

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL KINGDOM
PLANTAE SEBAGAI MEDIA LITERASI SAINS JENJANG
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual



Disusun Oleh:

SHAFIRA MUTHMAINAH HUDAYA

1900215

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL KINGDOM
PLANTAE SEBAGAI MEDIA LITERASI SAINS JENJANG
SEKOLAH DASAR**

Oleh
Shafira Muthmainah Hudaya
NIM 1900215

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Shafira Muthmainah Hudaya 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian
Dengan dicetak ulang, di-*fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

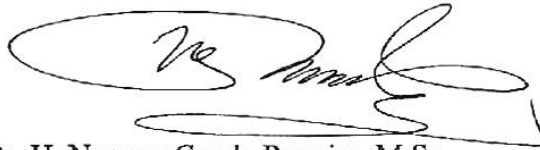
Shafira Muthmainah Hudaya

NIM 1900215

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL KINGDOM
PLANTAE SEBAGAI MEDIA LITERASI SAINS JENJANG SEKOLAH
DASAR**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

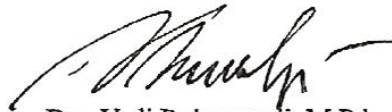
Pembimbing I



Dr. H. Nanang Ganda Prawira, M.Sn

NIP. 196202071987031002

Pembimbing II



Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd.

NIP. 1961040119943031001

Mengetahui

Ketua Program Studi DKV UPI,



Arief Johari, M.Ds.

NIP. 920200119810122101

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

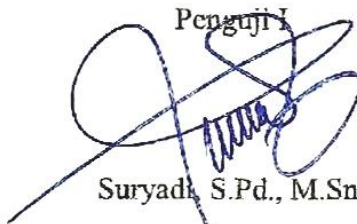
Shafira Muthmainah Hudaya

NIM 1900215

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA VISUAL KINGDOM
PLANTAE SEBAGAI MEDIA LITERASI SAINS JENJANG SEKOLAH
DASAR**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PENGUJI:

Penguji I



Suryadi, S.Pd., M.Sn.

NIP. 197307142003121001

Penguji II



Arief Johari, M.Ds.

NIP. 920200119810122101

Penguji III



Palupi Argani, M.Ds

NIP 92023021994112201

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Ensiklopedia Visual Kingdom Plantae sebagai Media Literasi Sains Jenjang Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan meraih gelar sarjana Desain di Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Penulis sadar bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sebab keterbatasan kemampuan juga pengetahuan yang penulis miliki, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan. Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari berbagai hambatan namun berkat bimbingan, doa, motivasi maupun materil dari berbagai pihak sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai, maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Orang tua tercinta Umi Eli Suryani Suganda dan Yanyan Cahyana Hudaya serta kakak Annisa Nur Islami Hudaya yang telah memberikan segalanya baik moril maupun materil, motivasi, serta doa yang tiada henti.
2. Bapak Dr. H Nanang Ganda Prawira, M.Sn, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, serta arahan selama penulis mengerjakan skripsi..
3. Bapak Drs. Yadi Rukmayadi, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, serta arahan selama penulis mengerjakan skripsi.
4. Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual FPSD UPI periode 2022-2026, Bapak Arief Johari, M.Ds.
5. Bapak Andi Suryadi, S.Pd dan beserta seluruh staff dosen Prodi Desain Komunikasi Visual FPSD UPI yang telah memberi pengetahuan dan ilmu kepada penulis semasa perkuliahan.

