



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah bentuk penyampaian informasi dan komunikasi secara visual kepada audiens. Desain grafis merupakan gabungan dari pembuatan, hasil seleksi, dan juga susunan elemen-elemen visual. Terdapat banyak kegunaan dari desain grafis itu sendiri. Contohnya adalah untuk menginformasi, mempersuasi, mengidentifikasi, membangun suatu merek, memotivasi, menyampaikan suatu pesan atau makna dan masih banyak lagi. Solusi secara desain dapat menjadi pilihan yang efektif karena memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan mempersuasi pandangan audiens (Landa, 2014, hlm. 1).

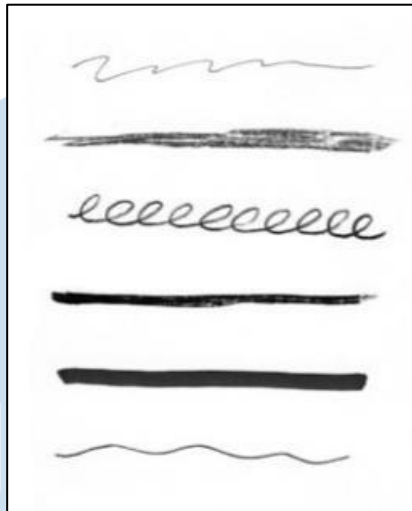
2.1.1 Elemen Desain Grafis

Menurut Landa (2014), terdapat empat elemen dasar pada desain grafis. Empat elemen tersebut adalah garis, bentuk, warna, dan juga tekstur.

1. Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik yang memanjang dan sering dianggap sebagai jalur pergerakan titik. Garis dapat diciptakan dengan berbagai alat, seperti contohnya pensil, stylus, dan juga sikat runcing. Elemen garis memainkan banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Bentuk garis pun beragam karena bisa berbentuk lurus, melengkung, atau pun bersudut (hlm.19).

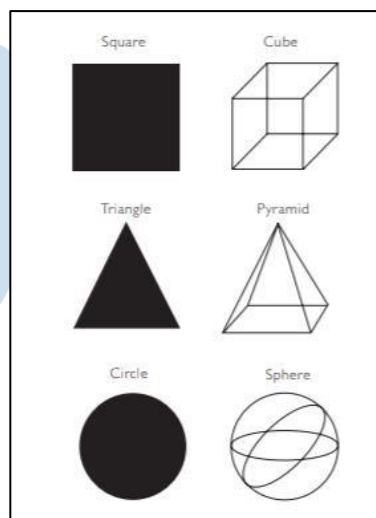
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2014)

2. Bentuk

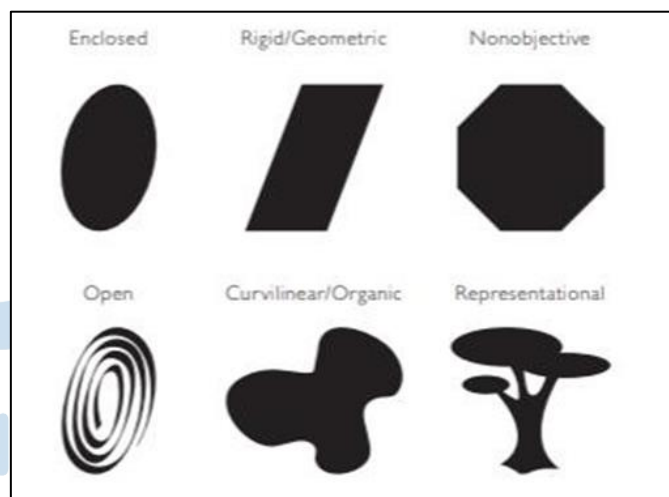
Bentuk didefinisikan sebagai jalur yang tertutup. Bentuk merupakan konfigurasi atau area yang digambar pada permukaan dua dimensi menggunakan garis, warna, dan juga tekstur. Segala jenis bentuk dimulai dari bentuk dasar, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran (hlm.20).



Gambar 2.2 Bentuk Dasar
Sumber: Landa (2014)

Berikut ini merupakan jenis-jenis dari pengembangan bentuk dasar (hlm.21):

- a. Bentuk geometris atau rigid dibentuk menggunakan tepi lurus, sudut yang terukur, dan kurva yang juga presisi.
- b. Bentuk curvilinear atau organic memiliki bentuk yang biomorfik dan memiliki kesan yang naturalistik.
- c. Bentuk yang tidak sengaja dibuat dari hasil bahan atau proses tertentu. Contohnya adalah bentuk tumpahan tinta di kertas.
- d. Bentuk nonobjektif atau nonrepresentational merupakan bentuk yang murni ditemukan dan tidak berasal dari apapun yang dilihat secara visual
- e. Bentuk abstrak mengacu pada perubahan atau distorsi sederhana dari representasi penampilan aslinya.
- f. Bentuk representasional, yaitu bentuk yang dapat dikenali dan mengingatkan pembaca akan bentuk aktual yang ada di alam



Gambar 2.3 Jenis-Jenis Bentuk
Sumber: Landa (2014)

3. Warna

Warna adalah elemen desain yang kuat dan juga provokatif. Saat cahaya mengenai objek, sebagian cahaya terserap, dan sisanya dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan tersebut dinamakan sebagai warna. Hal itu membuat warna yang dipantulkan juga disebut sebagai subtractive color (hlm. 23).

