

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Definisi media pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich *et.al.*, 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim *et.al.*, 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa/anak-anak dalam kegiatan belajar dalam mencapai tujuan belajar.

2.2 Jenis Media Pembelajaran

Menurut (website://www.Syafir.com, 2007), Direktorat Tenaga Kependidikan (2008: 8-9) banyak cara diungkapkan untuk mengidentifikasi media serta mengklasifikasikan karakteristik fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan Tiga unsur pokok, yaitu: suara, *visual*, dan gerak. Menurut Rudy Brets Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan

Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008: 8-9), ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:

1. Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
2. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, dsb.
3. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
5. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu.
6. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

2.3 Fungsi Video Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran (makalah I Wayan Santyasa, 2007) adalah sebagai berikut.

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.

3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan *slide*, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus pertempuran, dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.

9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
11. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
14. Dapat menjangkau *audien* yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang professor dalam waktu yang sama.

15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

2.4 Tujuan dan Landasan Penggunaan Video Pembelajaran

Ada empat landasan pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran. landasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Landasan empirik ialah alasan mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi.
2. Landasan historis adalah alasan penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media digunakan dalam pembelajaran.
3. Landasan empirik ialah alasan penggunaan media yang didasarkan pada karakteristik pelajar.
4. Landasan teknologis alasan penggunaan media yang didasarkan pada kemudahan teknik.

Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran adalah :

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna.
2. Untuk mempermudah bagi guru / pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
3. Untuk mempermudah anak didik dalam menyerap atau menerima materi yang disampaikan oleh guru.

4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik dalam mengetahui lebih banyak dan mendalami tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

2.5 Manfaat media pembelajaran

Berikut beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosil ekonomi.
3. Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
4. Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misainya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa. rangkaian dan urutan kejadian yang mereka saksikan dan pemutaran film tadi akan dapat mereka pelajari secara teratur dan berkesinambungan.
5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan. media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme

2.6 Perkembangan Anak

Dalam memperhatikan ciri perkembangan anak seperti yang ter kutip dalam (<http://psikologi-artikel.blogspot.com/2013/03/ciriperkembangananak.html>) mendesain karakter untuk sajian video pembelajaran, adapun langkah yang perlu dilakukan yaitu menentukan profil dari karakter tersebut (Wright, 2005) Berikut merupakan contoh format profil karakter animasi menurut ciri perkembangan anak.

2.6.1 Ciri-ciri perkembangan anak usia 12 tahun

Berdasarkan <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/> yang diakses menyebutkan bahwa ciri-ciri anak 12 tahun yang dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

- a. Fisik, memiliki beberapa ciri-ciri seperti energi tinggi, butuh banyak istirahat, dorongan pertumbuhan, tanda pubertas, makan itu sangat dipentingkan (snack pagi di sekolah), dan Pendidikan jasmani sangat dibutuhkan.
- b. Sosial, memiliki beberapa ciri seperti mulai tampak kepribadian orang dewasa, dapat memberikan alasan yang lebih masuk akal, antusias dan tidak malu-malu, berinisiatif untuk kegiatannya sendiri, empati, peduli pada dirinya dan sangat pengertian, dapat membuat tujuan yang nyata dalam waktu singkat, muncul rasa aman terhadap dirinya, teman sebaya lebih penting dari pada guru.
- c. Bahasa, memiliki beberapa ciri seperti muncul kekasaran (sarkasme), memiliki makna ganda, bermain kata-kata, bercanda sesuai kemampuan

mereka, asyik ngobrol dengan orang dewasa atau teman sebaya, bahasa “gaul”

- d. Kognisi, memiliki beberapa ciri seperti kemampuan memahami hal yang abstrak meningkat, muncul kemampuan pada ketrampilan / area tertentu, dapat dan akan melihat dua sisi dari sebuah argumen, sangat tertarik pada hal-hal baru politik, keadilan sosial, meneliti dan mempelajari ketrampilan sebelumnya dengan meningkatkan disiplin pengorganisasian.

2.6.2 Ciri-ciri perkembangan anak usia 12-20 tahun

Berdasarkan <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/> yang diakses menyebutkan bahwa ciri-ciri anak 12 tahun yang dilihat dari beberapa hal sebagai berikut:

- a. Fisik Pada remaja akhir, proporsi tubuh mencapai ukuran tubuh orang dewasa dalam semua bagiannya (Syamsu Yusuf :2005). Memiliki beberapa ciri pada remaja wanita seperti terjadi pertumbuhan cepat pada organ rahim dan ovarium yang memproduksi ovum (sel telur) dan hormon untuk kehamilan. Akibatnya terjadilah siklus “*menarche*” (menstruasi pertama). Siklus awal menstruasi sering diiringi dengan sakit kepala, mudah sakit pinggang, mudah kelelahan, depresi, dan mudah tersinggung.
- b. Sosial, memiliki ciri-ciri seperti Remaja sudah mampu berperilaku yang tidak hanya mengejar kepuasan fisik saja, tetapi meningkat pada tatanan psikologis (rasa diterima, dihargai, dan penilaian positif dari orang lain).