6. Bapak Deni beserta staff Tata Usaha Prodi Desain Komunikasi Visual FPSD UPI yang dengan senang hati melayani juga membantu kebutuhan administrasi penulis semasa perkuliahan.
7. Bapak Kepala Sekolah SDN GBI Acep Mansur, S.Pd dan Ibu Selvi Afrianti, S.Pd selaku narasumber yang telah memberikan banyak informasi juga pengetahuan guna menyempurnakan rancangan buku ensiklopedia ini.
8. Bapak Rizky M.Kom selaku narasumber yang telah memberikan banyak informasi juga pengetahuan guna menyempurnakan rancangan buku ensiklopedia ini.
9. Alif Sita Maharani S.Kom selaku partner juga teman magang yang telah membantu penulis dalam menyusun konsep juga materi untuk rancangan buku ensiklopedia.
10. Teman - teman magang PT. Sebangku Games MSIB Batch 3 yang sampai saat ini masih terus berkomunikasi dan memberi semangat juga doa pada penulis.
11. Geng *Boardgame* Muara Kuin (Widya, Yuga, Lisa, Alif, Sherina, Juriah, kak Agung, Akbar) yang telah memberi dukungan juga doa pada penulis.
12. Partner spesial, Wisnu Mahardhika yang selalu setia menemani, membantu, *support system* dan menyemangati penulis.
13. Teman-teman Kelas DKV-C yang sejak awal perkuliahan selalu berjuang bersama, khususnya Steffany, Adita, Paramudya, Aulia, Rafika, Rumi, Rizka, Azmi.
14. Teman-teman Visualist 2019 yang telah berjuang bersama sejak awal perkuliahan.
15. Serta berbagai pihak yang telah membantu, terimakasih atas dukungan dan bantuan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bermanfaat bagi semua pihak yang membaca. *Aamiin*.

ABSTRAK

Masalah utama yang perlu ditangani oleh pendidikan Indonesia adalah tingkat literasi yang rendah. Kurangnya minat literasi yang terjadi di Indonesia didukung dengan fakta banyaknya perubahan kurikulum yang terjadi selama beberapa tahun silam. Salah satu keterampilan yang sangat penting dan harus untuk dikuasai pada abad 21 adalah literasi sains. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merumuskan masalah bagaimana merancang sebuah buku ensiklopedia visual yang membahas materi Kingdom Plantae sebagai media pembelajaran tambahan bagi siswa kelas 4-6 sekolah dasar dengan menggunakan ilustrasi digital yang menarik. Tujuan dibuatnya perancangan buku ensiklopedia Kingdom Plantae adalah untuk meningkatkan semangat baca literasi sains pada anak khususnya pada kelas 4-6 jenjang Sekolah Dasar dan untuk mengetahui respon siswa terhadap buku yang dirancang. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode campuran atau *mix method*, yang menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Proses pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan wawancara, studi pustaka, dan data kuantitatif dengan menyebar kuisioner pada target audiens. Penyusunan materi pada buku ini penulis dibantu oleh para ahli media dan materi agar isi buku tersusun rapi dan tidak keluar dari tema. Buku ensiklopedia Kingdom Plantae berisikan empat bab pokok materi utama dengan dilengkapi lembar kuis interaktif. Hasil dari perancangan buku ensiklopedia ini dapat meningkatkan minat literasi siswa sekolah dasar dan menjadi bahan media pembelajaran yang membantu tenaga pengajar dalam proses pembelajaran. Buku ensiklopedia Kingdom Plantae yang dirancang divalidasi oleh para ahli dengan hasil layak untuk dibaca dengan revisi dan materi telah sesuai dengan kemampuan membaca anak SD kelas tinggi.

Kata kunci : ensiklopedia, *kingdom plantae*, literasi sains

ABSTRACT

The main problem that needs to be addressed by Indonesian education is the low literacy rate. The lack of interest in literacy that has occurred in Indonesia is supported by the fact that there have been many curriculum changes that have occurred over the past few years. One of the skills that is very important and must be mastered in the 21st century is scientific literacy. To overcome this problem, the author formulates the problem of how to design a visual encyclopedia book that discusses Kingdom Plantae material as an additional learning medium for elementary school students in grades 4-6 by using attractive digital illustrations. The purpose of designing a Kingdom Plantae encyclopedia book is to increase the enthusiasm for reading scientific literacy in children, especially in grades 4-6 at the elementary school level and to find out students' responses to the books designed. The research method used in this design is a mixed method or mix method, which combines qualitative and quantitative methods. The process of collecting qualitative data is done by interviews, literature studies, and quantitative data by distributing questionnaires to the target audience. In preparing the material for this book, the author is assisted by media and material experts so that the contents of the book are neatly arranged and do not deviate from the theme. The encyclopedia Kingdom Plantae book contains four main subject matter chapters accompanied by interactive quiz sheets. The results of designing this encyclopedia book can increase elementary school students' literacy interest and become learning media material that helps teaching staff in the learning process. The designed Kingdom Plantae encyclopedia book was validated by experts with the result that it is feasible to read with revisions and the material is in accordance with the reading ability of high grade elementary school children.

