

BAB II

Landasan Teori

Pada BAB II ini akan dibahas mengenai pembuatan interaktif Company Profile Keyna Galeri berbasis Animasi sebagai media Pembelajaran Batik. Disini dijelaskan suatu literatur atau referensi yang menjadi dasar suatu landasan teori.

2.1 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat diartikan proses multimedia yang dapat berinteraksi dengan user (pengguna), dimana user dapat berpindah dari sebuah menu ke menu lainnya tanpa harus menunggu jalannya animasi pada halaman tersebut selesai.

Brigida dalam situs <http://informatika.web.id> menjelaskan bahwa pengertian dari multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yakni suara, gambar dan teks. Rahman Yanuar dalam situs [http:// slideshare.net](http://slideshare.net) menjelaskan bahwa pengertian dari interaktif adalah apabila pengguna memiliki kebebasan dalam mengontrol alur atau navigasi multimedia tersebut, sehingga dimungkinkannya perpindahan informasi dua arah antara sistem dan pengguna.

Heribertus Heri Istiyanto dalam situs <http://istiyanto.com> menjelaskan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan juga multimedia interaktif. Multimedia linier adalah media yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan

berjalan secara berurutan (sekuel), contohnya TV dan film. Multimedia interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya adalah multimedia pembelajaran interaktif, game, dan lainnya.

2.1.1 Multimedia

Perkembangan teknologi semakin pesat, kemudahan akan informasi semakin dibutuhkan, salah satunya penyampaian informasi yang paling efektif dengan menggunakan multimedia. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menyampaikan informasi antara lain: teks , audio grafis, animasi, video, dan interface. Multimedia biasanya digunakan sebagai informasi dalam berbagai format digital dan seni visual untuk menjelaskan suatu karya menggunakan media lebih dari satu.

Definisi lain dari multimedia yaitu dengan menempatkan dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, berkreasi dan komunikasi (Hofstetter dalam Suyanto, 2003:21). Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi user.

2.1.2 Interaktif

Interaktif adalah sebuah halaman-halaman yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dengan adanya penjelasan-penjelasan tertentu atau yang telah ditetapkan. Interaktif juga dapat diartikan sebagai hubungan antara satu dengan yang lainnya. Interaktif sederajat dengan tingkatan kemampuan sebagai komunikasi yang memproses dimana masing-masing pesan dihubungkan dengan pesan sebelumnya. Sheizagz Refeilli (1998) salah satu pengarang yang mengatakan bahwa interaktif merupakan suatu ungkapan tingkat yang dalam rangkaian komunikasi yang diurutkan menukar transmisi.

2.1.3 Manfaat Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran

Brigida dalam situs <http://informatika.web.id> menyatakan dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Suyanto dalam Irawan, Nonik Elsera (2015) menyatakan bahwa penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Pengembangan aplikasi multimedia dalam bidang pendidikan memiliki berbagai manfaat dan keuntungan. Perangkat lunak atau biasa disebut dengan software yang berhubungan dengan multimedia salah satunya seperti Adobe

Flash, dapat memberikan pengajaran kepada siswa baik secara langsung maupun dari jarak jauh tanpa dampingan tutor. Suyanto dalam Irawan, Nonik Elsera (2015) menyatakan bahwa multimedia juga dapat digunakan sebagai media mengajar jarak jauh (*Distance Learning*). Diharapkan dengan penggunaan multimedia interaktif yang menarik, dapat terjadi respon kritis siswa untuk menyimak dan bertanya tentang hal-hal yang ingin diketahui lebih detail yang akhirnya berdampak positif pada siswa untuk lebih meningkatkan porsi dan konsistensi belajar sekaligus mengambil keuntungan dari mempelajari multimedia interaktif itu sendiri.

Heribertus Heri Istiyanto dalam situs <http://istiyanto.com> menjelaskan secara umum manfaat dari penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran yang menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar lebih efisien, kualitas belajar dapat meningkat dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja kapan saja.

Keunggulan dari pembuatan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menampilkan benda-benda mikro yang tidak tampak oleh mata seperti, kuman, bakteri, elektron dan lainnya
2. Memperkecil ukuran yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti jerapah, gajah, kuda nil, pegunungan dan lainnya.
3. Menampilkan benda yang jauh dan tidak terjangkau seperti, planet, meteor, bulan, matahari, salju, dan lainnya.

4. Menampilkan proses atau kegiatan yang komplek dan rumit seperti proses pencernaan pada manusia, peredaran planet Mars dan lainnya.
5. Menampilkan kejadian yang mengandung risiko dan bahaya seperti hancurnya gunung es, robohnya bangunan besar, letusan gunung berapi dan lainnya.
6. Meningkatkan daya tarik materi dan perhatian siswa.

2.1.4 Format Penyajian Multimedia Interaktif

Irawan, Nonik Elsera (2015) menjelaskan bahwa saat akan mendesain multimedia interaktif, yang harus diperhatikan adalah format penyajian. Bagaimana agar nantinya multimedia interaktif yang disajikan dapat bermanfaat sehingga mampu menarik minat serta motivasi belajar siswa. Karenanya, sebelum membuat multimedia interaktif diperlukan perencanaan matang dilihat dari bentuk, komposisi, kebutuhan, serta bagaimana membuat tampilan yang sesuai dengan segmentasi yang akan dituju.

Format dan tampilan dari CD pembelajaran interaktif yang diangkat oleh penulis adalah dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Menyajikan materi dan isi pembelajaran yang sesuai dengan tema tentang bagian dan fungsi tumbuhan. Seperti menjelaskan tentang proses pertumbuhan mulai dari biji hingga menjadi pohon yang berbunga dan berbuah, kemudian disajikan pula contoh tumbuhan yang berbiji dikotil atau monokotil dan lain sebagainya.

2. Susunan struktur navigasi yang menghubungkan antara menu awal dan konten setiap menu tertata rapid an diletakkan di posisi yang jelas.
3. Tampilan desain interaktif disesuaikan dengan karakter siswa kelas 4 SD yang menyukai belajar sambil bermain. Warna, desain, animasi, dubbing dan backsound dibuat secara menarik dengan menggunakan warna-warna ceria dan segar.

2.1.5 Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah salah satu aplikasi dan komponen sistem pembelajaran, untuk itu dalam pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran (Irawan, Nonik Elsera, 2015).

Sri Andriyani dalam situs <http://m.kompasiana.com> dijelaskan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2.2 Company Profile

Company Profile terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian yang berbeda namun memiliki keterkaitan, yakni kata “Company” dan “Profile”, dimana kedua kata tersebut diartikan berdasarkan kamus Inggris-Indonesia Inggris (Untara, 2010:72).