Warna terdiri dari tiga elemen dasar, yaitu hue, value, dan saturation. Hue merupakan nama pada warna, value menunjukkan tingkatan serta kadar terang dan gelap pada suatu warna, dan saturation merujuk pada tingkatan kecerahan atau kejenuhan suatu warna. Warna juga memiliki tiga warna primer yang digunakan pada media berbasis layar digital. Tiga warna primer ini adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Warna primer ini termasuk ke dalam sistem warna aditif karena akan menghasilkan warna putih jika ketiganya dicampur dengan jumlah yang sama (hlm. 23-24).



Gambar 2.4 Sistem Warna Aditif
Sumber: Landa (2014)

Sementara itu, warna yang digunakan pada media berbasis offset printing terdiri dari warna cyan, magenta, kuning, dan juga hitam (CMYK). Warna-warna ini termasuk ke dalam sistem warna substraktif.



Gambar 2.5 Sistem Warna Substraktif
Sumber: Landa (2014)

4. Tekstur

Tekstur merupakan simulasi atau representasi dari permukaan suatu benda. Dalam desain, tekstur dibagi menjadi dua bagian yaitu tactile dan visual. Tekstur tactile dapat disentuh dan dirasakan secara nyata, sedangkan tekstur visual adalah ilusi yang dibuat menyerupai tekstur nyata. Tekstur visual dapat dibuat menggunakan fotografi, gambar, dan juga lukisan.

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa prinsip desain yang perlu diterapkan dalam perancangan desain grafis. Prinsip ini digunakan untuk membangun konsep, gambar, tipografi, dan proses visualisasi dalam suatu desain. Berikut merupakan prinsip-prinsip desain tersebut (hlm. 29-36):

1. Format

Format adalah perimeter atau batas-batas yang ditentukan saat melakukan desain. Format biasanya mengacu pada suatu bidang atau substrat, seperti contohnya layar ponsel dan billboard. Karena itu, penting bagi desainer untuk bekerja sesuai dengan format yang sudah ditentukan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan yang diciptakan berdasarkan distribusi bobot visual yang merata pada elemen desain. Prinsip desain ini biasanya dapat dipelajari dan muncul dengan sendirinya melalui intuisi seorang desainer. Komposisi yang merata dapat membuat komunikasi terhadap audiens lebih lancar.

Keseimbangan dibagi menjadi keseimbangan simetri dan asimetri. Pada keseimbangan simetri, distribusi pada bobot visual setara pada tiap sisi desain. Hal ini membuat keseimbangan simetri juga disebut sebagai simetri refleksi. Sedangkan keseimbangan asimetri adalah keseimbangan yang dapat dicapai tanpa melakukan pencerminan elemen di kedua sisi sumbu pusat.

3. Hierarki Visual

Hierarki Visual adalah prinsip utama yang digunakan untuk mengatur informasi yang ada dalam sebuah desain. Hierarki visual juga dapat dipakai untuk memandu audiens dalam melihat penekanan atau emphasis yang ingin ditonjolkan terlebih dahulu. Penting bagi desainer untuk mempertimbangkan titik fokus pada suatu desain. Titik fokus adalah bagian yang paling ditekankan dalam desain.

4. Ritme

Dalam desain grafis, ritme atau irama diciptakan melalui pengulangan pola elemen yang kuat dan konsisten. Dalam beberapa format tertentu seperti contohnya pembuatan buku, penting untuk menjaga ritme desain yang ada agar terjadi kesinambungan pada desain. Pola yang berkesinambungan memiliki potensi yang baik untuk menarik perhatian audiens.

5. Kesatuan

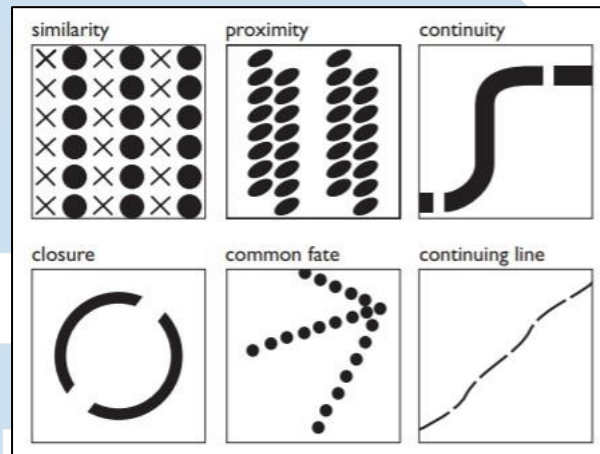
Desain yang baik adalah desain dengan elemen grafis yang saling terkait sehingga dapat membentuk keseluruhan yang lebih besar. Prinsip ini berhubungan dengan teori gestalt. Teori gestalt memberikan penekanan dalam persepsi bentuk sebagai suatu keutuhan yang terorganisir.

6. Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual terdiri dari:

- a. *Similarity*: Anggapan bahwa elemen dengan karakteristik yang sama saling berkaitan satu sama lain. Contohnya adalah kemiripan dalam bentuk, tekstur, dan warna.
- b. *Proximity*: Anggapan bahwa elemen yang berdekatan secara spasial saling berkaitan satu sama lain.
- c. *Continuity*: Anggapan bahwa elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya saling berkaitan satu sama lain.
- d. *Closure*: Kecenderungan manusia untuk menghubungkan elemen-elemen sehingga menghasilkan pola yang lengkap.
- e. *Common fate*: Anggapan bahwa elemen dengan kesamaan arah saling berkaitan satu sama lain.

