

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 *Game* Edukatif

Kata *game* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang harus dimainkan, dimainkan menurut aturan tertentu. Ada pemenang dan yang kalah dalam permainan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game online* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; sesuatu atau permainan.

*Game* menurut Yudhanto (2010:1) adalah permainan yang menggunakan media elektronik, suatu bentuk hiburan multimedia yang semenarik mungkin, memungkinkan pemainnya mendapatkan sesuatu yang menimbulkan kepuasan batin.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan, dibuat dengan teknik dan metode tertentu, yang memberikan kesenangan atau kepuasan batin.

Permainan memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini membutuhkan guru/dosen yang mampu mengelola proses pembelajaran, dibandingkan dengan menerapkan metode tradisional untuk menciptakan motivasi belajar sebesar motivasi dalam *game* (Clark, 2006).

Berdasarkan pandangan di atas, bahwa potensi *game* untuk membangun motivasi belajar sangat besar, sehingga *game* dipilih sebagai media pembelajaran.

## A. Jenis-jenis *Game*

*Game* jenis ini sering disebut dengan *genre game*. Selain berarti *genre*, *genre* juga berarti gaya atau format permainan. Menurut Henry (2010:112), format sebuah *game* bisa murni satu *genre* atau campuran dari beberapa *genre* lainnya. Jenis-jenis permainan yang ada menurut Henry (2010:112) adalah sebagai berikut:

### a. *Maze Game*

*Game* jenis ini sering menggunakan *maze* sebagai *setting* atau *setting game*.

*Game* labirin ini merupakan salah satu jenis *game* yang pertama kali muncul. Contoh dari *game* ini adalah *game* Pacman dan Digger.

### b. *Card Game*

Permainan kartu ini tidak jauh berbeda dengan permainan tradisional aslinya. Namun tampilannya lebih beragam dari versi tradisional. *Game* ini juga mencakup penampilan pertama *game*. Contoh dari *game* ini adalah solitaire dan hati

### c. *Board Game*

Jenis permainan ini sama dengan permainan papan tradisional seperti Monopoli, hanya saja permainan tradisional ini dimainkan di komputer

### d. *Battle Card Game*

Contoh permainan yang begitu populer adalah Pokemon Battle Cards. Jenis permainan ini jarang ditemukan di Indonesia. Kartun tentang permainan kartu aduan telah ditayangkan di TV Indonesia.

### e. *Quiz Game*

Jenis permainan ini adalah permainan kuis. Contoh *game* kuis yang dulu populer adalah *game* kuis Who Wants To Be A Millionaire

f. *Puzzle Game*

Jenis permainan ini memberikan tantangan dengan menjatuhkan atau menghilangkan sesuatu dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh dari *game* ini adalah Tetris.

g. *Shoot Them Op*

Jenis permainan ini biasanya berupa pesawat atau musuh berbentuk lain yang datang dari kanan, kiri atau atas dan kita harus menembak secepat mungkin. *Game* ini dulunya 2D (2D), tapi sekarang sudah berkembang dan menggunakan efek 3D (3D).

h. *Side Scroller Game*

Dalam jenis permainan ini, pemain harus bergerak ke arah yang sama di plot yang disediakan. Dia perlu berjalan, melompat, menghindar dan menghindari rintangan. Contoh permainan yang paling populer adalah Mario Bros dan Prince of Persia

i. *Fighting Game*

Seperti namanya, jenis permainan ini adalah tentang pertarungan. Contoh *game* ini adalah street fighter dan kung fu

j. *Racing Game*

*Game* balap adalah *game* tentang balapan. Contoh *game* ini adalah Need For Speed Underground Santoka Racer

k. *Turn-Based Strategy Game*

Pemain dalam *game* ini bergerak setelah pemain lain bergerak, jadi mereka bergiliran bergerak. Contoh *game* terkenal adalah Empires and Civilizations

l. *Real-Time Strategy Game*

*Game* ini mirip dengan *game turn-based strategy* (RTS), namun dalam *game* ini pemain tidak perlu menunggu pemain lain. Pemain tercepat akan menang.

m. SIM

Jenis permainan ini merupakan bentuk permainan simulasi. Pemain membangun wilayah, kota, negara, atau koloni sejak dini. Contoh permainan tersebut adalah simulator kapal, simulator kereta api dan simulator derek.

n. *First Person Shooter*

Perspektif pemain adalah perspektif orang pertama. Banyak tembakan, *game* ini mengutamakan kecepatan gerak. Contoh *game* ini adalah Counterstrike dan Dom

o. *First Person Shooter 3D Vehicle Based*

Permainannya sama seperti FPS, hanya saja sudut pandang pemainnya bukan dari orang pertama, melainkan dari kendaraan atau mesin yang digunakan. Kendaraan bisa berupa tank atau kapal

p. *Third Person 3D Games*

*Game* ini juga mirip dengan FPS, tetapi sudut pandang pemain adalah sudut pandang orang ketiga

q. *Role Playing Game*

*Game* tipe ini memainkan peran atau role. Biasanya ada alur cerita untuk dijalankan. Contoh *game* ini termasuk Legacy of Kain, Blade of Sword, dan Beyond Divin

r. *Adventure Game*

Ini adalah jenis *game* petualangan. Sepanjang perjalanan, pemain akan menemukan peralatan yang bisa disimpan dan digunakan sebagai panduan perjalanan. Contoh dari *game* ini adalah San and Max atau Beyond and Evil

s. *Educational and Edutainment*

*Game* ini lebih mengacu pada isi dan tujuan dari *game* tersebut. Permainan ini dirancang untuk merangsang minat anak untuk belajar sambil bermain. Contoh dari *game* ini adalah *game* Baby Bola

t. *Sport*

Jenis *game* ini memiliki tema olah raga.

