan percetakan maupun reproduksi dalam bentuk lain. (Maharsi, 2013, h. 2). Sedangkan menurut Kusumowadhani (2017) tipografi merupakan ilmu yang mengkaji tentang seni perancangan dan penataan karakter-karakter seperti huruf, angka, tanda baca, dan elemen-elemen lainnya. Dalam tipografi, elemen-elemen tersebut tidak hanya dipandang sebagai representasi dari bunyi atau suara, melainkan terutama dilihat sebagai suatu bentuk seni visual yang memiliki aspek desain yang menarik secara estetika (h. 30).

Tipografi berfungsi sebagai media untuk mengonversi bahasa lisan menjadi bahasa visual berupa teks tertulis. Melalui tipografi, kata-kata dan ucapan yang diutarakan lewat verbal dapat ditransformasikan menjadi format visual berupa rangkaian huruf-huruf (Cenadi, 1999, h. 5-6). Menurut Pratiwi (2019) tipografi dan desain grafis memiliki kaitan yang sangat erat satu sama lain. Pemilihan jenis huruf dalam tipografi dapat mempengaruhi dan memperkuat pesan atau tema desain secara keseluruhan. Selain itu, tipografi juga berdampak terhadap tingkat keterbacaan dan kejelasan makna dari teks (h. 44).

Pada perancangan buku ilustrasi berjudul *Bangsa Kelinci*, tipografi yang dipilih untuk bagian judulnya adalah jenis huruf Super Dessert seperti pada gambar 5. Huruf ini termasuk ke dalam kategori dekoratif dan grafis, dengan karakter yang luwes dan lentur seperti tulisan tangan. Pemilihan huruf dekoratif ini dimaksudkan agar sesuai dengan tema buku ilustrasi yang diperuntukkan bagi anak remaja. Huruf ini mampu mewakili dan mengekspresikan suasana ceria, penuh imajinasi, bebas, dan cocok untuk anak remaja.



Gambar 5.
 Typface Super Dessert
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Huruf dekoratif mengacu pada huruf-huruf *serif*, *sans serif*, atau *script* yang telah mengalami modifikasi bentuk tertentu. Dari perspektif fungsional, huruf-huruf dalam kategori ini sengaja didesain untuk menarik perhatian pembaca, yang dapat disebut sebagai *attention getter* atau penarik perhatian (Sihombing, 2011, Carina., 2019). Karena memiliki desain yang ornamen dan mudah dikenali, huruf-huruf dekoratif ini juga sangat cocok digunakan sebagai teks tampilan utama, seperti pada logo, poster, atau desain grafis lainnya. Penggunaannya dimaksudkan agar konten yang ditampilkan menjadi lebih mencolok dan *eye catching* (Carina, 2019, h. 20).

Tipografi atau jenis huruf yang dipilih pada bagian isi buku ilustrasi *Bangsa Kelinci* adalah huruf Roboto seperti pada gambar 6 yang dirancang oleh Christian Robertson (Priyono dkk, 2020, h. 230) ini termasuk ke dalam kategori *Sans Serif* karena tidak memiliki kaki atau sirip pada ujung hurufnya. Jenis huruf Roboto dipilih karena dinilai memiliki karakteristik yang paling sesuai dan proporsional dengan media buku ilustrasi yang akan digunakan. Huruf ini memiliki ketebalan yang pas, mudah untuk dibaca, dan tidak terlalu kaku sehingga enak dilihat pada area teks panjang. Pemilihan huruf yang tepat sangat penting agar konten buku ilustrasi dapat disampaikan dengan maksimal kepada pembaca.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh James Craig (dalam Pratiwi, 2019) bahwa *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki kaki atau sirip (*serif*) di ujung hurufnya. Huruf *sans serif* umumnya memiliki tebal huruf yang relatif seragam tanpa banyak variasi. Penggunaan huruf *sans serif* menciptakan kesan modern dan minimalis, terutama karena ketiadaan elemen kaki yang umum hadir pada jenis huruf lain seperti *serif* (h. 45).



