

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### II.1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu yang pertama media dan yang kedua pembelajaran. Secara *etimologis*, media berasal dari bahasa *latin*, merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Istilah perantara atau pengantar ini, menurut *Bovee* (1997), digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar sesuatu pesan dari si pengirim ( *sender*) kepada si penerima ( *receiver*) pesan.

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah lama “proses belajar mengajar (PBM)” tidak hanya sekedar merubah istilah, melainkan merubah peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya “mengajar” melainkan “membelajarkan” siswa agar mau belajar. *Degeng* (1998) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya membelajarkan pembelajar ( anak, siswa, peserta didik).usaha ini dijalankan dalam sebuah proses yang *sistematis* yang dijalankan dalam sebuah *system* dan setiap *komponen* dalam *system* itu memiliki arti penting untuk keberhasilan belajar siswa.

Menurut *Munandi* (2008), proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antar pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran di efektifkan dengan menggunakan media (*channel*). Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik.

Disini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan – pesan pembelajaran.

Media pembelajaran yang didefinisikan oleh *Briggs* (1977) adalah sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar.

## **II.2 IPS Tokoh disekitar Proklamasi Kemerdekaan RI**

### **II.2.1 Peristiwa Penting yang terjadi di sekitar proklamasi**

Dalam bulan agustus 1945, terjadi beberapa peristiwa penting, terutama menjelang pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia di Jakarta

### **II.2.2 Peristiwa Rengasdengklok**

Pada malam hari tanggal 15 Agustus 1945, tokoh pemuda mengadakan rapat kilat. Keputusan rapat adalah segera memproklamasikan kemerdekaan RI pada tanggal 16 Agustus 1945. Sebab, jepang sudah kalah perang dan Belanda serta sekutu belum datang. Golongan pemuda mengutus Wikana menemui Bung Karno dan Bung Hatta untuk menghasilkan hasil rapat golongan pemuda. Tetapi Bung Karno dan Bung Hatta menolak permintaan tersebut. Mereka berpendapat bahwa proklamasi kemerdekaan harus benar- benar dipersiapkan dengan matang, sedangkan para pemuda menginginkan proklamasi dilakukan sesegera mungkin. Terjadilah ketegangan akibat pertentangan pendapat antara golongan tua dan golongan pemuda.

Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, terutama gangguan dari pihak Jepang, maka tanggal 16 Agustus 1945, tokoh pemuda yang dipimpin oleh Sukarni membawa Bung Karno dan Bung Hatta ke Rengasdengklok, Jawa Barat.

Di Rengasdengklok, tokoh pemuda mendesak Bung Karno dan Bung Hatta agar segera melaksanakan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pada sore hari tanggal 16 Agustus 1945, Mr Ahmad Soebardjo datang untuk menengahi pertentangan pendapat antara pemuda dengan Bung Karno dan Bung Hatta tersebut. Setelah para tokoh itu mencapai kata sepakat dalam musyawarah, mereka memutuskan untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

Sampai di Jakarta, malam itu juga Bung Karno dan Bung Hatta mengajak anggota PPKI dan tokoh pemuda untuk membicarakan persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pembicaraan itu dilangsungkan di rumah Laksamana Muda Maeda (Perwira Angkatan Laut Jepang di Jakarta). Rumah tersebut terletak di Jalan Imam Bonjol No. 1 Jakarta.

### **II.2.3 Penyusunan Teks Proklamasi**

Tanggal 17 Agustus 1945 pukul 04.00 WIB dini hari, Bung Karno, Bung Hatta, dan Mr. Achamad Subardo berhasil menyusun naskah proklamasi. Mulanya disusulkan agar semua yang hadir ikut menandatangani naskah proklamasi tersebut. Tapi karena mereka yang hadir tidak bersedia, maka Sukarno mengusulkan dalam rapat tersebut agar teks proklamasi ini ditandatangani oleh Soekarno dan Hatta. Naskah proklamasi yang awalnya dituliskan tangan kemudian diketik rapi oleh Sayuti Melik.