Arti dari Company, menurut kamus Inggris-Indonesia, Company adalah:

1. Organisasi dagang
2. Perseroan

Arti dari Profile, menurut kamus Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris, profile adalah:

1. Profil
2. Sisi samping manusia
3. Biografi pendek

Adapun pengertian company profile yang dikenal dengan istilah profil perusahaan adalah laporan yang memberikan gambaran tentang sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan perusahaan, lembaga atau instansi baik pemerintah maupun swasta (Ayuprint, 2011).

Adapun tujuan dan fungsi company profile (Desain, 2011), antara lain:

1. Representasi dari perusahaan, gambaran tentang perusahaan.
2. Dapat digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya mutual-understanding (kesamaan pemahaman).

3. Dapat mengkomunikasikan perusahaan atau organisasi pada khalayak umum, sehingga masyarakat memiliki pandangan dan mengerti akan keberadaan perusahaan atau organisasi.
4. Membangun citra dan identitas perusahaan.

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan ada keterkaitannya antara Keyna Galeri sebagai sebuah lembaga kesenian dengan Company Profile, dimana Keyna Galeri membutuhkan sebuah media untuk dapat memperkenalkan kepada khalayak umum dan dapat membangun citra lembaga, agar dapat mendapat suatu nilai yang positif terhadap lembaga.

2.2.1 Cara Membuat Company Profile

Secara umum langkah-langkah membuat company profile sebagai berikut:

1. Membangun Hal Dasar Sebagai Pondasi
2. Menjelaskan Kinerja Perusahaan atau Lembaga
3. Melengkapi Data-Data Perusahaan atau Lembaga
4. Menambahkan Elemen Grafis dan Chart
5. Susun Informasi Secara Rapi

2.3 Animasi

Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation and Cartooning: A creative Guide, animasi definisikan sebagai berikut: “*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the*

illusion of continue motion” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002). Artinya kurang lebih adalah: “*Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan ilusi pergerakan*”. Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Animasi adalah gambar begerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan (<http://tittiduit.blogspot.co.id/>).

2.4. Galeri

Galeri adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni. Menurut kajian terdahulu galeri atau *gallery*, berasal dari bahasa latin: *Galleria* yang dapat diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Di Indonesia galeri sering digunakan untuk memamerkan karya seni (Ensiklopedia Nasional Indonesia, PT Cipta Adi Kusuma, Jakarta, 1986).

Dari ulasan di atas ada erat kaitannya dengan Keyna Galeri, dimana Keyna Galeri adalah sebuah wadah yang digunakan untuk memamerkan karya-karya seni dan karya-karya multimedia.

2.5 Video Dokumenter

Dalam situs <http://informatika.web.id/pengertian-dan-bentuk-video-dokumenter.htm> dijelaskan bahwa video dokumenter merupakan satu bentuk produk audio visual yang menceritakan suatu fenomena keseharian. Fenomena tersebut cukup pantas diangkat menjadi perenungan bagi penonton. Materi dokumenter dapat berupa cerita tentang keprihatinan sosial, pengalaman dan pergaulatan hidup yang memberikan inspirasi dan semangat hidup bagi penonton, atau kilas balik dan kupasan tentang peristiwa yang pernah terjadi dan ada kaitanya dengan masa sekarang”.

“Video dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, *video dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin*” (Javandalasta, 2011: 2).

Kunci utama dalam *video* dokumenter merupakan penyajian fakta. *Video* dokumenter berhubungan dengan tokoh, peristiwa dan lokasi yang nyata. *Video* dokumenter merupakan merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi tidak menciptakan suatu kejadian.

Dalam membuat *video* dokumenter terdapat kriteria dimana *video* tersebut bagus atau tidak. berikut ini kriteria *video* dokumenter yang bisa dikatakan bagus.

1. Merupakan para pelaku yang sesungguhnya.

2. Tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis.
3. Struktur film sederhana
4. Film berisi kenyataan atau fakta bukan rekayasa.

2.5. 1 Bentuk Video Dokumenter

Dalam situs <http://informatika.web.id/pengertian-dan-bentuk-video-dokumenter.htm> dijelaskan Video dokumenter memiliki beberapa bentuk, yaitu:

1. Dokumenter Berdasarkan *Stock Shot*

“Program dokumenter yang berdasarkan *stock shot* ini tinggal menyusun daftar *shot* yang diperlukan dan mencarinya di perpustakaan. Kekurangan *shot* tertentu dengan mudah diupayakan dengan pengambilan baru”.

2. Dokumenter yang Didramatisir

“Format ini lebih sesuai menggunakan model *screenplay* teatral karena aspek visual dan aureal dapat diketahui sebelumnya dan dapat direncanakan seperti halnya sebuah drama yang disutradarai”.

3. Dokumenter Model Instruksional

“Jenis format ini termasuk dokumenter yang sebenarnya karena *shooting*-nya tidak dapat direncanakan cepat sebelumnya”. *Video* dokumenter jenis ini banyak dirancang khusus untuk mengajari penonton bagaimana melakukan berbagai macam hal yang mereka ingin lakukan.

2.5.2 Unsur-unsur Video Dokumenter

Di dalam *video* dokumenter terdapat dua unsur utama, yaitu:

1. Gambar (Visual)

Gambar yang diambil berdasarkan peristiwa tertentu. Orang-orang yang direkam dalam video tersebut, benar-benar ada dan pernah ada, bukan sebagai pemeran yang menggantikan seseorang dalam *video* tersebut.

2. Kata-kata (Verbal)

Kata-kata dalam *video* dokumenter berasal dari penuturan langsung dari subjek yang menjadi tokoh dalam video dokumenter tersebut. Kata-kata yang dilontarkan biasanya berupa kesaksian atas sejarah maupun peristiwa tertentu.

Namun kata-kata tersebut juga bisa berasal **narator atau narasumber** untuk menggambarkan peristiwa maupun memberikan keterangan tertentu pada tempat-tempat yang direkam dalam gambar.

2.6 Profile Keyna Galeri

Galeri seni adalah ruang dimana berbagai bentuk seni ditampilkan kepada publik. Berbagai bentuk karya seni bisa berupa seni patung, seni ilustrasi, seni instalasi, lukisan, fotografi dan lain-lain. Karya-karya berbagai seniman ini dipamerkan dalam ruangan sehingga para pecinta seni, pelajar, mahasiswa dapat mengapresiasi karya-karya yang telah dihasilkannya. Galeri seni dapat juga didefinisikan sebagai tempat untuk para seniman debutan, untuk menunjukkan hasil karyanya agar mendapatkan pengakuan atau umpan balik sehingga mereka dapat mengolah dan meningkatkan karya-karya yang telah dihasilkan.

