

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anatomi hewan adalah kajian ilmiah tentang bentuk, ukuran, posisi dan hubungan antara struktur tubuh. Mata kuliah anatomi hewan dipelajari dengan berbagai metode. Brenton menyatakan bahwa tidak ada strategi pengajaran tunggal yang paling efektif. Penggabungan berbagai metode yaitu penggunaan gambar, kuliah, dan praktikum pembedahan merupakan cara yang ideal untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pada masa sekarang ini, pengajaran dan pembelajaran anatomi mengalami banyak perubahan signifikan oleh karena berkurangnya masa studi, terbatasnya ketersediaan hewan uji, dan perkembangan teknologi termasuk teknologi informasi dan komputer (Brenton et al 2007).

Struktur organ dalam tubuh hewan sukar untuk divisualkan. Teknik klasik yang selalu digunakan untuk pengamatan organ dalam ialah pembedahan langsung. Namun demikian teknik ini memerlukan seorang peneliti yang terampil, sabar dan berpengalaman (Lauridsen et al, 2011). Tambahan lagi, teknik pembedahan tidak selalu dapat diterapkan karena berbagai sebab. Untuk keperluan pembelajaran anatomi, teknik ini relatif mahal serta memakan banyak waktu dan tenaga. Dalam bidang riset hewan langka, teknik ini sama sekali tidak dapat diterapkan secara ekstensif.

Sedangkan untuk keperluan publikasi ilmiah, diperlukan media untuk menyajikan hasil dari suatu pengamatan anatomi.

Hasil pengamatan anatomi biasanya dipresentasikan dalam bentuk gambar dan diubah dalam bentuk desain buku. Gambar dapat berupa sketsa tangan, ilustrasi dengan bantuan software, atau foto. (Mraz 2007; Portera & Doranb 2000). Mahasiswa kesulitan dalam memahami bentuk anatomi hewan kadal dengan desain anatomi yang kurang menarik dan jelas. Selama ini mahasiswa yang melakukan praktikum anatomi di laboratorium menggunakan buku yang desain dan gambar anatomi sulit dipahami. Tersedianya buku anatomi hewan *Vertebrata* (kadal) yang baru dan menarik dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa.

Dengan berkembangnya teknologi dan perkembangan *software* untuk mendesain gambar menjadi buku, maka dari itu semakin memudahkan kita dalam membuat desain yang lebih *modern* dan menarik. Contoh *software* desain yang mudah dipelajari dan familiar yaitu *Adobe photoshop* dan *CorelDraw*.

1.2 Rumusan Masalah

Selama ini mahasiswa yang melakukan praktikum anatomi hewan di Laboratorium Biologi masih menggunakan buku yang desain dan gambar anatomi sulit dipahami.

1.3 Batasan Kerja Praktek

- 1.3.1 Pengolahan foto dan desain menggunakan program *Adobe PhotoShop CS4* dan *CorelDraw X4*
- 1.3.2 Pembuatan desain anatomi berdasarkan contoh desain yang sudah ada

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Membuat desain buku anatomi kadal untuk memudahkan praktikan dalam memahami dan mencocokkan dengan anatomi yang sebenarnya.

1.5 Manfaat Kerja Praktek

- 1.5.1 Memudahkan dosen, dan mahasiswa dalam mempelajari anatomi *Vertebrata* kadal.
- 1.5.2 Menambah koleksi buku tentang anatomi hewan di Laboratorium Biologi UIN Sunan Kalijaga.
- 1.5.3 Menambah pengetahuan tentang penggunaan *software* desain gambar seperti *Adobe Photoshop* dan *CorelDraw*.