

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Perancangan**

Menurut John Wade, (1977) dalam (Ratodi, 2015:5), perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi metode untuk memecahkan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah perencanaan, penyusunan, dan pelaksanaan rancangan.

Menurut JB. Reswick, (1965) perancangan merupakan aktifitas kreatif, melibatkan proses untuk membawa kepada sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya tidak ada, (Ratodi, 2015:4).

Menurut Pena dalam Marlina, (2008:2), perancangan adalah suatu proses. Proses panjang yang tidak selalu mudah dan lancar. Proses yang dilakukan diawali dengan suatu gagasan sampai terwujud menjadi tujuan awal. Dari sebuah pemikiran awal (biasanya berupa sebuah ide), selanjutnya proses perancangan bergerak menuju perumusan ide (di masa depan) berupa pemikiran dan perancangan desain.

Menurut Ginting, (2010) terdapat beberapa proses perancangan yaitu:

1. Langkah Pra Perancangan
  - a. Penetapan Asumsi Perancangan
  - b. Orientasi produk (desain) yang meliputi:
    - 1) Analisa kelayakan produk atau karya
    - 2) Uraian kegiatan perancangan produk
    - 3) Jaringan kerja dari perancangan produk
    - 4) Perhitungan maju dan mundur waktu kegiatan
    - 5) Penentuan jalur krisis
    - 6) Perhitungan waktu dari penyelesaian proyek
2. Langkah Perancangan Produk
  - a. Fase Informasi

Fase informasi memiliki tujuan untuk mengetahui seluruh aspek yang memiliki kaitan dengan produk (karya) yang ingin dikembangkan

dengan cara mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan secara akurat

b. Fase Kreatif

Fase kreatif memiliki tujuan untuk menunjukkan alternatif yang bisa memenuhi fungsi yang dibutuhkan.

c. Fase Analisa

Fase Analisa memiliki tujuan untuk menganalisa alternatif yang telah dihasilkan oleh fase kreatif, kemudian memberikan rekomendasi terhadap alternatif-alternatif terbaik.

d. Fase Pengembangan

Fase pengembangan memiliki tujuan untuk memilih salah satu alternatif tunggal dari beberapa alternatif yang ada merupakan alternatif terbaik dan merupakan output dari fase Analisa.

e. Fase Presentasi

Fase presentasi memiliki tujuan untuk menkomunikasikan secara baik dan menarik terhadap hasil pengembangan produk (karya)

## 2.2. Media Pembelajaran

### 2.2.1. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasaa'il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Gerlach & Ely 1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, (Arsyad, 2002:3).

AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isipelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, (Arsyad, 2002:3-4).

Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah system penyampaiannya. Dengan demikian ada perbedaan antara teknologi Pendidikan dengan media Pendidikan. Media Pendidikan banyak dan bervariasi, (Danim, 2010:7).

Menurut Hasnida, (2014) media digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaannya guru harus mempertimbangkan tujuan, materi, dan strategi pembelajaran. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Apakah media sudah tersedia? Kalau belum, berarti perlu dipikirkan cara pengadaannya. Jika hendak dibuat sendiri, terlebih dahulu harus mengidentifikasi pokok-pokok isi pelajaran yang akan disampaikan. Media harus dirancang dengan baik agar dapat dilihat dengan jelas, mudah dipahami maknanya, dan memenuhi syarat-syarat keindahan.

2. Teknik atau metode apa yang akan digunakan guru agar perhatian agar anak tertuju pada topik yang dibicarakan.
3. Sebelum pelajaran dimulai, guru harus mengecek apakah media yang akan digunakan dalam keadaan baik dan dapat berfungsi dengan benar. Hal tersebut perlu diperlukan supaya pelaksanaan proses belajar-mengajar tidak terganggu oleh tidak berfungsinya alat yang digunakan.

#### **2.2.1.1. Media Visual**

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, (Arsyad, 2002:91).

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:

1. Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, bagan, karton, dan diagram.
2. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
3. Hindari visual yang tak berimbang.
4. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
5. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah mengolah informasi.
6. Warna harus digunakan secara realistik.

7. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

#### 2.2.1.2. Media Berbasis Audio Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, penelitian, dan perancangan, (Arsyad, 2002:94).

Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. Pada awal pelajaran media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Berikut adalah beberapa petunjuk praktis untuk menulis naskah narasi:

1. Tulis singkat, sederhana, dan padat.
2. Tulis serti menulis judul berita, tepat dan pendek, mudah diingat, dan berirama.
3. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap.
4. Tulislah dalam kalimat aktif.
5. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Dipikirkan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih satu 10 detik.
6. Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.

*Storyboard* dikembangkan dengan memerhatikan beberapa petunjuk di bawah ini:

1. Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran, dan mulai membuat sketsanya.
2. Pikirkan bagian yang akan diperankan audio dalam paket program.

3. Lihat dan yakinkan bahwa seluruh isi pelajaran tercakup dalam *storyboard*.
4. *Review storyboard* sambil mengecek semua audio dan grafik sesuai dengan teks, informasi penting telah dicakup, urutan interaktif telah digabungkan, alur mudah diikuti dan dipahami.

### 2.2.2. Pembelajaran

Menurut Dewi Salma Prawiradilaga, pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar-mengajar konvensional, dimana guru dan peserta didik langsung berinteraksi, (Arsyad, 2002:24).

Adapun pembelajaran adalah kata yang paling tepat untuk mengartikan *instruction*, yaitu bagaimana mengelola agar tindakan belajar pada seseorang atau sejumlah orang secara efektif dan efisien (Ahmad Rohani:68).

Menurut (Arsyad, 2002:21) berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton (1985;3-4) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.
6. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi.

Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberi banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam system

pendidikan. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

1. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
4. Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.

### 2.3. *Motion Graphic*

Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi misalnya (*thaumatrope, stroboscope, praxinoscope, phenakistoscope, flip book* dan *zoetrope*). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*), (Algiffari, 2015:51).

Seni dari *motion graphic* adalah kedinamisan dari nama yang diberikan. Memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan dan merekam keduanya menjadi sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada penontonnya. *Motion graphic* merupakan teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya.

Terdapat beberapa pembagian visual yang dapat menghasilkan *motion graphic* secara efektif dan menarik.

1. Pertimbangan ruangan, terdiri dari arah, arah acuan, ukuran, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas frame.
2. Temporal terdiri dari *velocity* dan *time*.

3. *Live action* termasuk bentuk atau konteks, *property film*, dan sifat sinematik, seperti *contrast lighting*, *tone*, *focus*, *depth of field*, *camera angle*, *mobile framing*, dan *shot size*.
4. *Typography type*, merupakan salah satu prinsip untuk dapat membangun sebuah persen dalam desain grafis. Terdapat beberapa hal dalam penggunaan *type* yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan, misalnya ukuran *weigh*, tipe huruf, dan *capital or lowercase*.