Mengacu dari definisi di atas Keyna Galeri bermaksud untuk mewadahi atau menjadi fasilitas para seniman (khususnya seniman Jawa Timur) untuk

memamerkan karya-karyanya dan sebagai sarana edukasi, rekreasi serta pengembangan kreativitas dan apresiasi seni. Selain itu secara khusus Keyna Galeri bermaksud membantu meningkatkan pendidikan kesenian bagi para pelajar dan mahasiswa yang ada di Kabupaten Jombang serta menciptakan kesadaran berkesenian diantara masyarakatnya.

Keyna Galeri digagas dan didirikan oleh Karsam, S.Pd., MA., Ph.D. Kerja sehari-hari sebagai dosen tetap Stikom Surabaya pada Program Studi DIV Komputer Multimedia dan S1 Desain Komunikasi Visual. Secara informal Keyna Galeri telah dibuka pada tanggal 5 Juli 2011 bertepatan dengan Ulang Tahun Karsam yang ke – 43 tahun. Acara pembukaan ini dihadiri tidak kurang dari 75 orang yang terdiri dari para mahasiswa Stikom, tetangga dan keluarga terdekat.

Konsep pendirian Keyna Galeri ini adalah memberi wadah untuk apresiasi seni kepada para *pelajar*, mahasiswa dan masyarakat umum secara gratis. Yang dimaksud *pelajar* ini adalah meliputi siswa-siswi TK, SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK. Berdasarkan segmen ini, maka karya yang akan disajikan/dipamerkan dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok, yaitu:

1. Kelompok TK dan SD/MI.
2. Kelompok SMP/MTS, SMA/SMK, Mahasiswa dan masyarakat umum.

Cara penyajian/pemajangan karya bisa dibedakan menjadi 2 cara, yaitu:

1. Disajikan secara bersama dengan cara pengelompokan karya, sehingga semua pengunjung dapat mengunjungi galeri pada waktu yang sama.

2. Disajikan dalam waktu yang berbeda, sehingga ada penjadwalan pengunjung, yakni pengunjung kelompok TK, SD/MI dan kelompok SMP/MTS, SMA/SMK, Mahasiswa dan masyarakat umum.

2.6.1 Nama Galeri

Galeri ini diberi nama “**Keyna Galeri Seni Dan Multimedia**”. Kata “**Keyna**” diambil dari nama kedua anak Karsam selaku pendiri galeri, yaitu dari nama panggilan anak pertama “**Keysa**” (KEY) dan nama panggilan anak kedua “**Krisna**” (NA), jika digabungkan menjadi “KEYNA”.

Penggunaan kata multimedia. **Multimedia** dapat berhubungan dengan alat (gadget) dan elektronika. Pada masa ini banyak karya seni yang diciptakan dengan menggunakan media multimedia. Karya-karya multimedia yang dihasilkan seperti film, iklan, poster dan lain-lain. Sehingga galeri ini akan memadai karya-karya seni dan multimedia.

2.6.2 Visi

Pada tahun 2020 terwujudnya galeri seni dan multimedia sebagai wadah apresiasi, edukasi dan wisata seni secara komunikatif, produktif, inovatif, dan nyaman bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.

2.6.3 Misi

Misi Keyna Galeri, yaitu:

1. Membangun galeri seni dan multimedia dengan menampilkan keanekaragaman karya seni dan multimedia untuk apresiasi, edukasi dan rekreasi bagi semua pelajar, mahasiswa dan masyarakat Jombang khususnya dan Jawa Timur umumnya.
2. Melakukan pendekatan atau kerja sama baik secara kelembagaan maupun individu terhadap pencipta atau penghasil karya untuk kelengkapan dan keberlangsungan galeri.
3. Melakukan kegiatan yang bersifat pemberdayaan bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat dengan pengajaran kreatifitas seni dan multimedia secara gratis dengan target terciptanya masyarakat yang aktif, kreatif dan apresiatif.
4. Melakukan pemberian secara kontinu baik sarana prasarana, sumber daya manusia maupun managemennya agar terwujudnya keberlangsungan galeri yang komunikatif, produktif, inovatif, dan nyaman.

2.6.4 Tujuan

Tujuan didirikannya Keyna Galeri, yaitu:

1. Dapat memberikan wadah bagi para pelajar, mahasiswa dan masyarakat yang berkeinginan untuk meningkatkan daya kreatifitas dan apresiasi seni.
2. Dapat memberikan wadah bagi para pelajar, mahasiswa dan masyarakat untuk apresiasi, edukasi dan rekreasi

3. Dapat membantu meningkatkan terciptanya pelajar, mahasiswa dan masyarakat yang aktif, kreatif dan apresiatif.
4. Dapat melakukan bimbingan, pembinaan, pelatihan dan apresiasi seni untuk para pelajar, mahasiswa, dan masyarakat sehingga mereka terberdaya.
5. Dapat membantu mempromosikan dan meningkatkan kualitas seni dan multimedia yang dihasilkan oleh para pelajar, mahasiswa dan seniman.
6. Dapat membantu menciptakan kesadaran, pemahaman, penghargaan dan penghormatan terhadap karya seni dan multimedia.

2.6.5 Alamat “Keyna Galeri”

Bangunan Keyna Galeri tidak berdiri sendiri, namun berada di lantai II rumah Karsam selaku pemilik galeri.