- c. Bahasa, Memiliki beberapa ciri-ciri seperti makna ganda, bermain kata-kata, bercanda sesuai kemampuan mereka, Asyik ngobrol dengan orang dewasa atau teman sebaya, bahasa “gaul”
- d. Kognisi, memiliki beberapa ciri-ciri adapun seperti kemampuan berpikir logis, berfungsinya kegiatan kognitif tingkat tinggi yaitu membuat rencana, strategi, membuat keputusan-keputusan, serta memecahkan masalah, sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi, membedakan yang konkrit dengan yang abstrak, munculnya kemampuan nalar secara ilmiah, belajar menguji hipotesis, memikirkan masa depan, perencanaan, dan mengeksplorasi alternatif untuk mencapainya, mulai menyadari proses berfikir efisien dan belajar berinstropeksi, wawasan berfikirnya semakin meluas, bisa meliputi agama, keadilan, moralitas, dan identitas (jati diri)

2.7 Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu unsur yang penting dan sering digunakan dalam komunikasi dalam bentuk buku, Pengertian ilustrasi secara luas tidak terbatas pada gambar dan foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang dan bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi. Seorang desainer grafis Amerika, Herb Lubalin, sangat dikenal dunia karena kepiawaiannya mengeksploitasi bentuk huruf sebagai ilustrasi (Rahmat Supriyono, 2010).

Karena sering dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan bahasa kata-kata.

Adapun fungsi ilustrasi pada buku :

1. Untuk menarik perhatian : warna, bentuk, ukuran
2. Untuk merangsang minat membaca keseluruhan pesan.
3. Untuk menjelaskan suatu pernyataan
4. Untuk menciptakan suatu suasana yang khas.

2.7.1 Ilustrasi Untuk Anak-anak

Ilustrasi untuk anak merupakan tampilan visual pembelajaran untuk anak-anak dengan menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang lebih kompleks. Kebanyakan pembelajar lebih menyukai tampilan visual yang berwarna dari pada tampilan visual hitam-putih. Sebenarnya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua hal tersebut kecuali ketika ada hubungan antara topik yang sedang dipelajari dengan eksistensi warna. Beberapa manfaat visual dalam pembelajaran antara lain, visual dapat memotivasi pebelajar dengan cara menarik perhatian mereka, mempertahankan perhatian serta mendapatkan respon-respon emosional. Selain itu, visual juga dapat menyederhanakan informasi yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata. Dengan kata lain, peranan visual dalam pembelajaran termasuk penting untuk mendukung informasi tertulis dan informasi lisan (verbal information)

2.8 Buku Pop Up

2.8.1 Pengertian Buku Pop-Up

Buku *pop up* adalah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau berunsur 3 dimensi. Buku pop-up memberikan visualisasi cerita yang lebih

menarik. Tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku ini juga memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka (Sabuda, Okcit hal 1 di dalam Hiner).

Buku Pop Up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi, buku Pop Up sekilas hampir sama dengan origami, dimana kedua seni ini mempergunakan tehnik melipat kertas, jenis buku Pop Up sangat beragam dari yang sederhana hingga yang sangat sulit membuatnya.

Penggunaan buku seperti ini bermula dari abad ke-13 pada awalnya pop-up digunakan untuk mengerjakan anatomi, matematika, membuat perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia dan meramalkan nasib. Selama berabad-abad lamanya buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah. hingga abad ke 18 tehnik ini mulai di terapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak

2.8.2 Kelebihan Buku Pop-Up

Buku pop up dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik .mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi , gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagian atasnya digeser bagian yang dapat berubah bentuk,memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada

yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Hal lain yang membuat menarik lainnya adalah ia selalu memberikan kejutan-kejutan pada setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka .hal ini dapat membuat pembaca memancing antusiasnya dalam membaca buku ini karena mereka nanti menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan dalam halaman selanjutnya.

2.8.3 Manfaat Pop-UP

Manfaat yang didapat adalah mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik ,lebih mendekatkan anak dengan orang tua karena buku pop-up memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita . dapat mengembangkan kreatifitas anak dan merangsang imajinasi anak .menambah pengetahuan hingga memeberikan penggambaran bentuk suatu benda.