#### **II.2.4 Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan**

Berita tentang akan dinyatakannya Proklamasi Kemerdekaan Indonesia telah di dengar oleh rakyat. Sekitar 1000 orang, terutama barisan pelopor, telah berkumpul di rumah Ir. Soekarno, di Jalan pegangsaan Timur No. 56 Jakarta ( sekarang jalan proklamasi). Mereka mengetahui bahwa pada hari itu, tanggal 17 Agustus 1945, akan dibacakan proklamasi kemerdekaan Indonesia. Para hadirin sudah tidak sabar untuk mendengarkan pernyataan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Tepat pukul 10.00 pagi, Ir Soekarno , didampingi Drs. Hatta, membacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sebelum membacakan naskah proklamasi, Ir. Soekarno mengucapkan kalimat pengantar yang berbunyi “ Saudara-saudara! Dengan ini kami menyatakan kebulatan tekad itu. Dengarkanlah Proklamasi kami!”.

Setelah naskah proklamasi dibacakan, Ir Soekarno berkata “Demikianlah saudara-saudara! Tidak ada satu ikatan lagi yang mengikat tanah air kita dan bangsa lain! Negara Merdeka! Negara Republik Indonesia merdeka, kekal, dan abadi. Insyallah, tuhan memberkati kemerdekaan kita itu!”

Kemudian dilakukan pengibaran bendera merah putih oleh Suhud dan Lstif Hendranigrat. Bendera Merah Putih ini merupakan hasil jahitan tangan Ibu Fatmawati, istri Ir. Soekarno. (sumber : buku pelajaran sekolah)

#### **II.3 Alat Peraga Pengajaran**

Alat peraga pengajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan

pembelajaran, mengilustrasikan dan memantapkan pesan informasi, dan menghilangkan ketegangan dan hambatan dan rasa malas. Menurut Ruiz dkk (2009) mengatakan alat peraga digunakan oleh guru untuk memberi penekanan pada informasi, memberi *stimulasi* perhatian, dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Menurut Sanaky (2008) mengatakan bahwa alat peraga merupakan sebagai suatu alat bantu yang dipergunakan oleh pebelajar untuk meperagakan materi pembelajaran. Alat peraga bisa berbentuk benda atau perbuatan. berdasarkan fungsinya alat peraga dibedakan menjadi 3 kelompok, yaitu :

1. Alat peraga langsung, yaitu objek sebenarnya ( *real object* ) yang dibawa langsung ke kelas atau dikunjungi ke lokasi dan digunakan menjelaskan materi dengan memperagakan atau menunjukan kepada peserta didik.
2. Alat peraga tak langsung, objek tiruan ( *model*, *miniature*, foto, dll ) yang digunakan untuk memperagakan materi di kelas.
3. Peragaan, berupa kegiatan atau perbuatan yang dilakukan oleh pengajar di kelas untuk mendemonstrasikan suatu materi ajar yang sifatnya *psikomotorik*. contohnya peragaan bagaimana orang berwudhu, sholat, gerakan senam, dan lain lain.

## **II.4 Wayang**

Menurut Rizem Aizid dalam bukunya yang berjudul *Atlas Tokoh – Tokoh Wayang* (2012:19). Dalam kamus bahasa Indonesia, wayang berarti sesuatu yang dimainkan seorang dalang. Sesuatu ini berupa gambar pahatan dari kulit binatang yang melambangkan watak – watak manusia. Sedangkan dalam kamus bahasa sunda adalah boneka yang terbuat dari kulit atau kayu dan lebih ditegaskan lagi pengertian wayang sama dengan sandiwara boneka. Dalam pengertian luas, menurut Jajang Suryana (Rizem.2012.11), wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca serat

(*fiber-glass*), atau bahan dwi matra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi.

Wayang dibagi berdasarkan materialnya seperti wayang rumput, wayang orang, wayang kulit, dan wayang kayu.