Keyword : encyclopedia, *kingdom plantae*, science literacy

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel	ix
BAB I	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Masalah Perancangan	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Manfaat Perancangan	4
E. Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
A. Kajian Perancangan Terdahulu	7
B. Kajian teoretik	8
1. Desain Komunikasi Visual	8
2. <i>Layout</i>	12
3. Ilustrasi	12
4. Perancangan Buku	13
5. Ensiklopedia	15
6. Literasi Sains	16
7. Kingdom Plantae	17
8. Anak Sekolah Dasar	18
BAB III	19
A. Metode Pengumpulan Data	19
B. Pengolahan Data	20
1. Obyek dan Subjek Penelitian	20
2. Sumber Data	20
3. Teknik Pengumpulan Data	21
C. Metode Analisis Data	22

C. Metode Perancangan	22
BAB IV	30
A. Proses Perancangan	30
1. Konsep Kreatif	30
2. Standar Visual	32
B. Proses Berkarya	39
1. Pra-Produksi	39
2. Produksi	43
3. Pasca Produksi	46
C. Evaluasi	50
D. Printing (Percetakkan)	51
E. Visualisasi dan Analisis Karya	52
BAB V	60
A. Simpulan	60
B. Rekomendasi	61
Daftar Pustaka	63
Daftar Istilah	67
LAMPIRAN	68

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Prinsip desain kesatuan	9
Gambar 2. 2 Prinsip desain keseimbangan	10
Gambar 2. 3 Prinsip desain irama	10
Gambar 2. 4 Prinsip desain kontras	10
Gambar 2. 5 Prinsip desain fokus atau focal point	11
Gambar 2. 6 Prinsip desain Proporsi	11
Gambar 3. 1 Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Biologi (Kiri) dan Buku Morfologi, Taksonomi dan Filosofi Tumbuhan (Kanan)	24
Gambar 3. 2 Proses Perancangan Storyboard	28
Gambar 3. 3 Contoh Referensi Gambar Tumbuhan	29
Gambar 3. 4 Moodboard Perancangan Buku Ensiklopedia Kingdom Plantae	29
Gambar 4. 1 Cover buku ensiklopedia “Kingdom Plantae”	32
Gambar 4. 2 Contoh isi buku pada buku ensiklopedia Kingdom Plantae	33
Gambar 4. 3 Contoh mini comic	34
Gambar 4. 4 Contoh lembar game interaktif	35
Gambar 4. 5 Desain karakter Tupi (pojok kiri atas), Bang (pojok kanan atas) Dayu (pojok kiri bawah), dan Budi (pojok kanan bawah)	35
Gambar 4. 6 Font bubblegum sans oleh sudtipos	36
Gambar 4. 7 palet warna yang akan digunakan pada buku ensiklopedia visual "Kingdom Plantae"	37
Gambar 4. 8 Contoh Layout yang akan digunakan	38
Gambar 4. 9 Logo untuk buku ensiklopedia Kingdom Plantae	39
Gambar 4. 10 Contoh Style Ilustrasi oleh Pitanto (kiri) dan Lucila Perini (kanan)	40
Gambar 4. 11 Wawancara bersama wali kelas 5B ibu Selvi Afrianti, S.Pd	41
Gambar 4. 12 Boardgame Sutasoma	42
Gambar 4. 13 Hasil Observasi Buku “Tell Me About: Plants”	43
Gambar 4. 14 Hasil Observasi Buku “Ensiklopedia Anak Hebat: Tumbuhan”	44
Gambar 4. 15 Proses Sketsa	45