Gambar 6.
 Typface Roboto
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Konsep Tata Letak (*Layout*)

Konsep tata letak (*layout*) merupakan tahapan penting dalam proses desain grafis ketika merancang sebuah buku (Soedarso, 2014, dalam Nugraha dkk., 2022). Seperti yang dikemukakan oleh Kurniawan & Patria (2019) tata letak (*layout*) bertujuan untuk menciptakan harmoni antara komponen visual dan teks, sehingga informasi dapat dicerna dengan mudah oleh pembaca (h. 1). Tata letak (*layout*) yang digunakan pada perancangan buku ilustrasi ini adalah *axial layout* dan *frame layout*. *Axial layout* merupakan tata letak yang menempatkan fokus utama di bagian tengah, dengan elemen pendukung tersusun di kedua sisinya (John dkk., 2024, h. 15). *Axial layout* dipilih dalam pembuatan buku ilustrasi ini karena efektivitasnya dalam menonjolkan gambar utama, seperti terlihat pada gambar 7.



Gambar 7.

Referensi tata letak axial *layout*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Frame layout merupakan tata letak yang menggunakan konsep pembingkaihan, di mana konten visual dan tekstual diletakkan dalam area yang dibatasi, baik dengan garis tepi maupun bayangan (John dkk., 2024, h. 16). *Frame layout* dipilih dalam pembuatan buku ilustrasi karena kemampuannya mengorganisir konten visual dengan efektif, seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8.

Referensi tata letak frame *layout*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Proses Perancangan

Proses perancangan merupakan tahap dimulainya dalam merealisasikan atau memvisualisasikan sebuah desain dimulai dengan mengidentifikasi bentuk dari ide atau konsep

yang telah ada, baik itu desain yang sudah pernah dibuat ataupun rancangan baru yang masih ada dalam pikiran desainer. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan unsur-unsur ikonik atau khas yang akan menjadi ciri khas dari karya desain yang akan dihasilkan. Pada tahap ini, desainer biasanya memulai dengan membuat sketsa atau gambar kasar sebagai langkah awal dalam mewujudkan konsep desain (Yanti, 2020, h. 85).

Dalam proses perancangan buku ilustrasi *Bangsa Kelinci*, tahap awal yang dilakukan adalah memetakan konsep dan gagasan terkait topik tersebut melalui pembuatan peta pikiran (*mind mapping*). Setelah itu, dilanjutkan dengan pengumpulan data dan observasi. Ketika data dan informasi telah terkumpul, langkah selanjutnya adalah menyusun kerangka untuk ilustrasi. Proses ini dilakukan dengan membagi kerangka gambar menjadi beberapa bagian atau adegan guna memudahkan proses perancangan buku ilustrasi nantinya. Pembagian adegan ini membantu dalam mengatur alur cerita dan komposisi gambar secara terstruktur. Berikut adalah tahapan yang dilalui dalam merancang buku ilustrasi *Bangsa Kelinci*:

Alternatif Sampul Buku Ilustrasi

Sampul buku merupakan peran penting dalam sebuah karya. Keberadaannya memudahkan pencarian daftar bacaan, meningkatkan kredibilitas sebuah buku di mata pembaca, serta memberikan gambaran awal mengenai isi buku sehingga menarik minat pembaca untuk membacanya (Nofia & Bustam, 2022, h. 144). Dalam merancang sampul buku ilustrasi *Bangsa Kelinci*, aspek visual memegang peranan penting untuk menggambarkan tema dan konsep buku secara tepat. Dua sketsa alternatif telah diajukan sebagai opsi yang akan dipertimbangkan guna menentukan pilihan terbaik yang paling selaras dengan tema, konsep, gaya ilustrasi, dan pembahasan yang diangkat dalam buku ilustrasi tersebut. Setelah melalui pertimbangan yang cermat, sketsa terpilih akan menjadi tampilan utama sampul buku.

Sketsa yang terpilih merupakan hasil pertimbangan terhadap relevansi objek dengan judul buku ilustrasi yang diangkat, yaitu *Bangsa Kelinci*. Pada sketsa terpilih, tampilan utama pada cover buku menampilkan hewan kelinci, terwelu, dan pika yang tengah mengintip ke dalam lubang sarang. Ilustrasi ini menjadi simbol bahwa ketiga hewan tersebut hidup di dalam tanah atau sarang yang terletak di bawah permukaan tanah namun juga hidup di permukaan tanah. Gambar 9 dan 10 memperlihatkan alternatif dan gambar sampul terpilih dari proses perancangan.