1. Wayang rumput yaitu bentuk tiruan dari berbagai figur wayang kulit yang terbuat dari rumput.
2. Wayang orang yaitu wayang yang di mainkan oleh orang, yang menyerupai wayang kulit dari pakaian dan lain lain. Seperti Wayang Gung dan Wayang Topeng.
3. Wayang kulit yaitu wayang terbuat dari bahan kulit kerbau. Seperti Wayang Purwa, Wayang Madya, Wayang Gedog, Wayang Dupara, Wayang Wahyu, Wayang Suluh, Wayang Kancil, Wayang Ajen, Wayang Sasak, Wayang Sadat, Wayang Parwa, Wayang Arja, Wayang Gambuh, Wayang Cupak, Wayang Beber.
4. Wayang kayu yaitu wayang yang terbuat dari boneka kayu. Seperti Wayang Golek, Wayang Thengul, Wayang Menak, Wayang Papak/Wayang Cepak, Wayang Kilthik, Wayang Timplong, Wayang Potehi.

Fungsi Wayang Golek di samping sebagai sarana hiburan yang sehat, ia juga berfungsi sebagai media penerangan dan pendidikan. Baik itu tentang moralitas, etika, adat istiadat atau religi.

Wayang Golek adalah salah satu bentuk seni pertunjukan yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat. Daerah penyebarannya terbentang luas dari Cirebon di sebelah timur sampai wilayah Banten di sebelah barat, bahkan di daerah Jawa Tengah yang berbatasan dengan Jawa Barat sering pula dipertunjukkan pertunjukan Wayang Golek.

Yang dimaksud dengan wayang golek purwa dalam tulisan ini adalah pertunjukan boneka (*golek*) wayang yang cerita pokoknya bersumber pada cerita Mahabharata dan Ramayana. Istilah purwa mengacu pada pakem pedalangan gaya Jawa Barat dan juga Surakarta yang bersumber pada Serat Pustaka Raja Purwa karya R Ng. Ranggowarsito. Beliau berhasil mengolah cerita-cerita yang bersumber dari kebudayaan India yang dialkulturasikan dengan kebudayaan asli Indonesia. Golek Sunda adalah seni pertunjukan tradisi yang berkembang di tanah Sunda, Jawa Barat. ( sumber : [www.pusatdatawayangindonesia.org](http://www.pusatdatawayangindonesia.org) )

#### **II. 4.1 Bentuk Wayang Golek**

Media utama pertunjukan Wayang Golek adalah boneka yang terbuat dari kayu (umumnya jenis kayu yang ringan), ditatah/diukir, dicat, diberi busana dan karakter sesuai dengan ketentuan dan kebutuhan. Boneka kayu yang menyerupai manusia dengan *stilasi* disana-sini itu disebut juga Wayang Golek, dengan demikian nama benda peraga dan nama jenis pertunjukannya itu sendiri sama yakni Wayang Golek.

Bentuk/badan wadag Wayang Golek sebenarnya dapat dipisah-pisah menjadi 3 (tiga) bagian yaitu bagian kepala beserta leher, tangan, dan badan. Ketiga bagian tersebut dibuat secara terpisah untuk kemudian disambungkan sehingga bentuknya tampak utuh seperti “manusia”.

Bagian leher dan kepala disambungkan oleh bambo yang telah diraut kurang lebih sebesar jari kelingking sehingga wayang tersebut dapat menengok ke kiri dan ke kanan seperti manusia. Bagian bawah dari bambo itu diruncingkan, menembus badan wayang sampai ke bawah dan akhirnya berfungsi sebagai kaki yang akan ditancapkan pada batang pisang sehingga

dapat berdiri kokoh. Dari bagian pinggang ke bawah dipasang kain yang berbentuk sarung sehingga tangan Dalang yang memegang bambu tadi tidak tampak dari luar.

