

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti “tengah”, pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab media disebut “wasail” bentuk jama” dari kata “wasilah” yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya

Selanjutnya akan diuraikan pengertian media menurut para ahli di dalam memberikan batasan media berbeda-beda pendapat, tetapi arah dan tujuannyasama, yang tidak lepas dari kata *medium*. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Selanjutnya Mc. Luhan dalam Arif S. Sadiman (1984) berpendapat bahwamedia adalah sarana yang juga disebut *channel*, karena pada hakekatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu yang hampir tak terbatas lagi. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh paraahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa media adalah segala sesuatu (benda) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan terjalannya sebuah komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan terarah. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu bila ia mampu menunjukkanperubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman yang diperolehnya melalui berbagai latihan. Hal ini sangat sinkron dengan pernyataan

bahwa belajar adalah suatu proses pertumbuhan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, dan lain-lain

Media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016)

2.2 Visualisasi

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik dan sebagainya. Atau juga bisa di artikan sebagai proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan lewat televisi oleh produsen. Visualisasi sendiri telah digunakan dari awal peradaban manusia. Contohnya adalah gambar-gambar manusia purba, bentuk gambar huruf mesir kuno, sistem geometri yunani, serta teknik pelukisan dari Leonadro Da Vinci untuk tujuan rekayasa dan ilmiah dan perwujudan lainnya. Visualisasi merupakan sebahagian daripada elemen kognisi spatial iaitu salah satu kategori utama dalam disiplin sains visual yang diutarakan oleh Bertoline (1998). Beliau telah mentakrifkan visualisasi sebagai kebolehan seseorang untuk membina, memanipulasi dan mentafsirkan imej-imej dalam minda. Berdasarkan takrifan tersebut, seseorang yang sedang membayangkan sesuatu bentuk, corak atau objek tertentu walaupun belum pernah melihatnya secara fizikal dikatakan mempunyai sebahagian kebolehan visualisasi. Begitu juga bagi seseorang yang mampu membayangkan sesuatu bentuk, corak dan objek dengan menyesuaikan dipersekitaran dan masa berbeza dari tempat dan masa asal juga mempunyai sebahagian daripada kebolehan visualisasi. Namun seseorang yang menguasai visualisasi sepenuhnya berkebolehan membayangkan dan kemudian menterjemahkan sesuatu bentuk, corak atau objek mengikut persekitaran dan keadaan tertentu. Umpamanya menterjemahkan bulatan sebagai bola atau bulan, corak gabungan mutli-hexsegon sebagai 'honey-comb' atau objek berbentuk kubus sebagai kekotak. Visualisasi dari sudut pandangan Bertoline adalah sesuatu yang berlaku dalam minda seseorang. Istilah visualisasi spatial dan

visualisasi sering digunakan bersilih ganti dalam bidang kejuruteraan dan psikologi. Kedua-duanya memberikan maksud yang sama. McGee (1979) dan Koch (2006), mendefinisikan visualisasi spatial sebagai kebolehan memanipulasi, memutar atau memulas secara mental atau pun menterbalikkan secara bergambar sesuatu rangsangan visual yang diperlihatkan. Di samping itu, menurut Koch, visualisasi spatial melibatkan juga kebolehan mengecam, mengekalkan dan mengingat kembali rangsangan tersebut. Kebolehan memanipulasi secara mental yang lebih spesifik diberikan penekanan dalam definisi tersebut tetapi memerlukan seseorang itu didedahkan dengan pengalaman visual atau konkrit sebagai rangsangan. Sebagai contoh, satu gambar foto pandangan hadapan sebuah bangunan dibayangkan diputar pada paksi tegak sebanyak 180° akan menggambarkan seseorang seakan-akan bergerak secara fizikal kebelakang bangunan tersebut dan melihat rupa bentuk bahagian belakang bangunan. Selain itu, satu ilustrasi 3-dimensi pemadam getah dibayangkan dipulas pada arah putaran berbeza dikedua-dua hujungnya. Maka akan tergambar dalam fikiran rupa bentuk herotandibahagian tengah pemadam getah tersebut. Gambaran-gambaran yang sama juga akan muncul di dalam minda jika rangsangan yang sama diberikan dilain waktu dan tempat walaupun tanpa kehadiran rangsangan visual berkenaan. (Safarin, Muhammad, & Saud, 2006)

2.3 Animasi

Animasi merupakan proses penggerakan suatu objek yang tidak diam menjadi bergerak dan menimbulkan efek seolah-olah hidup.

Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn state *Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*

Yang artinya yaitu Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri

Animasi sekarang terbagi menjadi beberapa jenis antara lain :

- a) Animasi *Stop Motion*, *Stop-motion animation* sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stopmotion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.
- b) Animasi Tradisional, Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *celluloid transparentcel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Animasi Komputer, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. (Utami, 2011)

2.4 Video

Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah. Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun

instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. (Busyaeri et al., 2016)

2.5 Naskah Film

Naskah menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti karangan seseorang yang belum diterbitkan atau juga rancangan. Sedangkan Naskah Film disini maksudnya adalah rancangan adegan-adegan dalam film yang tertulis secara terperinci. Naskah atau skenario film bukanlah sebuah karya sastra yang menjadi hasil akhir karya seni, melainkan merupakan bahan baku dasar kerja produksi. Naskah merupakan panduan awal dalam proses pembuatan film. Keterwujudan naskah sebagai alat yang digunakan untuk memproduksi sebuah film dianggap penting dan menjadi landasan pergerakan seluruh tim produksi dalam membangun unsur-unsur pendukung film. Naskah memiliki sisi fungsional yakni mengacu pada fungsi naskah sebagai petunjuk untuk membuat film. Berbeda dengan jenis sastra yang lain, naskah yang diperuntukkan untuk produksi film harus bisa divisualisasikan sebagaimana akan tampil di layar putih, yang artinya naskah film harus menggunakan penuturan media gambar dan media suara sehingga penonton dapat memahami pesan yang ingin disampaikan (Wuryanto, Cendekia, Muchransyah, & Mandra, n.d.)