- f. *Continuing line*: Audiens dapat melihat keseluruhan gerakan melalui garis putus-putus. Disebut juga sebagai garis tersirat.



Gambar 2.6 Hukum Organisasi Perseptual
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 Tipografi

Landa (2014) berpendapat bahwa typeface adalah desain dari satu set karakter yang disatukan dengan sifat visual yang konsisten. Biasanya typeface terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda baca, dan tanda aksentuasi atau diakritik. Penting bagi desainer untuk memperhatikan keterbacaan font dan kesesuaian huruf dengan keseluruhan desain. Berikut ini adalah jenis-jenis tipografi (hlm.47):

1. Old style or Humanist

Tipografi ini diperkenalkan pada akhir abad kelima belas. Ciri-ciri dari tipografi Old style atau Humanist adalah tanda kurung pada serif dan adanya penekanan yang bias pada hurufnya.

2. Transitional

Merupakan tipografi jenis serif yang muncul di abad delapan belas. Tipografi ini mewakili transisi dari gaya lama ke modern.

3. Modern

Merupakan tipografi jenis serif yang muncul pada akhir abad delapan belas hingga abad sembilan belas. Memiliki bentuk dan konstruksi yang lebih geometris. Terdapat goresan yang kontras pada ketebalan dan ketipisan huruf.

3. Slab Serif

Merupakan tipografi jenis serif. Memiliki karakteristik font yang berat seperti lempengan dan muncul pada awal abad sembilan belas.

4. Sans Serif

Tipografi jenis ini tidak memiliki serif dan diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Contoh dari font jenis ini adalah Futura dan Helvetica.

5. Blackletter

Nama lain dari tipografi ini adalah gothic. Karakteristik dari blackletter adalah memiliki stroke berat dan huruf yang kental dengan sedikit kurva.

6. Script

Tipografi yang mirip dengan tulisan tangan. Biasanya miring dan berbentuk huruf sambung. Contoh dari font jenis ini adalah Brush Script.

8. Display

Tipografi ini dirancang untuk digunakan dalam skala yang besar. Contohnya adalah penggunaan untuk judul atau headline.



Gambar 2.7 Klasifikasi *Typeface*

Sumber: Landa (2014)

2.2 Buku

Buku merupakan jenis media dokumentasi paling tua yang ada. Dalam sebuah buku, terdapat ide, pandangan, dan juga pengetahuan dunia. Buku dapat didefinisikan sebagai wadah portabel berisi tulisan dan juga angka yang menyampaikan pengetahuan kepada para audiensnya (Haslam, 2006, hlm. 6-8).

2.2.1 Anatomi Buku

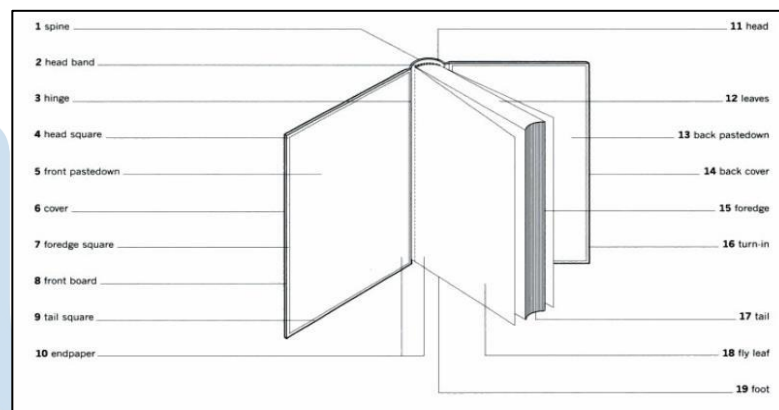
Menurut Haslam (2006), terdapat tiga komponen dasar pada buku. Komponen tersebut adalah blok buku, halaman, dan juga grid.

1. Blok Buku

Blok buku sendiri memiliki 19 komponen dengan nama dan kegunaannya masing-masing:

- a. *Spine* adalah bagian dari cover buku yang melapisi tepi buku.
- b. *Head band* adalah sekumpulan benang yang diikatkan untuk menjilid buku dan seringkali diwarnai.
- c. *Hinge* adalah daerah lipatan yang terletak di antara *pastedown* dan juga *fly leaves*.
- d. *Head square* adalah pelindung yang terletak di atas buku dan memiliki ukuran yang lebih besar dari isi buku.
- e. *Front pastedown* adalah lapisan yang menempel pada bagian dalam cover.
- f. *Cover* adalah kertas atau papan tebal yang berguna untuk melindungi buku.
- g. *Foreedge square* adalah pelindung yang terletak di tepi buku.
- h. *Front board* adalah papan cover untuk buku bagian depan.
- i. *Tail square* adalah pelindung buku di bagian belakang dan memiliki ukuran yang lebih besar dari isi buku.