Bagian tangan dibuat terpisah terutama pada sendi bahu dan siku. Sendi-sendi itu dihubungkan dengan benang/tali sehingga wayang tersebut dapat bergerak menyerupai manusia. Bagian tangan tokoh-tokoh wayang tertentu diberi kelat bahu (hiasan pangkal lengan) atau gelang. Demikian juga pada bagian-bagian tubuh wayang yang penuh dengan manik-manik, anting telinga, badong (hiasan punggung), keris dan sebagainya. Adapun bentuk badan raut wajah, pakaian, hiasan, disesuaikan dengan karakter dan kedudukan tokoh wayang yang bersangkutan. ( sumber : [www.pusatdatawayangindonesia.org](http://www.pusatdatawayangindonesia.org) )

## **II.5 Teori Perkembangan Anak**

Seorang manusia akan memulai tumbuh kembangnya mulai dari ia lahir sampai sepanjang masa hidupnya. Perkembangannya pun sangat rumit dan saling berhubungan antara lain dengan aspek-aspek fisik, interaksi sosial, kepribadian, emosi, dan *kognitif*. Setiap aspek mempunyai masing-masing teori tentang perkembangan anak dalam keilmuan *psikologi*.

### **II.5.1 Perkembangan Kognitif**

Jean Piaget (1896-1980) merupakan salah satu peneliti yang paling berpengaruh dalam ranah *psikologi* perkembangan pada abad ke 20. Piaget percaya bahwa setiap makhluk hidup perlu beradaptasi kepada lingkungannya dan yang membedakan antara manusia dengan hewan adalah cara berfikirnya dalam beradaptasi. Ia menjelaskan dua proses dalam



beradaptasi, yaitu *asimiliasi*; proses merubah lingkungan agar bisa menggantikan struktur kognitif yang lama, dan *akomodasi*; proses menggantikan *struktur kognitif* agar bisa menerima sesuatu yang baru dari lingkungan.

Dalam perkembangan *kognitif*, Piaget mengidentifikasi 4 tahapan dalam perkembangan intelektual seorang anak, yaitu

1. Tahap *Sensori motoris* (Usia 0-2 tahun)

Pada tahap ini anak dicirikan dengan tindakan yang suka meniru dan bertindak secara refleks.

2. Tahap *Pra-operasional* (Usia 2-7 tahun)

Kemudian pada tahap kedua, ia mulai memahami bahasa dan simbol untuk mempelajari objek dan kejadian.

3. Tahap *Operasi konkrit* (usia 7-11 tahun)

Pada tahap ketiga, sang anak sudah bisa berfikir secara logika dan bisa memecahkan masalah sederhana.

4. Tahap *Operasi formal* (usia 11-15 tahun)

Ketika ia sudah menguasai itu, maka pada tahap operasi formal, sang anak mulai berfikir secara abstrak.

Sesuai dengan tingkat berpikirnya, sang anak harus diberi rangsangan yang berbeda, sehingga rangsangan itu dapat di respon dengan mempengaruhi perilaku yang diharapkan.

## **II.6 Taksonomi Instruksional**

*Taksonomi instruksional* juga membantu pendekatan *teacher-centered*. *Taksonomi* adalah *system klasifikasi*. *Taksonomi Bloom* dikembangkan oleh

Benjamin Bloom dan kawan – kawan (1956). *Taksonomi* ini mengklasifikasikan sasaran pendidikan menjadi tiga *domain* yaitu, *kognitif, efektif, dan psikomotor*.

### **II.6.1 Domain Kognitif**

*Domain Kognitif. Taksonomi Kognitif Bloom* mengandung enam sasaran (1956) :

1. *Pengetahuan*, murid mempunyai kemampuan untuk mengingat informasi
2. *Pemahaman*. murid memahami informasi dan dapat menerangkan dengan menggunakan kalimat mereka sendiri.
3. *Aplikasi*. murid menggunakan pengetahuan untuk memecahkan problem kehidupan nyata.
4. *Analisi*. murid memecah informasi yang kompleks menjadi bagian kecil-kecil dan mengaitkan informasi dengan informasi lain.
5. *Sintesi*. Murid mengombinasikan elemen-elemen dan menciptakan informasi baru.
6. *Evaluasi*. Murid membuat penilaian dan keputusan yang baik.