Gambar 9.
Alternatif Sampul Buku
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 10.
Sampul Buku Terpilih
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Sketsa Tata Letak (Layout)

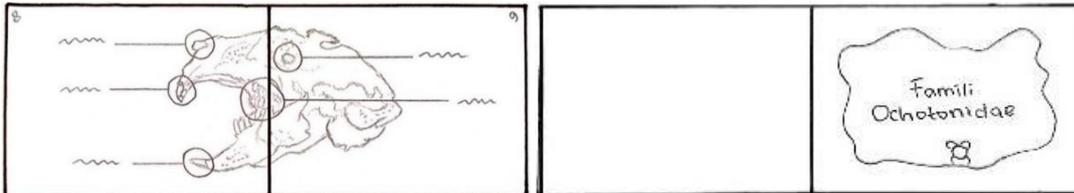
Sketsa tata letak merupakan peranan yang sangat penting sebagai peta penuntun dari awal hingga akhir pengerjaan. Sketsa ini merupakan rancangan awal yang didesain untuk menjadi acuan mendasar agar seluruh tahapan prosesnya berjalan sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya (Hermalinda dkk., 2024, h. 340). Sketsa tata letak dari buku ilustrasi *Bangsa Kelinci* yang menampilkan gambaran menyeluruh konsep buku dari awal hingga akhir dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11.
Sketsa *Layout*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Sketsa Tampilan Ilustrasi

Sketsa merupakan representasi visual yang terdiri dari goresan-goresan atau tanda-tanda sederhana, umumnya berupa garis-garis lembut dan cepat, untuk menangkap kesan cahaya dan bentuk dari objek yang diamati (Yandri, 2008, dalam Yanti, 2020, h. 85). Sedangkan menurut Yanti (2020) sketsa merupakan sebuah gambaran awal yang belum sempurna dari sebuah karya komposisi atau sebagian dari komposisi desain. Sketsa terbentuk dari kumpulan elemen-elemen pembentuk desain yang disusun secara kasar (h. 85). Sketsa tampilan ilustrasi dari buku ilustrasi *Bangsa Kelinci* sebelum memasuki proses pewarnaan (*coloring*) dapat dilihat pada gambar 12.



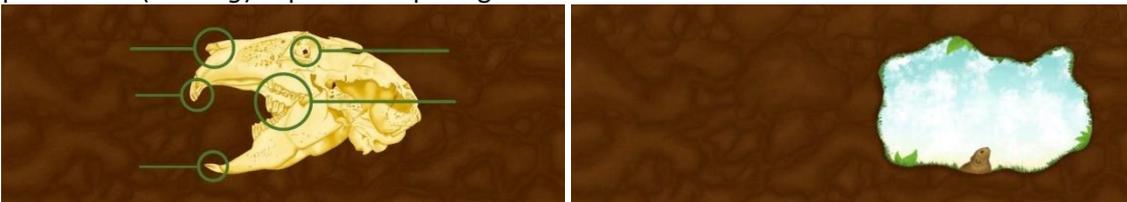
Gambar 12.

Sketsa tampilan ilustrasi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Pewarnaan (*Coloring*)

Warna menurut Supriyono (dalam Firdhiana & Anggapuspa, 2021) merupakan elemen yang sangat penting untuk diperhatikan dalam desain, karena warna mampu mempengaruhi cara pandang orang ketika melihat dan mengamati sebuah objek benda dan dapat membangkitkan reaksi psikologis tertentu sesuai dengan warna yang digunakan (h. 173).

Dalam merancang sampul buku ilustrasi *Bangsa Kelinci*, skema warna alami yang menceritakan kehidupan asli binatang dari ordo *Lagomorpha* diaplikasikan. Selain memperhatikan aspek gelap terang dan skema warna, proses pewarnaan juga mempertimbangkan aspek- aspek lain seperti tekstur, gradasi, dan detail. Penggunaan berbagai teknik dan efek pewarnaan yang tepat dapat memberikan sentuhan akhir yang memperkaya visual ilustrasi dan membuat setiap elemen terlihat lebih hidup dan menarik. Tampilan ilustrasi dari buku ilustrasi *Bangsa Kelinci* yang sudah dilakukannya proses pewarnaan (*coloring*) dapat dilihat pada gambar 13.