2.6 Komponen Naskah Film

Naskah film yang utuh memiliki beberapa komponen pendukung yang membuat agar naskah film tersebut menjadi utuh.

Komponen-komponen penyusun naskah film antara lain adalah :

- a) Premis, atau yang lebih dikenal dengan ide cerita dari sebuah film. Terdiri dari satu kalimat yang menggambarkan inti dari cerita yang akan difilmkan. (Natah et al., 2015)
- b) Sinopsis, adalah sebuah pengembangan dari Premis, Sinopsis menjelaskan alur dari premis, mulai dari pengenalan tokoh, pengenalan masalah,

pengembangan masalah, sampai penyelesaian masalah. (Urbani & Purnama, 2011)

- c) Scene Plot, Scene Plot atau Plot Cerita adalah babak-babak yang dimiliki dari naskah itu sendiri. Babak-babak ini merupakan kerangka dari skenario yang utuh. Scene Plot berfungsi sebagai sketsa dari penataan konstruksi dramatis dari sebuah skenario. (Natah et al., 2015)
- d) Penokohan, Penokohan selain menggambarkan diri tokoh di masa sekarang, juga menggambarkan latar belakang yang membuatnya menjadi pribadi sedemikian rupa. Fungsi dari penokohan adalah memudahkan dalam penyusunan cerita sehingga nantinya dapat diketahui, tindakan seperti apa yang dapat memunculkan kisah dramatik. (Natah et al., 2015)

2.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur dan langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, dan dengan langkah apa data-data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis. (Glinka, 2008)

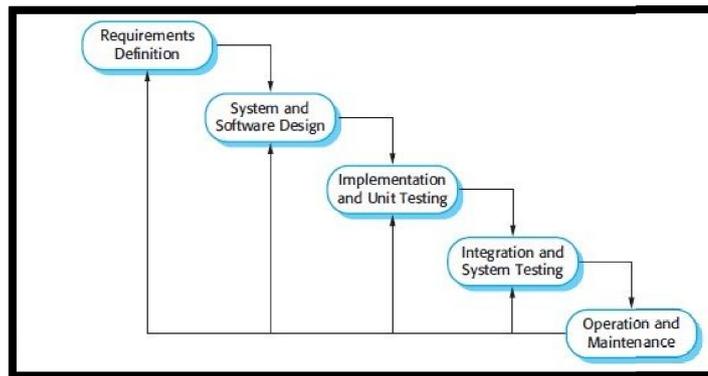
2.8 Metode Waterfall

Dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall selaku metode pengembangan media pembelajaran yang tua dan matang. Terutama metode Waterfall versi Somerville (2011). Hal ini berangkat dari keprihatinan peneliti tentang penggunaan metode pengembangan perangkat lunak yang tidak sesuai dengan peruntukannya. Metode Waterfall yang dibahas pada subbab ini merupakan metode Waterfall versi Sommerville (2011). Pertimbangan menggunakan versi Sommerville karena metode ini merupakan versi terbaru dari metode Waterfall pada Penelitian ini.

Metode ini mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a) *Requirements analysis and definition*, Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- b) *System and software design*, Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.
- c) *Implementation and unit testing*, Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.
- d) *Integration and system testing*, Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer.
- e) *Operation and maintenance*, Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

Pada prinsipnya, setiap tahapan di metode Waterfall merupakan pedoman untuk melanjutkan tahap-tahap berikutnya. Tahap berikutnya tidak dapat dimulai sebelum tahapan sebelumnya selesai. Dalam tataran praktis, tahapan-tahapan tersebut saling tumpang tindih (*overlap*) dan memberikan informasi satu sama lain. Pada waktu perancangan (*design*), masalah-masalah dengan persyaratan diidentifikasi. Pada waktu pengkodean (*coding*), dapat ditemukan masalah perancangan, walaupun juga masalah lainnya. Proses pengembangan media pembelajaran bukan merupakan model linier yang sederhana karena juga melibatkan umpan balik (*feedback*) dari satu tahapan ke tahapan lainnya. Dokumen yang dihasilkan pada setiap tahapan ada kemungkinan harus diubah supaya sesuai dengan perubahan yang sudah dibuat.



Gambar 2.1 Metode Waterfall versi Sommerville (2011)

Metode Waterfall merupakan contoh dari tahapan yang plan-driven, yaitu secara prinsip pengembang harus merencanakan dan menjadwalkan semua kegiatan tahapan sebelum mulai mengembangkan perangkat lunak. Komitmen dibuat di awal tahapan sehingga membuat sulit untuk merespon ketika ada perubahan pada kebutuhan customer. (Binanto, 2014)