Gambar 4. 16 Proses Lineart	46
Gambar 4. 17 Proses Base Color dan Finishing	47
Gambar 4. 18 Contoh penyusunan materi	54
Gambar 4. 19 Karakter Tupi	54
Gambar 4. 20 Karakter Budi	55
Gambar 4. 21 Karakter Bang	55
Gambar 4. 22 Karakter Dayu	55
Gambar 4. 23 Halaman Pembuka Buku Ensiklopedia	56
Gambar 4. 24 Isi Materi Bab I	57
Gambar 4. 25 Isi Materi Bab II	58
Gambar 4. 26 Isi Materi Bab III	58
Gambar 4. 27 Isi Materi Bab IV	59
Gambar 4. 28 Halaman Penutup	59

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Peralatan yang digunakan	24
Tabel 3. 2 Storyline	25
Tabel 4. 1 Validasi Ahli Media	48
Tabel 4. 2 Validasi ahli materi	50
Tabel 4. 3 Validasi Hasil Uji Coba	51
Tabel 4. 4 Evaluasi Materi dan Penulisan	53

Daftar Pustaka

- Andi Asari, 2023. Literasi Media. CV Literasi Nusantara Abadi.
<https://books.google.co.id/books?id=Vba9EAAAQBAJ>.
- Dr. Shilphy A. Octavia, M P. 2021. *Profesionalisme Guru Dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=K5w9EAAAQBAJ>.
- Efendi, Nofriza, Nelvianti Nelvianti, and Refli Surya Barkara. 2021. “Studi Literatur Literasi Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Dharma PGSD* 1 (2): 57–64. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/193>.
- Fallis, A. 2013. “Bab II Tinjauan Sekolah Dasar Standar Nasional.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 1689–99.
- Hanifah, Nur. 2017. “Materi Pendukung Literasi Sains.” *Gerakan Literasi Nasional*, 1–36.
- Hilmi, M. 2022. Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=w5-LEAAAQBAJ>.
- Irawati, Iis. 2015. “Pengembangan Ensiklopedi Keanekaragaman Tumbuhan Angiospermae Berbasis Potensi Lokal Di MTs Negeri Seyegan Dengan Muatan Keislaman.” Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga.
- Italiyana, N.K.I.O., N.L.G.G. Prameiswary, G A I Pradnyani, K A D Maharani, I.N.A.W. Kusuma, S S Satiti, I.A.P.D.P. Hati, N P N Pradnyandari, P A Y Shanti, and N.P.M.W. Asih. 2021. *Pemupukan Budaya Literasi, Toleransi, Dan Budi Pekerti: Untuk Membangun Sakura Yang Berprestasi*. Nilacakra.
<https://books.google.co.id/books?id=3OZaEAAAQBAJ>.
- Kapp, Karl M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Hardcover. United Kingdom: Wiley.
- Karlina, Lina. 2020. “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Katalog Materi Plantae Pada Siswa Kelas X MAN 2 Makassar.” Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. 2018. “Model Gamifikasi.PDF.”
[http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN 2018/2](http://direktori.pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id/MODEL/TAHUN%202018/2)

model gamifikasi/model gamifikasi.PDF.

Kemendikbud. 2017. *Materi Pendukung Literasi Sains*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kim, S, K Song, B Lockee, and J Burton. 2017. *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Advances in Game-Based Learning. Springer International Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=ysI2DwAAQBAJ>.

Margulis, Lynn, and Michael J Chapman. 2009. "Kingdom Plantae." *Kingdoms and Domains*, 411–62. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-373621-5.00005-2>.

Mukrimaa, Syifa S., Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni, ANIS YULIA CITRA, Nathaniel David Schulz, د. غسان, Tukiran Taniredja, Efi Miftah. Faridli, and Sri Harmianto. 2016. "CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6 (August): 128.

Nathalia, Lia Anggraini S & Kirana. 2015. "Desain Komunikasi Visual." *Aspek Desain Komunikasi Visual*, 172.

Novianti, Vina. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, no. 1: 6–13.
<https://eprints.umm.ac.id/43725/>.

OCDE. 2009. "PISA 2009 Assessment Framework. Key Competencies in Reading, Mathematics and Science." *Assessment* 20 (8): 528–33.
http://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2009-assessment-framework_9789264062658-en.

of Sciences, E M, D.B.S.S. Education, B S Education, C.S.L.P.P. Science, K A Dibner, and C E Snow. 2016. *Science Literacy: Concepts, Contexts, and Consequences*. National Academies Press.
<https://books.google.co.id/books?id=57fODQAAQBAJ>.