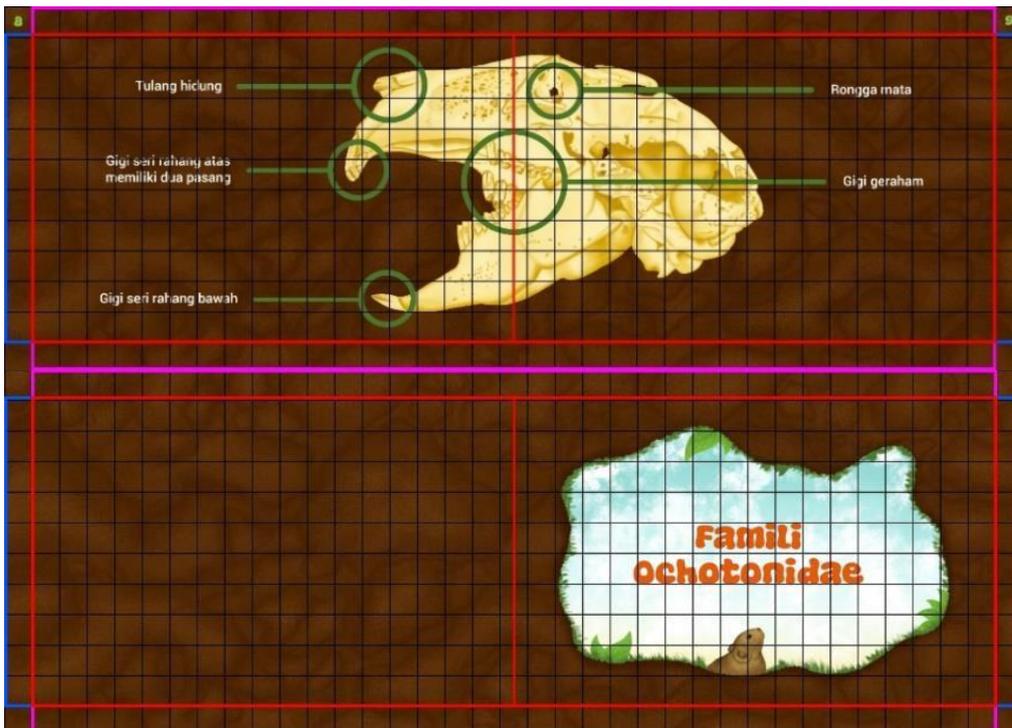


Gambar 13.

Proses ilustrasi dan pewarnaan digital
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Tampilan Tata Letak

Tata letak (*layout*) merupakan pengaturan dan penempatan unsur-unsur visual seperti gambar, teks, dan elemen dekoratif lainnya pada sebuah media atau halaman adalah bagian penting dari proses desain grafis (Iswanto, 2023, h. 127). Proses pengaturan tata letak berfokus pada terciptanya keselarasan, pola yang teratur, serta meningkatkan kemudahan dalam membaca dan memahami informasi tekstual. Tujuan utamanya adalah menghasilkan tampilan akhir yang tertata dengan baik, terstruktur, dan enak dipandang mata. Berikut adalah tampilan pengaplikasian *grid system* pada buku ilustrasi *Bangsa Kelinci* seperti pada gambar 14.



Gambar 14.
Proses *Grid Layout*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Hasil Perancangan

Perancangan yang akan dihasilkan dari proses perancangan buku ilustrasi adalah sebuah karya yang menyajikan informasi tentang ordo *Lagomorpha*. Buku ilustrasi ini dirancang dengan spesifikasi media, yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Judul buku : *Bangsa Kelinci*
2. Ukuran buku : 24cm x 18cm
3. Format buku : *Landscape*
4. Jumlah halaman : 85 Halaman
5. Jenis kertas : *Hardcover* (sampul buku) *Art paper* 210gsm (isi buku)
6. Teknik cetak : Digital printing dengan finishing laminasi *doff*
7. *Software* : *ibisPaintX* dan *Clip Studio Paint*

Skala Gambar Hasil Perancangan

Buku ilustrasi yang telah dibuat memiliki dimensi asli 24x18 Cm untuk ukuran tertutup dan 48x18cm untuk ukuran terbuka. Untuk memberikan gambaran proporsi, telah dibuat model miniatur dengan skala 1:6, yang menghasilkan ukuran 4x3 Cm untuk ukuran tertutup dan 8x3cm untuk ukuran terbuka seperti terlihat pada gambar 15 dan gambar 16.