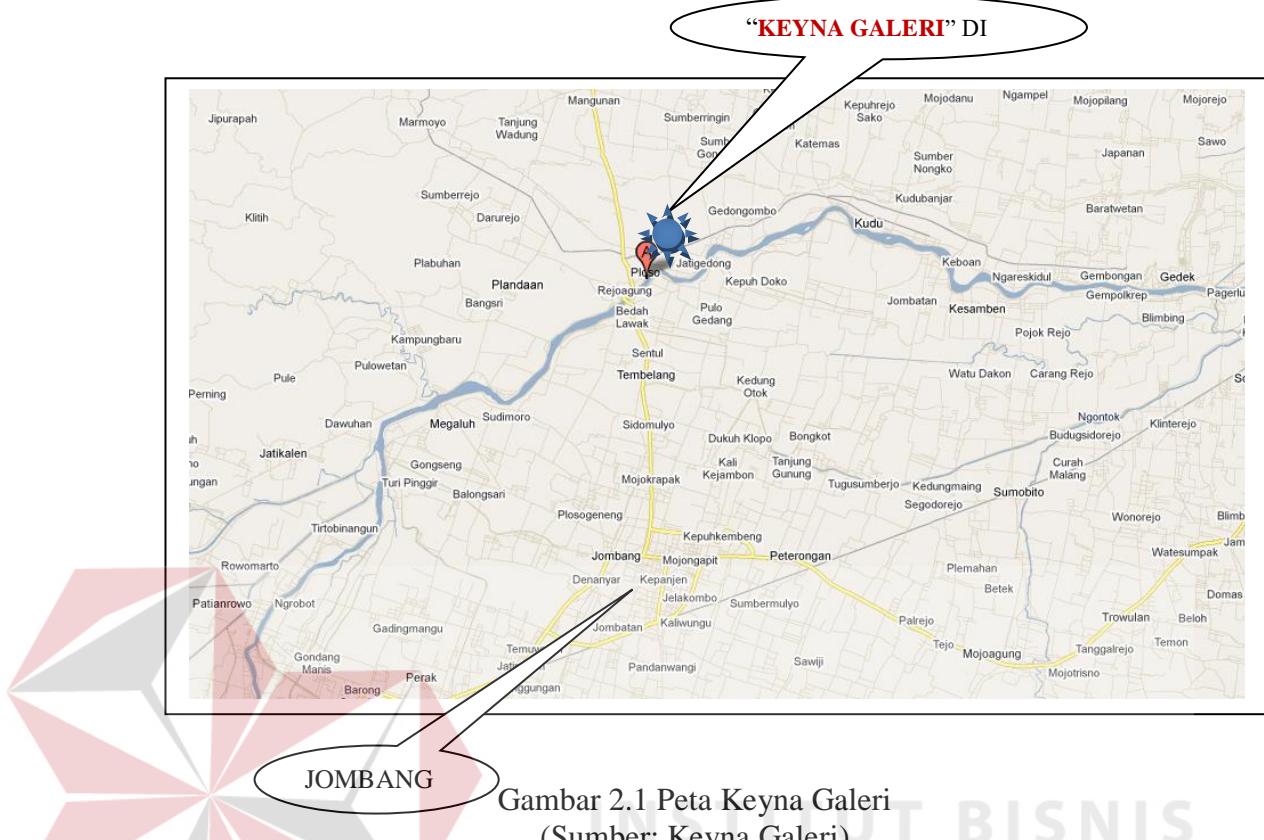
Alamatnya yaitu: di Jalan Joyo Lengkoro No. 30 Dukuh Ploso, Desa Ploso, Kecamatan Ploso Kabupaten Jombang.

Telpon : 081331850498, 081332705445

Email : karsam@stikom.edu atau karsam_sri@yahoo.com

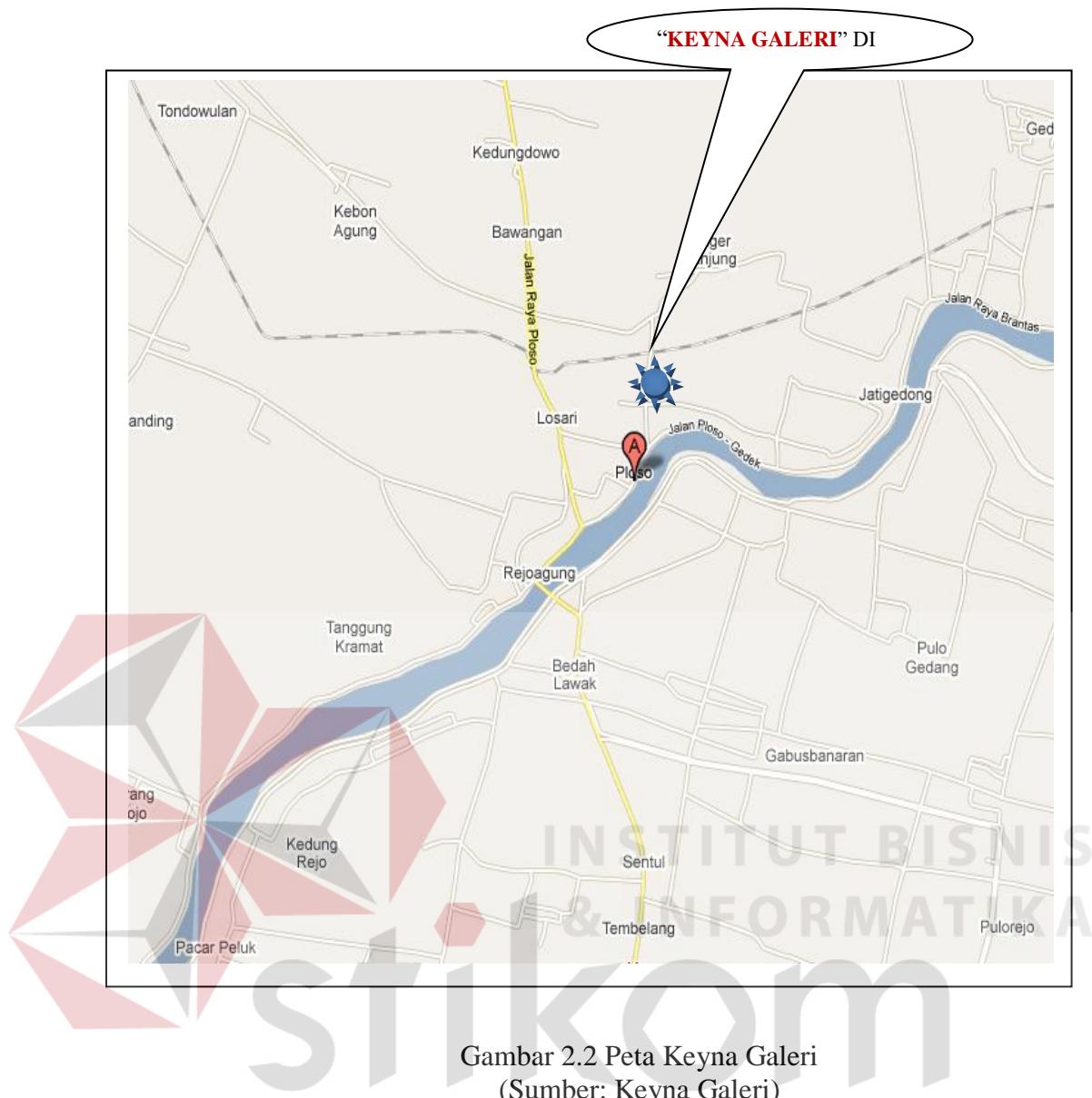
Alamat ini bisa dilihat pada peta berikut ini:

Peta ke “KEYNA GALERI”