- j. *Endpaper* adalah kertas tebal yang melapisi bagian dalam cover.
- k. *Head* adalah bagian atas pada buku.
- l. *Leaves* adalah kertas dengan dua sisi yang dijilid.
- m. *Back pastedown* adalah kertas yang menempel pada bagian belakang buku.
- n. *Back cover* adalah kertas atau papan tebal pada bagian belakang buku.
- o. *Foreedge* adalah tepi depan pada buku.
- p. *Turn-in* adalah kertas yang dilipat dari luar ke dalam cover.
- q. *Tail* adalah bagian belakang buku.
- r. *Fly leaf* adalah turning page pada halaman terakhir buku.
- s. *Foot* adalah bagian bawah pada halaman.



Gambar 2.8 Komponen Buku

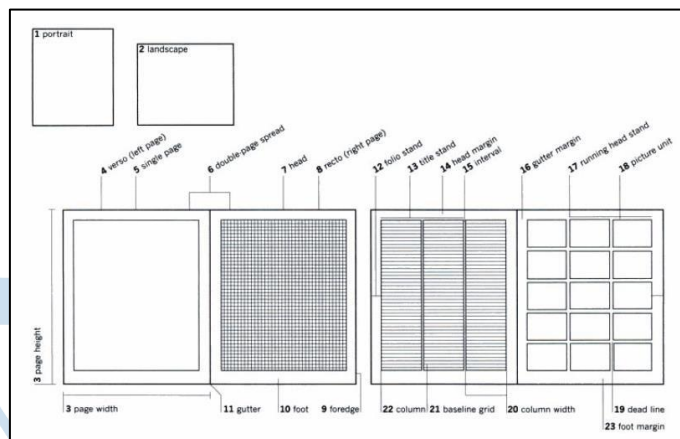
Sumber: Haslam (2006)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Halaman

Menurut Haslam (2006), terdapat sebelas komponen pada halaman buku:

- a. *Portrait* adalah format yang tinggi halamannya lebih besar daripada lebar halaman.
- b. *Landscape* adalah format yang lebar halamannya lebih besar daripada tinggi halaman.
- c. *Page height and width* adalah ukuran dari halaman.
- d. *Verso* adalah halaman bagian kiri yang berisi angka ganjil.
- e. *Single page* adalah halaman yang terikat pada sebelah kiri buku.
- f. *Double-page spread* adalah dua halaman yang berada di seberang *gutter*.
- g. *Head* adalah bagian atas pada buku.
- h. *Recto* adalah halaman bagian kiri yang berisi angka genap.
- i. *Foreedge* adalah tepi depan buku.
- j. *Foot* adalah bagian bawah buku.
- k. *Gutter* adalah bagian buku yang dijilid.



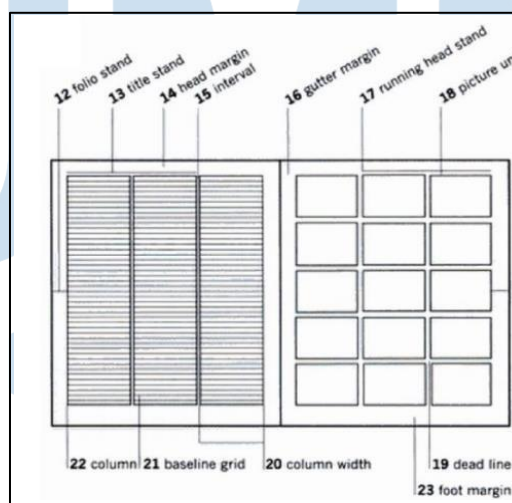
Gambar 2.9 Halaman Buku

Sumber: Haslam (2006)

3. Grid

Menurut Haslam (2006), terdapat dua belas komponen pada grid buku:

- a. *Folio stand* adalah garis untuk menentukan posisi nomor pada halaman
- b. *Title stand* adalah garis untuk menentukan posisi judul
- c. *Head margin* adalah batas pada bagian atas buku
- d. *Interval* adalah area *vertical* yang berguna sebagai pembagi kolom satu sama lain
- e. *Gutter margin* adalah batas yang ada di bagian dalam halaman, dekat dengan jilid buku
- f. *Running head stand* adalah garis untuk menentukan posisi bab
- g. *Picture unit* adalah pemisahan kolom dengan menggunakan garis mati
- h. *Dead line* adalah garis yang memisahkan antar picture unit
- i. *Column width* adalah lebar dari kolom yang menentukan panjang garis secara individu
- j. *Baseline* adalah garis untuk menentukan posisi *body text*
- k. *Column rectangular* adalah area pada grid berbentuk persegi yang berfungsi untuk mengatur teks.



Gambar 2.10 Grid
Sumber: Haslam (2006)

2.2.2 Layout Buku

Menurut Haslam (2006), dibutuhkan campur tangan desainer dalam mengatur layout buku. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan saat melakukan penyusunan buku:

- a. Mempersiapkan konten yang dipakai untuk layout (teks dan gambar).
- b. Mengatur layout dan denah yang menunjukkan letak teks dan gambar.
- c. Menyusun storyboard dengan cara menulis dan menyesuaikan gambar yang akan digunakan.
- d. Melakukan layout berdasarkan tulisan.
- e. Melakukan pendekatan untuk layout buku berbasis teks.
- f. Melakukan pendekatan untuk layout buku berbasis gambar.
- g. Layout berdasarkan halaman pada gambar.
- h. Memperluas halaman.
- i. Mengintegrasikan teks dan gambar.
- j. Melakukan impresi terhadap kedalaman.