2.9 Teori Warna

Dimanapun kita berada di bumi ini kita akan selalu melihat warna. Di dalam industri grafika dewasa ini, hubungan desainer dengan produksi cetak dalam hal warna sangatlah erat. Karena warna termasuk salah satu bagian penting dalam suksesnya desain tersebut. Warna bersangkut paut dengan persepsi dan interpretasi subyektif. Pengungkapan secara verbal dari warna sangat sulit dan

rumit apabila harus diterjemahkan dalam bahasa reproduksi grafika. Bagaimanapun, jika ada metode standar dimana warna dapat secara tepat dungkapkan dan dimengerti oleh siapapun, komunikasi warna akan lebih lancar dan mudah.

Menurut buku *Color Basic*, oleh Anne Dameraia, Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan observer (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur). Di dalam ruang yang gelap, kita tidak dapat mengenali warna. Begitu juga apabila tidak ada objek yang kita lihat maka kitapun tidak bisa mengenali warna.

Warna – warna yang akan digunakan dalam karya ini adalah panduan warna – warna yang memiliki sisi ceria dan feminine karena warna- warna tersebut mewakili sifat *target audience* . Tujuannya adalah agar *target audience* merasa dekat dengan buku ini dan tertarik dengan buku ini.

2.9 Warna yang disukai anak perempuan menurut psikolog anak

Berikut adalah beberapa warna yang disukai anak perempuan menurut Mia Rachmiati , S.Psi, berikut dengan penjelasannya :

1. Shocking pink

Warna shoking pink sangat menarik karena warnanya yang menyala, membuat anak perempuan menjadi semangat.

2. Soft pink

Warna soft pink sangat mencerminkan anak perempuan yang cantik, lembut dan lucu. Warna soft pink mencerminkan sifat yang lembut dan menenangkan.

3. Light yellow

Warna light yellow sangat menarik perhatian dan berkesan ceria layaknya seorang anak perempuan

4. Purple

Warna purple atau ungu sangat cocok untuk kamar seorang anak perempuan, karena warnanya yang feminine dan hangat, juga dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi pada anak.

2.10 12 Prinsip Animasi

Berdasarkan pada buku Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia (Prakosa, 2010), dijelaskan bahwa dalam pembuatan animasi yang baik ada prinsip yang harus dipahami dan diikuti. Adapun prinsip-prinsip tersebut antara lain:

1. Timing

Benda yang bergerak cepat dan lambat dapat menjelaskan apa dan mengapa pada benda tersebut, selain itu juga dapat memberikan kesan *Timing* dapat diartikan sebagai acting serta timing pergerakan suatu obyek atau karakter yang sedang beraksi dalam suatu scene.

2. Arcs

Hampir semua gerakan alami didunia ini bergerak dalam garis lengkung, hal ini disebabkan karena tiap benda yang bergerak dipengaruhi oleh lebih dari satu gaya atau kekuatan

3. Squash and Stretch

Perubahan bentuk suatu benda sebagai proses melebih-lebihkan atau exaggerations. Didalam animasi, *squash and stretch* dapat diimplementasikan dalam beberapa proses perubahan bentuk pada obyek

4. Anticipation

Gerakan dalam animasi selalu memiliki tahap persiapan ketika akan melakukan aksi atau gerakan. Prinsip ini digunakan menuntun mata untuk bersiap-siap terhadap gerakan yang akan terjadi.

5. Ease In and Ease Out

Prinsip ini berhubungan dengan akselerasi obyek ketika akan mengalami percepatan atau perlambatan ketika melakukan pergerakan.

6. Secondary Action

Secondary action membuat suatu animasi terlihat lebih menarik dan alami. Gerakan yang ditimbulkan menjadi pendukung dari gerakan yang utama atau sebenarnya, misalnya gerakan rambut pada karakter disaat berjalan atau terkena angin agar terlihat lebih hidup.

7. Follow Through

Reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* oleh sebuah obyek karakter setelah melakukan aksi atau gerakan utama

8. Staging

Staging adalah gerakan atau perubahan obyek sehingga membuat audiens mudah memahami maksud. *Staging* dapat memperlihatkan mood dan perhatian terhadap posisi dan aksi suatu karakter

9. Straight Ahead Action and Pose to Pose

Pose to pose action merupakan standar dalam teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan-gerakan yang akan terjadi melalui pose-pose kunci. *Straight ahead* adalah teknik animasi dengan menggerakkan karakter *frame by frame* hingga selesai.

10. Appeal

Karakter yang memiliki personality atau kepribadian akan mampu menghubungkan emosi antar karakter tersebut dengan penonton.