Gambar 15.
Skala ilustrasi 1:6 ukuran tertutup
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 16.
Skala ilustrasi 1:6 ukuran terbuka
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Hasil dari proses perancangan buku ilustrasi tentang ordo *Lagomorpha* yang berjudul *Bangsa Kelinci* ditunjukkan melalui beberapa gambar tangkapan layar. Gambar-gambar ini memperlihatkan dari bagian awal, isi, dan penutup buku ilustrasi *Bangsa Kelinci*.

Bagian Awal

Pada bagian awal menampilkan desain sampul buku menggambarkan perspektif dari dalam lubang sarang, halaman penjeda, halaman judul, halaman hak cipta dan kata pengantar, serta halaman daftar isi. Sampul depan memperlihatkan kelinci dan terwelu yang mengintip ke dalam lubang, dengan latar belakang didominasi warna coklat tanah, dihiasi aksan biru langit dan awan putih. Sampul belakang menampilkan seekor pika yang juga melihat ke dalam lubang. Di sampul belakang ini juga tercantum sinopsis buku ilustrasi *Bangsa Kelinci*. Gambar wortel, makanan khas kelinci, menghiasi halaman penjeda. Halaman judul menampilkan pandangan dari dalam lubang sarang. Sementara itu, halaman hak cipta dan kata pengantar berlatar salah satu habitat ordo *Lagomorpha*. Terakhir, halaman daftar isi dihiasi dengan latar belakang berupa sarang atau lubang di tanah seperti terlihat pada gambar 17.



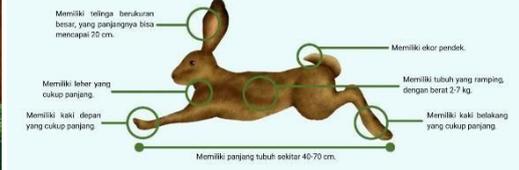
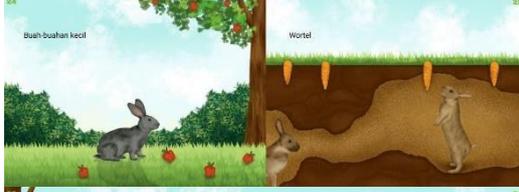
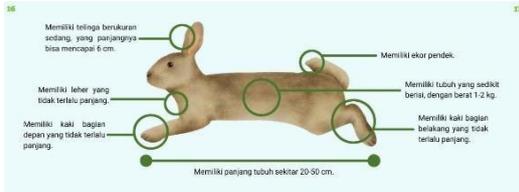


Gambar 17. Bagian awal buku ilustrasi (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Bagian Isi

Pada bagian isi konten buku terbagi menjadi dua bagian utama: pembuka dan inti. Bagian pembuka menyajikan gambaran umum ordo *Lagomorpha*, meliputi klasifikasi famili, karakteristik fisik, serta detail tengkorak dan gigi khususnya. Bagian inti berfokus pada dua famili: *Leporidae* dan *Ochotonidae*. Informasi yang disajikan mencakup deskripsi tiap famili, jumlah spesies dan genus yang termasuk di dalamnya, ciri fisik, habitat, kebiasaan, makanan, dan berkembang biak. Desain tata letak buku menggunakan pendekatan sederhana yang mengutamakan ilustrasi visual ordo *Lagomorpha* seperti terlihat pada gambar 18. Pendekatan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disajikan.







terutama kaum remaja. Dengan menerapkan elemen-elemen Desain Komunikasi Visual seperti tipografi yang sesuai, pemilihan warna yang tepat, dan pengaturan tata letak yang efektif, informasi rumit mengenai ordo *Lagomorpha* dapat disajikan dalam format yang lebih mudah dipahami. Ini menunjukkan keefektifan Desain Komunikasi Visual sebagai media penyampai pesan visual untuk materi ilmiah. Proyek ini juga membuktikan kemampuan Desain Komunikasi Visual dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman remaja terhadap subjek-subjek sains, sekaligus mendemonstrasikan penerapan praktis dari konsep-konsep Desain Komunikasi Visual dalam ranah pendidikan.