2.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah terapan dari karya seni yang diciptakan untuk menyampaikan informasi secara visual. Ilustrasi mengandung pesan dari topik atau masalah tertentu kepada audiens (Male, 2007).

2.1.3.1. Peran Ilustrasi

Male juga menyatakan bahwa terdapat beberapa peran yang berbeda dari ilustrasi (hlm. 86-108):

a. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi dapat berperan sebagai informasi yang berguna untuk memperjelas suatu keadaan. Dalam hal ini, ilustrasi digambarkan serealistik mungkin dan tidak ditambahkan oleh unsur seni agar tidak menimbulkan mispersepsi bagi audiens yang melihatnya.

b. Komentar

Ilustrasi berperan sebagai perwujudan visual dari komentar editorial. Biasanya ilustrasi jenis ini terdapat pada koran dan majalah.

c. Storytelling

Ilustrasi yang banyak ditemukan dalam buku cerita anak, novel, dan juga komik. Ilustrasi jenis ini digunakan sebagai bentuk pengembangan naratif agar audiens dapat lebih mengerti jalan cerita yang ingin disampaikan oleh penulis.

d. Persuasi

Ilustrasi jenis ini biasanya digunakan dalam bidang periklanan dan bertujuan untuk mempersuasi audiens. Ilustrasi jenis ini juga dapat menjual dan mempromosikan produk ataupun jasa sesuai dengan kebutuhan.

e. Identitas

Ilustrasi berperan sebagai identitas suatu produk atau brand. Contohnya adalah penggunaan ilustrasi dalam packaging suatu brand atau penggunaan ilustrasi pada cover album musik

2.1.3.2. Jenis-Jenis Penyampaian Informasi

Menurut Male (2007), penyampaian informasi dalam ilustrasi dapat dibedakan berdasarkan komponen sifat gambarnya:

- a. Bahasa visual



Gambar 2.11 Jenis Ilustrasi *Stylisation*
Sumber: Male (2007)

Pada jenis *stylization*, ilustrasi yang ditampilkan memiliki ciri khas tersendiri dan dapat mengidentifikasi ilustrator secara personal. Ciri khas tersebut dapat berasal dari paduan warna maupun bentuk ilustrasi yang digambarkan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b. Metafora visual



Gambar 2.12 Ilustrasi Metafora
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi metafora lebih merujuk kepada gambar yang imajinatif, namun tidak nyata secara harafiah. Biasanya ilustrasi metafora mengarah kepada gambar konseptual dengan konten pesan yang tersirat. Karena itu, untuk memahami ilustrasi metafora diperlukan pengamatan yang mendalam agar audiens tidak mengalami salah tafsir. Ilustrasi jenis ini biasanya menggunakan gaya surealisme, abstrak, kubisme, dan gaya ekspresif lainnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

c. Gambar nyata



Gambar 2.13 Gambar Realistis
(Male, 2007)

Ilustrasi jenis ini menggambarkan kenyataan secara realistis dan tanpa ada penekanan secara berlebihan. Gaya ilustrasi yang termasuk ke dalam jenis ini adalah *stylized realism*, *hyperrealism*, dan *sequential imagery*.

d. Estetika dan non estetika



Gambar 2.14 Ilustrasi dari Tren
(Male, 2007)

Dalam perkembangan tren di dunia ilustrasi, bahasa visual dapat dipandang berdasarkan nilai estetika dan non estetika pada gambar. Pada konteks ini, gambar yang diciptakan lebih bertujuan ke arah dekoratif saja sehingga biasanya tidak memiliki tujuan untuk berkomunikasi secara visual.

2.2.4 Buku Interaktif

Buku interaktif adalah buku yang memungkinkan pembaca untuk aktif dalam melakukan aksi yang saling berhubungan (Waluyanto & Zacky, 2013). Buku interaktif biasanya bersifat inovatif dan memiliki perbedaan dengan buku lainnya. Terdapat beberapa jenis buku interaktif (hlm. 5):

- a. Buku interaktif *pop up*



Gambar 2.15 *Pop up Book*
(Auckland for Kids, 2019)

Pop up merupakan jenis buku yang menggunakan kertas yang dibentuk dan dilipat sedemikian rupa sehingga memberikan efek 3D pada gambar.

b. Buku interaktif *peek a boo*



Gambar 2.16 *Lift a flap book*
(Babyology, 2017)

Nama lain dari buku interaktif ini adalah *lift a flap*. Di dalam buku ini, terdapat tambahan halaman yang harus dibuka terlebih dahulu agar mengetahui kejutan yang ada di dalamnya.

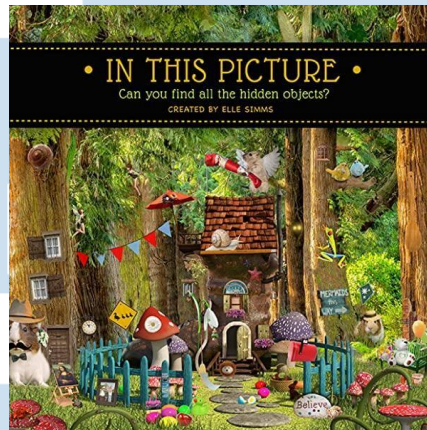
c. Buku interaktif *pull tab*



Gambar 2.17 *Pull tab book*
(New York Times, 2019)

Buku *pull tab* memiliki tambahan kertas yang harus ditarik terlebih dahulu agar dapat melihat gerakan atau pesan yang ada di dalamnya.