### **II.6.2 Domain Afektif**

*Domain Afektif. Taksonomi efektif* terdiri dari lima sasaran yang berhubungan dengan respon emosional terhadap tugas (*Krathwohl, Bloom, & Masia, 1964*). Masing-masing dari lima sasaran itu mensyaratkan agar murid menunjukkan tingkat komitmen atau intensitas emosional tertentu.

1. *Penerimaan*. Murid mengetahui atau memerhatikan sesuatu lingkungan.
2. *Respon*. Murid termotivasi untuk belajar dan menunjukkan perilaku abru sebagai hasil dari pengalaman.

3. Menghargai. Murid terlibat atau berkomitmen pada beberapa pengalaman.
4. Pengorganisasian. Murid mengintegrasikan nilai baru ke perangkat nilai yang sudah ada dan materi prioritas yang tepat.
5. Menghargai karakteristik. Murid bertindak sesuai dengan nilai tersebut dan berkomitmennya kepada nilai tersebut

### II.6.3 Domain Psikomotor

*Domain psikomotor.* Kebanyakan dari kita menghubungkan *aktivitas motor* dengan pendidikan fisik dan atletik, tetapi banyak subjek lain, seperti menulis dengan tangan dan pengolahan kata, juga membutuhkan gerakan. Sasaran *psikomotor* menurut Bloom adalah :

1. *Gerak reflex.* Murid merespon suatu *stimulus* secara *reflex* tanpa harus banyak berpikir. Misalnya berkedip ketika ada benda yang tiba-tiba melintas di depan matanya.
2. *Gerak fundamental* dasar. Murid melakukan gerakan dasar untuk tujuan tertentu. Seperti, murid memegang *mikrofon* dan menyalakan.
3. Kemampuan perceptual. Murid menggunakan indra seperti penglihatan, pendengaran, atau sentuhan, untuk melakukan sesuatu. Misalnya murid melihat bagaimana memegang alat dalam *sains*, seperti mikroskop, dan mendengarkan *instruksi* untuk menggunakannya.
4. Kemampuan fisik. Murid mengembangkan daya tahan, kekuatan, *fleksibilitas*, dan kegesitan. Misalnya murid menunjukkan kemampuan lari jarak jauh atau menendang bola.
5. Gerakan terlatih. Murid melakukan keterampilan fisik yang kompleks dengan lancar. Misalnya, murid bisa melukis dengan baik.

6. Prilaku *nondiskusi*. Murid mengkomunikasikan perasaan dan emosinya melalui gerak tubuh. Misalnya, murid melakukan *pantomime* atau tarian untuk komunikasi music.

## II.7 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SD Negeri Tilil 1 Bandung  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
Kelas I Semester : V/II  
Alokasi Waktu : 9 x 35 menit  
Pertemuan 12 – 14 (3 minggu)

### I. Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia

### II. Kompetensi Dasar

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

### III. Tujuan Pembelajaran\*\*

- Siswa dapat Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
- **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin ( *Discipline* ), Rasa hormat dan perhatian ( *respect* ), Tekun ( *diligence* ), Jujur ( *fairnes* ) dan Ketelitian ( *carefulness* )

#### IV. Materi Pokok

- Proklamasi kemerdekaan Indonesia

#### V. Langkah-Langkah Pembelajaran (Pertemuan 12 – 14)

- Pendahuluan
  - Mengajak siswa bertanya jawab tentang tokoh atau pahlawan yang ada pada gambar
  - Menunjuk siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan
- Kegiatan inti
  - **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

    - Siswa dapat Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia
    - melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
    - memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.
  - **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

    - Menyebutkan tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
    - Menugaskan siswa secara berkelompok untuk mengidentifikasi dua tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
    - Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam dalam memproklamasikan kemerdekaan
    - Mengajak siswa mencari jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
  - **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
- Kegiatan Penutup  
 Dalam kegiatan penutup, guru:
  - Menyimpulkan materi
  - Memberi motivasi
  - Mengadakan uji kompetensi

**VI. Alat Dan Sumber Bahan**

- Alat : Gambar
- Sumber : Buku IPS kelas 5  
 Buku penunjang yang relevan

**VII. Penilaian**

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan</li> <li>▪ Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memprokmasikan kemerdekaan</li> </ul>	Tertulis	Jawab Singkat	Sebutkan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan

## II.8 Warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto, dikutip dari situs <http://www.aahidesain.com/dasar-dasar-warna-dalam-tata-rupa-dan-desain.html>, warna dapat didefinisikan secara *obyektif/fisik* sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara *subyektif/psikologis* sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara *obyektif* atau *fisik*, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang *elektromagnetik*.

Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak *nanometer* tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spectrum atau warna cahaya, mulai berkas cahaya warna ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu /violet terdapat gelombang-gelombang *ultraviolet, sinar X, sinar gamma, dan sinar cosmic*. Di luar cahaya merah terdapat gelombang / sinar *inframerah, gelombang Hertz, gelombang Radio pendek, dan gelombang radio panjang, yang banyak digunakan untuk pemancaran radio dan TV*.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (*retina*) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat *pigmen* benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat *pigmen* benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi.

Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan *corporate identity*, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss , bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut . Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sbb: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat dijelaskan bahwa warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Berikut kami sajikan potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sbb :

- Hitam, sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi).
- Putih, sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.
- Abu-abu, merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.



- Merah, bersifat menakutkan, ekspansif (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup).
- Kuning, dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.
- Biru, sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu (dediepte), sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.
- Hijau, mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya-daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan dengan sistem warna *Prang System* yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi : **Hue**, adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb. **Value**, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Contohnya adalah tingkatan warna dari putih hingga hitam. **Intensity**, seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya warna.

Selain *Prang System* terdapat beberapa sistem warna lain yakni, *CMYK* atau *Process Color System*, *Munsell Color System*, *Ostwald Color System*, *Schopenhauer/Goethe Weighted Color System*, *Subtractive Color System* serta *Additive Color/RGB Color System*.

Diantara bermacam sistem warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah *CMYK* atau *Process Color System* yang membagi warna dasarnya menjadi *Cyan*, *Magenta*, *Yellow* dan *Black*. Sedangkan *RGB Color System* dipergunakan dalam *industri media visual elektronika*.

### **II.8.1 Tipografi**

Merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menatahuruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Selain perannya sebagai penyampaian pesan komunikasi, huruf mempunyai dampak pada ruang dalam layout. *Tipografi* sangat berhubungan dengan teks yang merupakan salah satu *elemen* layout terpenting, elemen teks juga memberi segala informasi yang dibutuhkan target. Ada dua jenis *tipografi* yaitu jenis *tipografi serif dan sun serif*. (Sumber : Rustan Suriyanto 2009 : 18)

### **II.8.2 Legibility**

Kejelasan bentuk huruf (*legibility*) adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh:

1. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya.
2. Penggunaan warna
3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari
- 4.

### **II.8.3 Readability**

Keterbacaan (*readability*) adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

1. Jenis huruf
2. Ukuran
3. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, perataan, dan sebagainya
4. Kontras warna terhadap latar belakang

Dalam dunia *desain grafis, tipografi* (jenis huruf) merupakan bagian penting dalam suatu unsur desain. Klasifikasi huruf (*font*) secara umum, dibagi menjadi dua, yaitu *serif* dan *sans serif*.

#### **II.8.4 Head Line**

Suatu Artikel biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul. Judul diberi ukuran besar untuk menarik perhatian pembaca dan membedakannya dari elemen layout lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan sifat tercermin dari jenis huruf tersebut juga harus menarik perhatian, karena untuk judul segi estetis lebih diprioritaskan. Misalnya menggunakan huruf-huruf yang bersifat *dekoratif* dan tidak terlalu formal, sedangkan mengenai jenis huruf serif atau sans serif tidak ada keharusan menggunakan jenis yang mana karena semuanya disesuaikan dengan isi pesan keseluruhan. Sumber : (Rustan Suriyanto 2009 : 28)

#### **II.9 Kemasan**

Kemasan pada dasarnya adalah material-material yang digunakan untuk mengemas benda atau produk agar terlihat berbeda dari kemasan lainnya dan dapat diterima konsumen dalam keadaan baik. Kemasan pada dasarnya mempertahankan, melindungi produk dan juga sebagai identitas dari perusahaan. Oleh karena itu, kemasan harus didisain agar mampu menjadikan identitas dari perusahaan, baik fungsi, besaran dan keunggulan.