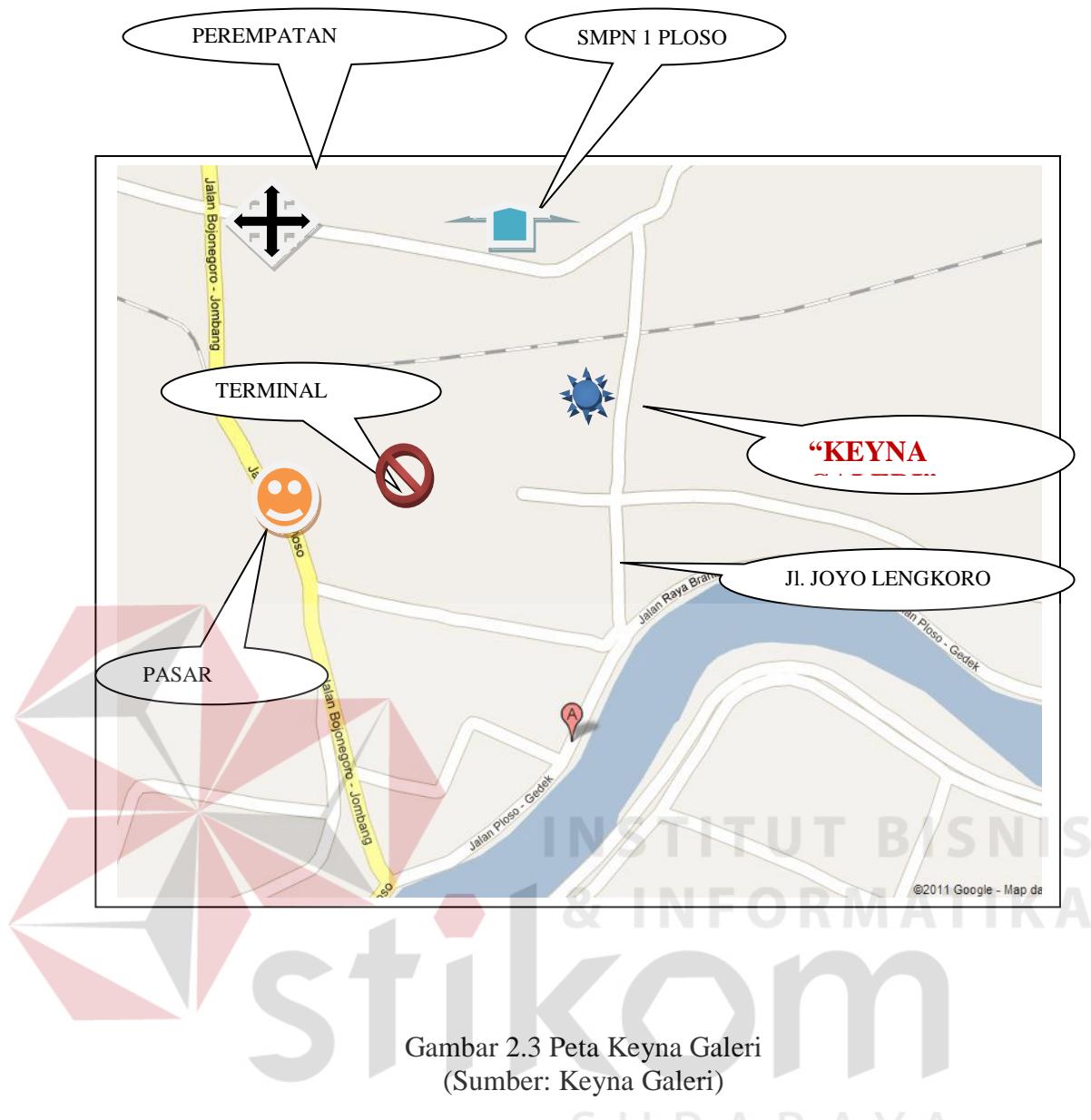


Gambar 2.1 Peta Keyna Galeri
(Sumber: Keyna Galeri)





Gambar 2.2 Peta Keyna Galeri
(Sumber: Keyna Galeri)



2.6.6 Kondisi Fisik Keyna Galeri

Gambar berikut adalah data tentang Keyna Galeri



Gambar 2.4 Papan Nama Keyna Galeri
(Sumber: Keyna Galeri)



Gambar 2.5 Bangunan Keyna Galeri
(Sumber: Keyna Galeri)



Gambar 2.6 Ruang Pamer Keyna Galeri
(Sumber: Keyna Galeri)

Foto-foto berikut adalah kegiatan di Keyna Galeri



Gambar 2.7 Membatik
(Sumber: Keyna Galeri)



Gambar 2.8 Membatik
(Sumber: Keyna Galeri)

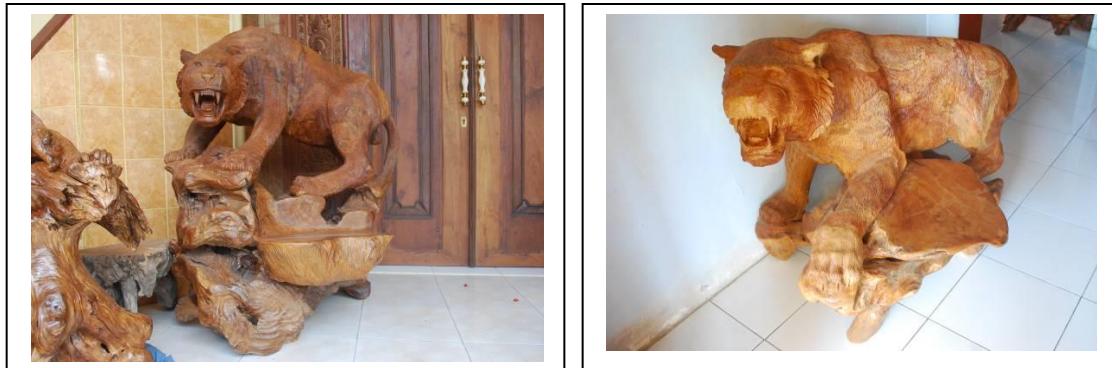


Gambar 2.9 Pelatihan Guru MGMP Seni Budaya Kabupaten Kediri
(Sumber: Keyna Galeri)



Gambar 2.10 Mengukir
(Sumber: Keyna Galeri)

Foto-foto berikut karya hasil kegiatan di Keyna Galeri



Gambar 2.11 Kursi dengan patung Harimau
(Sumber: Keyna Galeri)



Gambar 2.12 Patung Kera dan Naga
(Sumber: Keyna Galeri)

2.6.7 Pendanaan

Seluruh dana yang digunakan untuk pendirian galeri adalah murni dana pribadi Karsam selaku pendiri galeri.