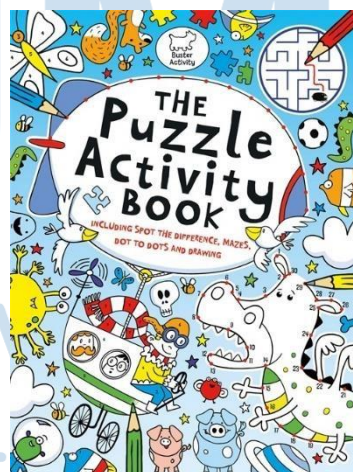
d. Buku interaktif *hidden object book*



Gambar 2.18 *Hidden object book*
(Amazon.com, 2017)

Buku interaktif ini mengajak audiens untuk mencari dan menemukan benda yang telah disamarkan pada tiap halaman buku.

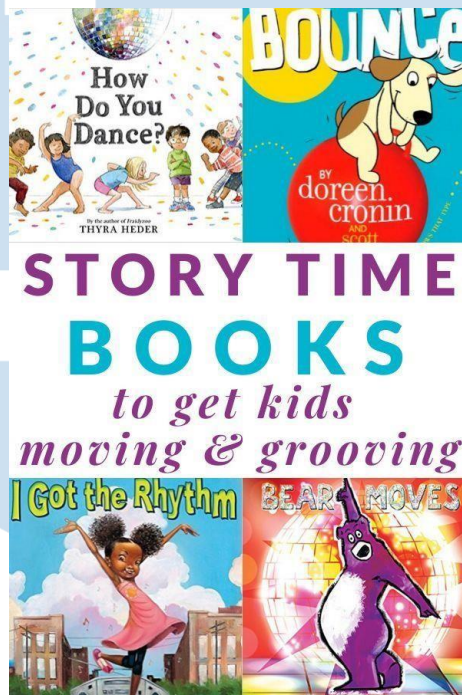
e. Buku interaktif *games*



Gambar 2.19 *Games book*
(Mombooks.com, 2020)

Pada buku interaktif jenis ini, audiens diajak untuk melakukan berbagai macam permainan dengan menggunakan media bantuan lainnya seperti contohnya alat tulis.

f. Buku interaktif *participation*

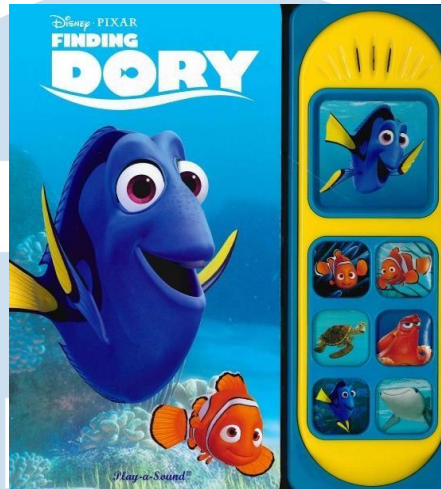


Gambar 2.20 *Participation book*
(Pinterest, 2020)

Buku ini berisi tentang cerita dan penjelasan yang diikuti dengan tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu berkaitan dengan cerita yang tertera pada buku.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

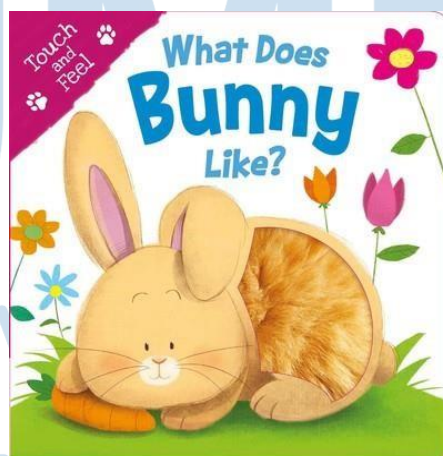
- a. Buku interaktif *Play-A-Song* atau *Play-A-Sound*



Gambar 2.21 *Play-A-Sound Book*
(Books by the Bushel, 2016)

Buku interaktif ini dilengkapi dengan tombol yang akan mengeluarkan bunyi berupa lagu maupun suara tertentu yang berkaitan dengan isi cerita pada buku.

- b. Buku interaktif *touch and feel*



Gambar 2.22 *Touch and Feel Book*
(Simon & Schuster, 2021)

Buku interaktif ini biasanya ditujukan kepada anak-anak *pre school* sebagai media untuk mempelajari macam-macam tekstur dan perbedaannya. Buku ini bagus untuk perkembangan sensorik anak.

c. Buku interaktif campuran



Gambar 2.23 Buku interaktif campuran
(Pinterest, 2013)

Berisi gabungan dari berbagai macam aktivitas. Contohnya adalah gabungan antara buku *peek a boo* dan *pull up*

2.3 Media Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah suatu rekaman gambar yang hidup dan ditayangkan lewat televisi ataupun layar. Dengan kata lain, video adalah visual yang dapat bergerak dan menghasilkan suara.