Daftar Pustaka

- Acesta, A. (2020). Pengaruh penerapan metode mind mapping terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2b), 581-586. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/766>.
- Andarastuti, T. D., dan Kurniawan, D. (2019). *Seri Jelajah Dunia Hewan, Mamalia 2*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Ariska, D. (2020). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTsS Lam Ujong Kabupaten Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- Carina, R. (2019). Penggunaan Huruf Dekoratif Dalam Tipografi Kinetis. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 17-32. <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/download/4558/3631/11644>.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 111. <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16036>.
- Dartoyo, A. A. dkk. (Penyunting). (2014). *Ensiklopedia Sains Spektakuler: Mamalia*. Jakarta: Penerbit PT Aku Bisa.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938/733>.
- Firdaus, G. (2016). Perancangan Informasi Kelinci Holland Lop melalui Media Buku Bergambar. (Tugas Akhir). Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Firdhiana, S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 170-180. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44734>.
- Grzimek, B. (1990). *Grzimek's Encyclopedia of Mammals* (English 1a, Vol. 4). New York: Mcgraw-Hill Publishing Company.
- Hadi, I. P. (2009). Penelitian khalayak dalam perspektif reception analysis. *Scriptura*, 3(1), 1-7. <https://scriptura.petra.ac.id/index.php/iko/article/view/17015/17786>.
- Hendriyana, H. (2015). *Rupa dasar: dasar-dasar teknis keindahan visual*. Sunan Ambu Press.

- Hermalinda, V., Sidhartani, S., & Saptodewo, F. (2024). Buku ilustrasi perjuangan sebagai wanita, Frida Kahlo. *Cipta*, 2(3), 333-347. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/cipta/article/view/2793>.
- Hidayat, R., Saptodewo, F., & Winarni, R. W. (2023). Perancangan komik bergerak sejarah minuman Betawi bir pletok. *Cipta*, 1(3), 404-415. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/cipta/article/view/1803/1252>.
- Hoeve, I. B. Van. (2003). *Ensiklopedia Indonesia Seri Fauna: Mamalia 1*. Jakarta: PT Ikrar Mandiriabadi.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129. <https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/25672>.
- Kurniawan, I. W., & Patria, A. S. (2019). Analisis Layout Buku Tematik 5 Sekolah Dasar Tema 8. *Jurnal Seni Rupa*, 04(07), 120-129. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/31364>.
- Kusumowadhani, P. (2017). *Tipografi Buku Bahan Ajar Modul Pengajaran*. Jakarta: Polimedia Publishing.
- Maharadatunkamsi., Phadmacanty, N. L. P. R., Sulistyadi, E., Inayah, N., Achmadi, A. S., Dwijayanti, E., Semiadi, G., Farida, W. R., Wirdateti., Wiantoro, S., Nugraha, R. T. P., Fitriana, Y. S., & Kurnianingsih. (2020). *Status Konservasi dan Peran Mamalia di Pulau Jawa*. Jakarta: LIPI Press.
- Maharsi, I. (2013). *Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti)*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat, UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Musthofa, I., Ali, R. N., & Pamungkas, K. T. (2021). *Panduan Lapangan Herpetofauna (Amfibi & Reptil) di Kawasan Ekowisata Desa Jatimulyo*. Yogyakarta: Masa Kini.
- Myers, P., & Sorin, A. B. (2002). *Lagomorpha*. Diakses dari <https://animaldiversity.org/accounts/Lagomorpha/>.
- Myers, P. (2003). *Sylvilagus Floridanus*. Diakses dari https://animaldiversity.org/accounts/Lagomorpha/pictures/collections/contributors/ph il myers/ADW_mammals/Lagomorpha/sylvilagus6549/?start=120.
- Nasrullah, R. (2018). Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media dan Realitas Virtual di Media Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 17(2), 271-287. <https://journals.itb.ac.id/index.php/%20sostek/article/view/7953>.
- Novia, V. S. S., & Bustam, M. R. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Sampul Buku Five Little Pigs Karya Agatha Christie. *Jurnal Mahadaya*, 2(2), 143-156. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/mahadaya/article/view/7795>.

- Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*. 8(2), 103-121. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/7930/0.
- Nurjayanti, D., & Mustaji. (2021). Pengembangan E-Modul Materi Klasifikasi Makhluk Hidup pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII di SMP PGRI TUMBRASANOM. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 11(5), 1-9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44017>.
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal Imaji*, 12(2), 90-97. <https://imaji.ikj.ac.id/index.php/IMAJI/article/view/49>.
- Prabaningrum, I. G. A. I., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 405-413. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/21775>.
- Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya Semirealis sebagai Inspirasi Perancangan *Character Concept Art Game* Fantasi Berbasis Legenda Nusantara. *Jurnal Barik*, 1(3), 167-177. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/36147/32194/>.
- Pratama, R. J., & Yasa, I. N. M. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Informasi Tentang Stres. *Jurnal Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*. 2(2), 59-66. <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/sasak/article/view/864>.
- Pratiwi, N. (2019). *TA: Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia dengan Teknik Digital Watercolor sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual Melalui Media Digital *Website*. *Jurnal Desain*. 7(3), 223-242. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/5877.
- Reese, A. (2012). *Ochotonidae*. Diakses dari <https://animaldiversity.org/accounts/Ochotonidae/>.
- Sancaya, I. M. A. W., Swandi, I. W., & Artawan, C. A. (2022). Perancangan *Stock Illustration* Bertema *Beach Holiday* di Florto Studio. *Jurnal Amarasi*. 3(2), 123-131. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1693>.
- Saragih, R. K. P., Martini., & Tarwatjo, U. (2019). Jenis dan Kepadatan Tikus di Pantj Asuhan “X” Kota Semarang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 7(1), 260-270. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jkm/article/view/22880/20919>.
- Sari, N. P. (2022). Pendampingan Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Melalui Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kampung Tua Tanjung Gundap Kelurahan Tembesi. *Jurnal Awam*, 2(2), 17-25. <https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/awam/article/download/721/522/>.
- Sari, R. A. R., & Martadi. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi “Yuk Mengenal Satwa Langka di Taman Nasional Baluran” Bergaya Semi Abstract Art Sebagai Media Edukasi Untuk Anak 6-12 Tahun. *Jurnal Barik*. 1(1), 152-168. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35656>.

- Silberstein, M. (2011). *Leporidae*. Diakses dari di <https://animaldiversity.org/accounts/Leporidae/>.
- Smith, A. T. (2023a). *Hare Mammal*. Diakses dari <https://www.britannica.com/animal/hare-mammal>.
- Smith, A. T. (2023b). *Lagomorph Mammal*. Diakses dari <https://www.britannica.com/animal/lagomorph>.
- Smith, A. T. (2023c). *Pika Mammal*. Diakses dari <https://www.britannica.com/animal/pika>.
- Smith, A. T. (2023d). *Rabbit Mammal*. Diakses dari <https://www.britannica.com/animal/rabbit>.
- Susanto, T. T., Kusnadi, E., & Retno, L. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan. *Jurnal Abdimas BSI*. 1(3), 576-584. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas/article/view/4168>.
- Tridyanthi, K. A., Aidhawani., Fadillah, A., Annisa, A. S., & Suhairi. (2023). Strategi Segmentasi, Targeting, Positioning dalam Pemasaran Global. *Jurnal Manajemen*, 2(1), 151-158. <https://journal.literasisains.id/index.php/mamen/article/download/1614/839>.
- Wijaya, H., & Sirine, H. (2016). Strategi Segmenting, Targeting, Positioning serta Strategi Harga pada Perusahaan Kecap Blekok di Cilacap. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 01(03), 175-190. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/download/6996/6150/12232>.
- Wimajaya, I. G. A. B., Udayana, A. A. G. B., & Nuriarta, I. W. (2023). Perancangan Brand Guideline Covita. *Jurnal Amarasi*. 4(2), 245-255. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/2408>.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410/2795>.
- Yanti, E. (2020). *Suatu Pengantar Metode dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).