2.6.8 Kepengurusan

Struktur organisasi atau kepengurusan Keyna Galeri adalah sebagai berikut:

Konsultan	: 1. Drs. Himawan (Seniman/Budayawan Jawa Timur) 2. Drs. Gunawan Pontjo Putro (Kepala Museum Propinsi Jawa Timur – Museum Mpu Tantular, Sidoarjo)
Pembina	: 1. Kepala Desa Ploso 2. Camat Ploso 3. Kapolsek Ploso
Penanggung Jawab	: Karsam, S.Pd., MA., Ph.D
Pemilik/Pengelola	: Karsam, S.Pd., MA., Ph.D
Sekretaris	: Sri Rejeki
Humas	: Sadari, S.Sn
Seniman pendukung	: 1. Santriman 2. Ngatmono 3. Cokro Retantoko 4. Yusuf

2.7 Membatik

Ada beberapa hal yang berhubungan dengan membatik. Berikut adalah penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan membatik.

2.7.1 Motif

Menurut *Kamus Dwibahasa* (1979), motif bermaksud *pattern* (ragi atau bunga) yang diatur dengan secara mengulang bagi menghasilkan corak pada kain, barang anyaman, tenunan dan sebagainya. Selain itu, motif didefinisikan sebagai corak atau lukisan dalam penghasilan sesuatu hasil seni.

Dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* karangan W.J.S. Poerwadarminta (1976) disebutkan, bahwa yang dimaksudkan dengan motif adalah (1) sebab-sebab yang menjadi dorongan; tindakan seseorang, (2) dasar pemikiran atau pendapat, (3) sesuatu yang menjadi pokok (dalam cerita, gambaran dan sebagainya). Manakala dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1988) dijelaskan bahwa yang dimaksudkan dengan motif adalah alasan (sebab) seseorang melakukan sesuatu; pola atau corak (ia menyukai kain batik motif parang).

Menurut Drs. Suwaji Bastomi dalam bukunya *Seni Ukiran* tahun 1982 (Karsam, 1999: 17) motif dapat diertikan mencakupi tiga pengertian. **Pengertian pertama**, motif adalah ragam hias. Dalam pengertian ini ada beberapa motif, iaitu motif geometri, motif tumbuh-tumbuhan, motif haiwan, motif alam. **Pengertian kedua**, motif adalah ciri khusus atau gaya hasil seni, misalnya ciri khusus batik Kelantan, batik Terengganu dan lain-lain. **Pengertian ketiga**, motif menunjukkan

zaman atau masa dibuatnya sesuatu seni kerajinan/kraf tangan, misalnya seni batik zaman Hindu-Buddha atau seni batik zaman Islam.

2.7.2 Batik

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1995) dijelaskan bahwa batik adalah corak atau gambar pada kain yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam/lilin kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu. Selain itu, batik adalah cak kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu, menjadi kain batik. Dalam *Kamus Dewan Edisi Ketiga* (1997) dijelaskan bahwa batik adalah kain yang bercorak (dilukis atau ditera dengan lilin dan dicelup).

Dalam buku *Batik: The Art and Craft* (Ila Keller, 1966:14), dijelaskan bahawa:

The word “batik”, as such, is derived from “ambatik”, meaning a cloth of little dots. A “little bit” or a “little dot” means tik, which once again resembles the Javanese word tritik or taritic.

Terjemahan:

Kata batik berasal dari (kata kerja) ambatik, yang ertiya kain bertitik-titik kecil. Sedikit titik atau sebuah titik maksudnya adalah tik, perkara yang sama dalam bahasa Jawa disebut tritik atau taritic.

Tritik atau taritic bererti gabungan dari titik-titik atau titik-titik yang diulang-ulang. Dalam bidang seni rupa gabungan titik-titik yang mempunyai arah

akan membentuk sebuah garis. Garis-garis dan titik-titik inilah yang akan membentuk motif.

Fatimah Ali dalam *Dewan Budaya* (1995: 45) menjelaskan bahwa perkataan “batik” lahir daripada kombinasi perkataan Melayu iaitu “bagi” dan “titik” atau “nitik.” Suku perkataan awal “ba” daripada perkataan “bagi” dan “tik” pula daripada suku kata akhir “titik” atau “nitik”. Jadi, gabungan dua suku kata daripada dua perkataan tersebut, iaitu “bagi titik” atau “bagi nitik” yang membawa maksud memberi titik. Selanjutnya dijelaskan bahwa walaupun terdapat sebagian budayawan-seniman yang tidak dapat menerima bahwa kata batik adalah berasal daripada kata Melayu, namun mereka menerima hakikat bahwa corak dan motifnya telah mencapai tahap yang sungguh cemerlang di alam Melayu terutama di Jawa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas yang dimaksudkan dengan *batik* adalah suatu corak lukisan atau gambar di atas kain yang dibuat dengan menggunakan bahan malam atau lilin dengan menggunakan alat kuas/berus atau canting kemudian pengolahannya diproses dengan pewarnaan tertentu (Karsam, 2005: 60).

2.7.3 Teknik Membatik

Karsam dalam Desertasinya (2005) menjelaskan, bahwa teknik membatik ada beberapa cara, yaitu:

1. Membatik dengan Bahan Warna Naphtol

Untuk mewarna 1 meter kain batik diperlukan dua larutan

A. Bahan yang diperlukan untuk larutan Napthol:

Napthol	: 3 gram
TRO	: $1 \frac{1}{2}$ gram + air dingin 5 cc
Coustic soda	: $1 \frac{1}{2}$ gram
Air mendidih	: $\frac{1}{4}$ liter
Air dingin	: $\frac{3}{4}$ liter

Cara membuat larutan Napthol:

TRO dilarutkan dalam air dingin kemudian masukkan Napthol dan aduk hingga rata menjadi pasta. Setelah itu masukkan air mendidih, aduk hingga rata. Setelah itu masukkan kostik soda aduk hingga larutan menjadi bening.

B. Bahan yang diperlukan untuk larutan Garam

Garam	: 9 - 15 gram
Air dingin	: 1 liter

Cara membuat larutan Garam:

Masukkan garam ke dalam wadah/gelas tambahkan air dingin 5 cc kemudian aduklah. Setelah itu masukkan ke dalam air dingin sebanyak 1 liter.