Video dapat digunakan untuk memberikan informasi, menjelaskan proses dan memudahkan untuk mengajarkan konsep dan keterampilan yang rumit kepada audiens. Karena itu, video dianggap sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif (Arsyad, 2019).

2.3.1 Tujuan Media Pembelajaran Video

Menurut Anderson (dalam Hardianti dan Asri, 2017, hal. 126), terdapat tiga tujuan utama dalam menggunakan video sebagai media pembelajaran:

a. Tujuan Kognitif

Melalui video, siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk mengenali kembali hal yang dilihat dan kemampuan untuk memberi respon rangsangan berupa gerak dan sensasi.

b. Tujuan Afektif

Video dapat menjadi media yang baik untuk mempengaruhi emosi dan sikap seseorang. Hal ini membuat siswa dapat memperhatikan dengan lebih baik konten yang ditunjukkan dalam suatu video.

c. Tujuan Psikomotorik

Video merupakan salah satu media yang tepat untuk mempelajari suatu keterampilan gerak. Hal ini dikarenakan video dapat mempercepat dan memperlambat gerakan yang ditampilkan. Melalui video, siswa diharapkan dapat mempelajari keterampilan gerak dengan baik.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Video

Menurut Rusman (dalam Hardianti dan Asri, 2017, hal. 126), terdapat beberapa manfaat dalam menggunakan video sebagai media pembelajaran:

- a. Siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh video dengan lebih merata sehingga mengurangi adanya kemungkinan mispersepsi.
- b. Video dapat menerangkan suatu proses dengan lebih jelas.
- c. Video memberikan visual yang lebih realistis dan dapat diberhentikan serta diulang sesuai dengan kebutuhan.
- d. Video dapat memberikan kesan dan pengalaman yang mendalam serta dapat mempengaruhi sikap siswa.

2.4 Media Belajar Visual

Media belajar visual adalah segala jenis media yang menggunakan visual sebagai media pendukung dalam belajar. Dibandingkan dengan media biasa, media pembelajaran berbasis visual memiliki kelebihan untuk menaikkan perhatian dan konsentrasi siswa pada konten yang ditawarkan dengan lebih efektif (Levie & Lentz, 1982).

2.4.1 Fungsi Media Belajar Visual

Secara umum, media belajar visual dapat dibagi menjadi empat jenis fungsi. Berikut ini merupakan empat fungsi media belajar visual menurut Levie & Lentz (1982):

2.4.1.1 Fungsi Atensi

Media visual dapat membantu menarik perhatian siswa agar lebih fokus dan berkonsentrasi pada konten yang sedang dipelajari. Agar konten dapat terserap dengan baik, dibutuhkan atensi yang baik dari siswa. Media visual dapat membantu untuk menimbulkan atensi siswa terhadap konten pembelajaran.

2.4.1.2 Fungsi Afektif

Media visual dapat membantu siswa untuk lebih menikmati proses belajar. Hal itu dikarenakan gambar atau visual yang ditampilkan dapat mempengaruhi emosi dan sikap siswa terhadap konten yang dipelajari.

Visual yang ditampilkan dalam media belajar dapat membuat siswa memiliki ketertarikan secara emosional terhadap konten pembelajaran.

2.4.1.3 Fungsi Kognitif

Media visual juga memiliki fungsi kognitif, yaitu memudahkan siswa untuk mengingat pesan yang ada di dalam gambar. Dengan adanya visual dalam media belajar, siswa dapat lebih mengingat informasi yang terkandung di dalam gambar sehingga dapat lebih mendalami dan mengapresiasi konten yang dipelajari.

2.4.1.4 Fungsi Kompensatoris

Dengan adanya penggunaan visual pada media pembelajaran yang digunakan, siswa dapat lebih gampang memahami informasi serta pesan yang ingin disampaikan pada konten pembelajaran. Selain itu, informasi teks yang dilengkapi dengan visual juga dapat membantu siswa lebih gampang mengorganisasikan informasi yang diterima.

2.5 Lagu Daerah Indonesia

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni dan budaya. Salah satu dari kesenian budaya yang dimiliki oleh Indonesia adalah lagu daerah dan musik tradisional. Setiap wilayah yang ada di Indonesia memiliki lagu daerah yang berbeda dan ciri khasnya masing-masing. Hal ini membuat Indonesia memiliki banyak lagu daerah yang dapat dikembangkan dan dieksplorasi dengan luas (Pramudita, 2016).

2.5.1 Definisi Lagu Daerah

Menurut Pramudita (2016), lagu daerah adalah lagu yang dibuat dengan memperhatikan budaya dan adat istiadat suatu daerah tertentu. Lagu daerah menyimpan makna dan pesan yang biasanya merujuk pada keadaan masyarakat setempat. Biasanya, lagu daerah menggunakan bahasa yang sesuai dengan daerah asal lagu. Lagu daerah jarang diketahui pengarangnya

dan sering dianggap sebagai lagu milik bersama dalam masyarakat setempat.