Desain merupakan seluruh proses pemikiran dan perasaan yang akan menciptakan sesuatu, dengan menggabungkan *fakta, konstruksi, fungsi dan estetika*, untuk memenuhi kebutuhan manusia. Disain adalah suatu konsep pemecahan masalah rupa, warna, bahan, teknik, biaya, guna dan pemakaian yang diungkapkan dalam gambar dan bentuk. Kegiatan disain mencakup berbagai bidang, seperti bidang *produksi, tekstil, interior, mebel*, benda-benda pakai dan segala macam penciptakan benda yang membutuhkan paduan *artistik fungsional dan ekonomis* dari yang mempergunakan teknologi rendah sampai dengan yang mempergunakan teknologi tinggi. Kemasan merupakan *striker* dalam memperoleh pangsa pasar, oleh karena itu desain kemasan merupakan elemen penting dari keseluruhan produk. “(Indrayana, 2009:15)”.

Fungsi dari kemasan terdiri dari 3 yang sebagian besar fungsinya penting, yaitu mewadahi dan melindungi produk, mempromosikan produk, dan memfasilitasi penyimpanan produk, serta penggunaan dan kenyamanan. Menurut Eric P. Danger dalam bukunya *Selecting Colour For Packaging*, dikutip dari laporan *Studi Komunikasi Visual Pada Kemasan Makanan Ringan*, oleh Rahmatsyam Lakoro, ada empat pihak yang terkait dengan kemasan: manufaktur kemasan, pemakai kemasan, *distributor* atau pengecer, dan pelanggan. Dengan memahami sifat dasar kemasan dan pihak-pihak yang terkait di dalam seluruh proses disainnya, muncul beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam kemasan yaitu:

1. Faktor pengamanan kemasan harus melindungi produk terhadap berbagai kemungkinan yang dapat menjadi penyebab timbulnya kerusakan barang, misalnya: cuaca, sinar matahari, jatuh, tumpukan, kuman, serangga dan lain-lain.
2. Faktor komunikasi sebagai media komunikasi kemasan menerangkan dan mencerminkan produk, citra merek, dan juga bagian dari produksi dengan pertimbangan mudah dilihat, dipahami dan diingat. Misalnya, karena bentuk

kemasan yang aneh sehingga produk tidak dapat diberdirikan, harus diletakkan pada posisi tidur sehingga ada tulisan yang tidak dapat terbaca dengan baik.

3. Faktor *ergonomi* pertimbangan agar kemasan mudah dibawa atau dipegang, dibuka dan mudah diambil sangatlah penting. Pertimbangan ini selain mempengaruhi bentuk dari kemasan itu sendiri juga mempengaruhi kenyamanan pemakai produk atau konsumen.
4. Faktor *estetika* keindahan pada kemasan merupakan daya tarik visual yang mencakup pertimbangan penggunaan warna, bentuk, merek atau logo, ilustrasi, huruf, tata letak atau *layout*, dan maskot . Tujuannya adalah untuk mencapai mutu daya tarik visual secara optimal.
5. Faktor identitas secara keseluruhan kemasan harus berbeda dengan kemasan lain, memiliki identitas produk agar mudah dikenali dan dibedakan dengan produk-produk yang lain.
6. Faktor lingkungan kita hidup di dalam era industri dan masyarakat yang berpikiran kritis. Dalam situasi dan kondisi seperti ini, masalah lingkungan tidak dapat terlepas dari pantauan. *Trend* dalam masyarakat akhir-akhir ini adalah kekhawatiran mengenai polusi, salah satunya pembuangan sampah.