Proses pewarnaan atau pencelupan, meliputi tahap:

5 liter air dingin : 5 gram TRO

- a. Siapkan 5 liter air dingin dalam wadah, masukkan 5 gram TRO, aduklah hingga rata. Larutan ini kita sebut sebagai larutan TRO.
- b. Kain yang akan diwarna celupkan ke dalam larutan TRO kira-kira 3-5 menit, kemudian tiriskan. Tidak boleh kena sinar matahari secara langsung.
- c. Masukkan ke dalam larutan Napthol sampai rata betul kira-kira 3-5 menit, kemudian tiriskan.
- d. Masukkan ke dalam larutan Garam sampai rata betul kira-kira 5-10 menit, kemudian tiriskan.
 - a. Pada tahap ke 4 ini kain akan keluar warna. Perhatikan! Apakah warna sudah sesuai dengan yang diinginkan, jika belum bisa dilakukan pencelupan ulang hingga warna sesuai dengan yang diinginkan.
 - e. Setelah warna sesuai dengan yang diinginkan, kemudian tiriskan. Terus di lorok.

Proses pelorotan:

- a. Pastikan kain yang telah diwarna kondisinya kering
- b. Rebuslah air hingga mendidih. Tambahkan water glass dan soda abu. Jika air telah mendidih celuplah kain batik dengan cara tarik rendam berulang-ulang hingga lilin-lilin tidak ada yang menempel pada kain.
- c. Sucilah dengan air yang mengalir, kemudian tiriskan.

2. Membatik dengan Bahan Warna Indigosol

Indigosol termasuk dalam golongan cat warna bejana yang larut dalam air.

Cat warna ini banyak dipakai dalam pembatikan, baik dipakai sebagai cat warna celupan atau cat warna coletan.

Bahan cat warna tersebut belum nampak warnanya, timbulnya warna direaksikan dengan larutan asam atau oksidakan di bawah sinar matahari.

Untuk warna kuning, hijau, coklat, abu-abu dan merah tidak perlu pemanasan langsung sinar matahari, tetapi langsung masuk dalam larutan asam sudah timbul warna. Tetapi untuk warna biru dan violet harus dioksidasikan di bawah langsung sinar matahari, baru timbul warna terus masukkan ke dalam larutan asam.

Pada umumnya cat warna indigosol mempunyai warna dasar warna muda, mengkilat dan daya tahannya baik terhadap sinar matahari dan gesekan.

A. Bahan yang diperlukan untuk larutan Indigosol:

Indigosol	
Natrium Nitrit (NaNo ₂)	: 2 x warna Indigosol
Air dingin	: 5 cc
Air panas 60 derajat C	: ¼ liter
Air dingin	: ¾ liter

Contoh resep:

Indigosol	: 3 gram
Natrium Nitrit (NaNo ₂)	: 6 gram
Air	: 1 liter

B. Bahan yang diperlukan untuk larutan pembangkit warna

HCL atau H₂SO₄ : 10 CC/1 liter air dingin

Cara melarutkan bahan cat warna indigosol:

3 gram indigosol dilarutkan dengan sedikit air dingin. Kemudian tambahkan air panas kira-kira 60°C sebanyak ¼ liter. Ditambahkan kedalamnya 6 gram NaNO₂, diaduk sampai serbuk indigosol itu larut semua. Kemudian ditambahkan air dingin secukupnya sehingga jumlah air seluruhnya menjadi 1 liter. Larutan tersebut siap dipakai dan diletakkan pada tempat yang teduh.

Cara melarutkan bahan pembangkit warna

Campurkan 10 cc HCL atau H₂SO₄ ke dalam 1 liter air dingin, aduk hingga rata. Larutan ini disebut larutan pembangkit warna/larutan HCL/H₂SO₄.

Cara mencelup ke dalam larutan indigosol

- a. Siapkan air bersih bisa ditambahkan sedikit TRO
- b. Batikan yang sudah siap akan diberi warna, apabila banyak kanjinya sebaiknya dicuci. Kanji harus hilang sama sekali agar supaya tidak mengganggu cat warna yang masuk ke dalam benang. Pada waktu mencuci hendaknya hati-hati, agar bahan yang banyak menggunakan

lilin batik atau malam tidak rusak. Apabila bahan tidak banyak kanjinya dapat langsung dicelup.

- c. Batikan dicelup ke dalam larutan indigosol. Ditekan-tekan dan dibolak balik sampai rata. Lama pencelupan 5 menit.
- d. Dioksidasikan di bawah langsung sinar matahari, sehingga timbul warna (terutama warna biru dan violet). Untuk mendapatkan warna yang sama pada kedua belah muka, maka pemanasan juga harus pada kedua belah muka. Lama pemanasan kira-kira 5 – 10 menit. Pada waktu pemanasan diusahakan tidak terjadi bayangan pada permukaan bahan, agar tidak terjadi warna yang pucat pada bekas bayangan tersebut.
- e. Setelah dioksidasikan timbul warnanya. Apabila langsung dipakai masih luntur, maka harus dibangkitkan dulu atau istilahnya dikancing warnanya dengan larutan HCl/H₂SO₄, selama 1-3 menit.
- f. Terus diangkat, segera dicuci air bersih, agar larutan asam yang masih melekat pada kainnya tidak merusak. Apabila warna yang dihasilkan kurang tua, pekerjaan mencelup tersebut dapat diulangi seperti di atas.
- g. Tiriskan, kemudian dilorod

Cara melorod

Rebuslah air hingga mendidih, tambahkan Waterglass dan sedikit soda abu. Masukkan kain yang telah diwarna dan kondisinya kering. Angkat celup berulang-ulang hingga lilin-lilinnya bersih.

3. Bahan Warna Remasol

Remasol adalah pewarna batik yang biasa digunakan untuk teknik colet. Dengan pewarna remasol maka dalam beberapa colet bisa menggunakan lebih dari beberapa warna. Remasol juga biasa dipakai pada lukis batik modern.

A. Bahan yang diperlukan untuk larutan Remasol:

Remasol	: 3 gram
Poliron	: $1 \frac{1}{2}$ gram
Ludigol	: $1 \frac{1}{2}$ gram
Air panas	: 50/100 cc

B. Bahan yang diperlukan untuk pengunci warna

Waterglass
Caustik soda
Air

Ada bahan lain yang bisa digunakan untuk fixasi, yaitu Natrium silikat.