2.5.2 Ciri-Ciri Lagu Daerah

Subagyo berpendapat bahwa lagu daerah memiliki beberapa ciri khas khusus (dalam Pramudita, hlm. 37):

a. Bersifat sederhana

Biasanya lagu daerah memiliki sifat sederhana dan gampang diingat. Hal ini membuat lagu daerah tidak membutuhkan keahlian khusus dalam musik untuk dikuasai. Kebanyakan lagu daerah menggunakan tangga nada pentatonis dalam susunan lagunya. Tangga nada pentatonis memiliki lima nada yang saling berdampingan satu sama lain.

b. Kedaerahan

Lagu daerah mengandung unsur kedaerahan dari masyarakat setempat. Unsur yang paling sering terlihat adalah unsur bahasa. Biasanya, lirik dalam lagu daerah menggunakan bahasa dan dialek sekitar sehingga arti dari lagu hanya dapat dimengerti oleh penduduk setempat. Selain unsur bahasa, lagu daerah juga dapat mengandung unsur kedaerahan lainnya. Contohnya adalah unsur sosial dan keserasian dengan lingkungan sekitar.

c. Turun temurun

Lagu daerah biasanya dipelajari secara turun temurun dari keluarga dan masyarakat setempat. Karena itu, penting untuk terus mengajarkan lagu daerah kepada anak-anak dan generasi penerus bangsa. Hal tersebut dilakukan agar lagu daerah tidak terlupakan.

d. Pencipta jarang diketahui

Kebanyakan lagu daerah jarang diketahui penciptanya. Hal ini dikarenakan umur lagu yang sudah cukup tua dan sifat lagu daerah yang bukan diproduksi untuk komersil. Selain itu, penyebaran lagu daerah biasanya disebar lisan secara turun temurun sehingga sulit untuk melacak pengarangnya.

2.5.3 Lagu Daerah Banten

Banten adalah salah satu provinsi yang ada di Pulau Jawa dan memiliki letak yang berdekatan dengan DKI Jakarta. Meskipun Provinsi Banten cukup dikenal oleh masyarakat, masih banyak yang belum mengetahui lagu daerah yang dimiliki oleh Banten. Mayoritas lagu daerah Banten menggunakan bahasa daerah Banten dan juga bahasa Jawa Serang. Kebanyakan lagu daerah Banten memiliki pesan moral yang terkandung dalam liriknya. Contoh dari lagu daerah Banten adalah “Jereh Bu Guruh” dan “Yu Ragem Belajar” (Ajib, 2019).

2.5.4 Apresiasi Lagu Daerah

Menurut KBBI, Apresiasi adalah kesadaran terhadap nilai seni dan budaya. Lagu daerah termasuk ke dalam seni dan budaya Indonesia sehingga penting bagi masyarakat Indonesia untuk mengapresiasinya. Jika tidak diapresiasi, maka seni dapat terancam punah dan terlupakan oleh masyarakat sekitar (Sagala, 2017). Karena itu, penting untuk mengetahui cara mengapresiasi lagu daerah yang baik agar lagu daerah dapat tetap diingat dan terjaga. Selain itu, penting juga untuk mengetahui faktor penyebab menurunnya apresiasi terhadap lagu daerah agar dapat dilakukan antisipasi dan penyelesaian masalah yang solutif.

2.4.4.1 Jenis-Jenis Apresiasi

Menurut Miller (2001), terdapat beberapa jenis apresiasi yang dapat dilakukan terhadap karya seni:

a. Persepsi

Jenis apresiasi ini lebih terfokus pada pengenalan dan memberikan gambaran kepada masyarakat sekitar mengenai karya seni yang bersangkutan. Contohnya adalah mengenalkan dan memperdengarkan lagu baru kepada masyarakat.

b. Pengetahuan

Apresiasi jenis ini terfokus pada pengetahuan akan asal usul suatu karya seni. Contohnya adalah mempelajari sejarah dan asal usul terbentuknya sebuah lukisan.

c. Pengertian

Pada tahap apresiasi ini, audiens diajak untuk memahami dan mempelajari tema serta inti yang ingin diangkat dari suatu karya seni.

d. Analisis

Setelah mempelajari tema yang ingin diangkat dari karya seni, maka audiens diharapkan dapat mendeskripsikan dan menjelaskan ulang pesan yang didapat dari karya seni tersebut.

e. Penilaian

Pada tahap ini, audiens memberikan kritik dan saran yang membangun terhadap suatu karya seni sebagai bentuk dari rasa *support* mereka.

2.4.4.2 Faktor Menurunnya Apresiasi

Menurut Tavini (2018), terdapat beberapa faktor yang menyebabkan menurunnya apresiasi anak terhadap musik:

a. Menurunnya Kesadaran Seni

Menurunnya kesadaran anak akan seni menjadi faktor terbesar dari munculnya krisis apresiasi terhadap musik anak. Kurangnya kesadaran dari orang tua dan pendidik juga dapat membuat krisis apresiasi ini meningkat karena tidak ditangani secara serius.

b. Esensi Musik Anak Memudar

Seiring dengan perkembangan zaman, esensi pembelajaran anak terhadap musik dan karya seni Indonesia semakin memudar dan tergantikan oleh lagu-lagu lainnya.

c. Perubahan Arus Industri

Munculnya perubahan arus dalam industri musik juga membuat apresiasi terhadap musik anak dan daerah menurun. Hal itu dikarenakan musik anak dan musik daerah kurang bersifat komersil dan tidak menguntungkan.

d. Kurangnya Media Musik Anak

Saat ini, media anak untuk belajar musik masih sangatlah minim dan kurang beragam. Hal itu membuat anak kurang bisa untuk tertarik dan mengapresiasi lagu yang dipelajari.