- Panjaitan, L. A. 2016. *Pengembangan Literasi Sains Di Sekolah*. Bogor: GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=dHn8DwAAQBAJ>.
- Prameswari Sutanto, Gladys Dian, Benny Rahmawan Noviadji, and Christyan Budi Susilo. 2018. "Perancangan Buku Ensiklopedia Ekologi & Lingkungan Tentang Manusia Dan Lingkungannya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun." *Artika* 2 (1): 1–11. <https://doi.org/10.34148/artika.v2i1.71>.
- Pudiasuti, R. D. 2014. *Cara Dan Tip Produktif Menulis Buku*. Elex Media Komputindo. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=uNxMDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=dul+muluk&ots=GABn9fWGVl&sig=h1TJFZqN8QuO8rl-7kilgPuy_K0.
- Putra, R. W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>.
- Putri, Rahma. 2019. "Pengaruh Kebijakan Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran Sekolah." *Pendidikan Seni Rupaupa* 1 (1): 1–8.
- Rahmah, Elva. 2018. "Akses Dan Layanan Perpustakaan." *Prenadamedia Group*.
- Rahmatika, Ausilia ; Maulana Firmansyah, David ; Hanifah, Farah ; Ayu Maharani, Risqa. 2019. "Jurnal Psikologi Perkembangan Anak Masa Usia Sekolah Dasar." *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Risdyaningrum, Monica, and Hendro Aryanto. 2020. "Perancangan Ensiklopedia Selamatkan Bumi Dari Pencemaran Untuk Anak Usia 5-13 Tahun" 1 (2): 209–22.
- Schopflin, Katharine. 2013. "The Encyclopaedia as a Form of the Book." University College London. <https://pdfs.semanticscholar.org/bf2c/5aab0815cfa990a98a6bf91a7a456ff41f36.pdf>.
- Supriyo. 2015. "Pengaruh Buku Teks Dan Cetak Terhadap Hasil Belajar Di Sma N I Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur Pada Kelas Xii. Ips Tahun Pelajaran 2013/2014." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 3 (1): 83–92. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.145>.
- Sutopo. 2006. "Metodologi Penelitian Kualitatif." Surakarta: UNS.

- Syofyan, Harlinda, and Trisia Lusiana Amir. 2019. "Penerapan Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD ." *Jurnal Pendidikan Dasar* 10 (2 SE-Articles). <https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>.
- Witabora, Joneta. 2012. "Peran Dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora* 3 (2): 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>.
- Zeegen, Lawrence. 2009. "What Is Illustration?" Rockport Publishers.

Daftar Istilah

Aseksual	: Tidak punya kelamin
Dikotil	: tumbuhan biji berkeping dua
Edukasi	: Pendidikan, pemberian pelajaran
Ensiklopedia	: Kamus atau salah satu bahan referensi mengenai bidang tertentu
Gamifikasi	: mekanisme yang ada pada permainan ke media pembelajaran
Generatif	: Perkembangbiakkan yang terjadi dengan kawin
Interaktif	: saling melakukan aksi
Literasi	: Kemampuan untuk menulis dan membaca serta mengolah informasi
Literasi Sains	: Kemampuan untuk memahami karakteristik ilmu pengetahuan, menyadari bagaimana ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi lingkungan fisik, intelektual, dan budaya, serta mampu menjelaskan fenomena ilmiah
Monokotil	: Tumbuhan biji berkeping tunggal
Narasi	: Uraian yang menjelaskan suatu kejadian secara berurutan
Numerasi	: Kemampuan mengolah bilangan
Plantae	: Tumbuhan
Sains	: Pengetahuan sistematis tentang alam dan dunia fisika
Seni	: Bentuk ekspresi pada suatu media
Sketsa	: Gambaran kasar dalam penguraian ide
Urgensi	: Keadaan yang mendesak, hal yang harus segera ditindak lanjut
Vegetatif	: Perkembangbiakan aseksual atau tidak memerlukan kelamin
Visual	: Suatu hal yang dapat dilihat