C. Bahan untuk melorot

Soda Abu

TRO

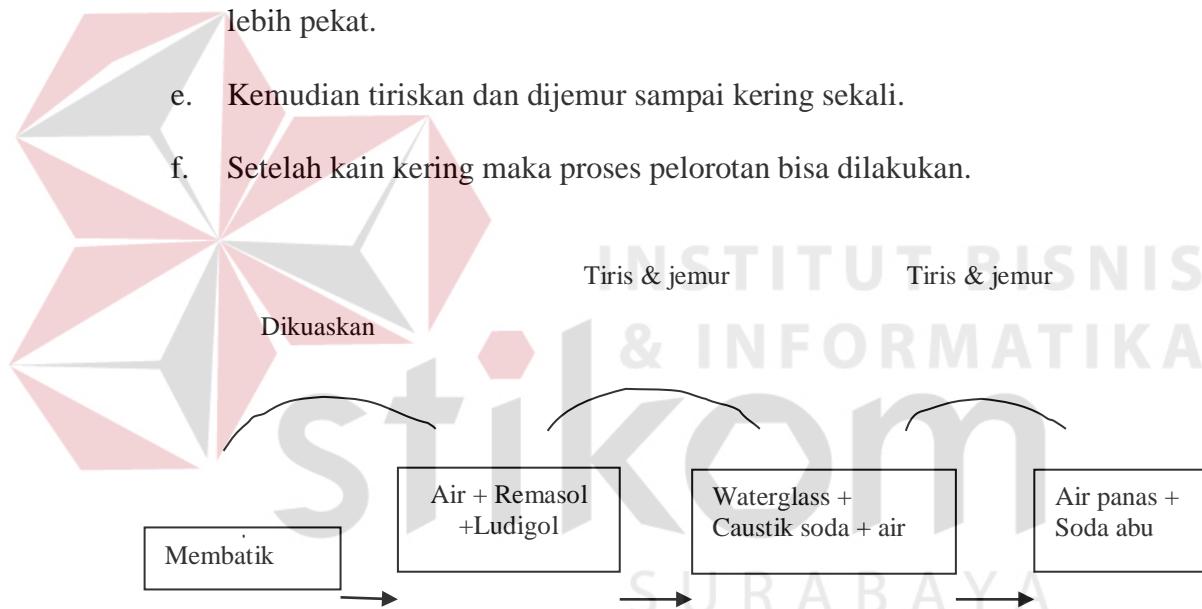
Teknik pewarnaan colet dengan remasol adalah sebagai berikut:

- Larutkan remasol dalam air panas kemudian tambahkan poliron dan ludigol. Aduk hingga merata, perbandingan Remasol : Poliron : Ludigol

= 1 : 1/2 : 1/2 . Perbandingan remazol dan air panas yaitu 3 gr : 50/100 cc air

- b. Tunggu sampai larutan tersebut dingin, apabila sudah dingin maka pewarna tersebut siap digunakan.
- c. Siapkan kain yang sudah di malam, lalu dengan menggunakan kuas ambil pewarna tersebut dan oleskan pada bagian yang dikehendaki.
- d. Lalu keringkan, pengeringan jangan di bawah matahari. Apabila sudah kering, rendam ke dalam larutan waterglass + air + caustik soda dengan perbandingan 1 : 1. Air dapat dikurangi apabila menginginkan warna lebih pekat.

- e. Kemudian tiriskan dan dijemur sampai kering sekali.
- f. Setelah kain kering maka proses pelorotan bisa dilakukan.



Gambar 2.13 Proses Pewarnaan
(Sumber: Karsam, 2005)

Teknik Pelorodan

- a. Rebuslah air panas hingga mendidih masukkan Soda Abu atau TRO. Fungsi soda abu tersebut untuk menghindari terjadinya penempelan ulang malam di permukaan kain sehingga kain benar-benar bersih dari malam.

- b. Setelah itu cucilah hingga bersih, tirikan.

Catatan penting:

a. Sebelum Pewarnaan

- 1) Sebelum proses pewarnaan mulai, telitilah kain yang sudah dimalam tersebut, mungkin ada tumpahan atau tetesan kain yang tidak dikehendaki, apabila ada untuk menghapusnya gunakan alat logam yang tahan panas untuk menghilangkannya.
- 2) Caranya ujung logam tersebut dipanaskan pada bara api sementara kain yang terdapat malam yang tidak dikehendaki tsb dibasahi dengan air sabun atau deterjen. Setelah ujung logam panas tempelkan pada malam yang telah dibasahi tadi. Hal ini dapat dilakukan berulang kali sampai malam yang akan dihapus hilang.

b. Penggunaan Malam/pelilinan

Penggunaan malam di wajah juga harus diperhatikan, malam yang terlalu lama dipanaskan akan berubah warna menjadi hitam dan timbul serbuk hitam (pasir) di dasar wajah. Kondisi seperti ini disebut Genthon, dan sebaliknya jangan dipakai membatik lagi karena cenderung lebih kental dan susah menempel/meresap pada kain, serta akan membuat canting sering tersumbat. Untuk itu, segera buanglah genthon tersebut dan bersihkan wajah serta gantilah dengan malam yang baru.

2.8 HTML5

HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari Waring Wera Wanua, sebuah teknologi inti dari Internet. HTML5 adalah revisi kelima dari HTML (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4, pada tahun 1997) dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan. Tujuan utama pengembangan HTML5 adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin.

HTML5 merupakan salah satu karya Konsortium Waring Wera Wanua (*World Wide Web Consortium*, W3C) untuk mendefinisikan sebuah bahasa markah tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. HTML5 merupakan jawaban atas pengembangan HTML 4.01 dan XHTML 1.1 yang selama ini berjalan terpisah, dan diimplementasikan secara berbeda-beda oleh banyak perangkat lunak pembuat web.

2.9 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam Proses belajar mengajar di kelas, Media berarti sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Kelancaran aplikasi model pembelajaran sedikit banyak ditentukan pula oleh media pembelajaran yang digunakan. Beberapa ahli

memberikan definisi tentang media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif juga menjadi ukuran penting dalam proses pembuktian hipotesa. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah Segala sesuatu, baik yang sengaja dirancang (media by utilization) maupun yang telah tersedia (media by design), baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pelajaran) dari sumber kepada penerima sehingga membuat atau membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Raharjo, 1984).

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, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Macam-macam media

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:

a. Media auditif

media auditif adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recoeder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media visual

media visual adalah media yang hanya mengandalkan indara penglihatan.

Media visual ini menampilkan gambar diam (film *strip* atau film rangkai,*slides* atau film bingkai, foto, gambar atau lukisan dan cetakan) dan gambar yang bergerak seperti film bisu.

c. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

1. Audio visual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.
2. Audio visual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette.

Pembagian lain dari media ini adalah :

1. Audio-visual Murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film video-cassette, dan.
2. Audio-visual Tidak Murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambarya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarya bersumber dari slides proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder. Contoh lainnya adalah film strip suara dan cetak suara.
3. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam :
 - a. Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh: radio dan televisi.

b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c. Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

4. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam :

a. Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b. Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.