### 2.1.1 *Card Game*

Permainan kartu merupakan sebuah permainan yang biasanya dilaksanakan dari permainan yang biasanya dikata dengan *card games*. Permainan kartu atau yang lebih dikenal dengan *card game*, merupakan sebuah jenis permainan yang berupa kartu sebagai media permainannya. Asal-usul permainan kartu sendiri masih belum diketahui kebenarannya, Ada yang berpendapat bahwa permainan kartu pertamakali dibuat sekitar tahun 1000 M di negara China yang kemudian berubah seiring jaman menjadi set kartu domino China yang ditemukan sekitar abad ke- 19, sehingga untuk memastikan kebenarannya kapan dan dimana permainan kartu ditemukan masih banyak menimbulkan perdebatan (Wilkinson 61 par 1). Permainan kartu sendiri diperkirakan merupakan permainan yang berasal dari China. Permainan kartu telah ditemukan di China sekitar abab 1200M dan baru diperkenalkan di Eropa sekitar abad 1300M (Master, par. 1). B.H. Wilkinson seorang antropologi dari Amerika mengatakan bahwa kartu pertama yang

digunakan para masyarakat China jaman dulu adalah sebuah uang kertas yang sekaligus digunakan untuk bertaruh di China, sedangkan permainan mahyong ada sekarang ini juga merupakan evolusi dari kartu awal tersebut.

Permainan kartu adalah permainan papan dengan komponen kartu sebagai komponen permainan utama. Permainan kartu mulai dikenal luas di Eropa pada abad ke-14 dan dengan cepat menjadi populer di Eropa. Bagian budaya populer. Selama berabad-abad, kartu telah digunakan dalam berbagai kegiatan seperti perjudian, sulap, pendidikan, meramal, sulap, dan banyak lagi. Beberapa permainan kartu yang sering dimainkan di Indonesia adalah solitaire dan domino.

## **2.2 Bahasa**

Bahasa merupakan alat komunikasi antar anggota masyarakat yang berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh bahasa manusia. Pengertian bahasa mencakup dua aspek. Salah satunya adalah suara yang dihasilkan oleh perangkat suara, dan makna atau makna yang tersirat dari aliran suara itu sendiri. Suara adalah getaran yang merangsang organ pendengaran kita. Kedua, makna atau makna, isi yang terkandung dalam aliran suara yang merespon apa yang kita dengar. Selanjutnya aliran bunyi disebut aliran tutur (Ritonga, 1:2012). Setiap bunyi yang dihasilkan oleh alat bahasa manusia tidak dapat dikatakan sebagai bahasa jika tidak mengandung makna. Apakah setiap aliran tutur mengandung makna harus dilihat dari konvensi kelompok masyarakat tertentu. Setiap kelompok masyarakat bahasa, besar atau kecil, pada umumnya sepakat bahwa setiap struktur bunyi fonetik tertentu juga akan memiliki makna. Akibatnya, berbagai aransemen suara yang berbeda telah dikumpulkan, masing-masing mengandung tujuan tertentu dalam

komunitas bahasa. Satuan-satuan aliran tutur yang mengandung makna tertentu secara bersama-sama membentuk kosa kata masyarakat bahasa. Ini berfungsi jika kata-kata baru ditempatkan di aliran pidato, menciptakan hubungan di antara anggota komunitas. Komposisi kata-kata juga harus mengikuti aturan tertentu, disertai dengan gelombang suara berbicara, ada yang keras dan ada yang ringan, ada yang tinggi dan ada yang rendah, dan seterusnya. Jika semuanya berada pada tataran ini, maka kita dapat berbicara tentang bahasa secara umum, bahasa sebagai alat komunikasi antar anggota masyarakat. Jika Anda merinci fungsi umum suatu bahasa, Anda dapat mengatakan bahwa suatu bahasa memiliki fungsi-fungsi berikut:

- a. Tujuan praktis membangun hubungan (interaksi) dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Tujuan seni adalah kegiatan manusia untuk mengolah dan mengungkapkan bahasa dengan seanggun mungkin untuk mencapai kesadaran estetis.
- c. Menjadi kunci untuk mempelajari pengetahuan lain
- d. Tujuan linguistik adalah mempelajari teks-teks lama dalam rangka mempelajari konteks sejarah manusia, sejarah budaya dan adat istiadat, serta perkembangan bahasa itu sendiri.

Dekomposisi fitur bahasa yang disebutkan di atas adalah fitur umum dari setiap bahasa. Bahasa dapat dipelajari dari dua aspek: esensi dan fungsi. Aspek pertama adalah sifat bahasa. Ahli bahasa dapat mempelajari hakikat bahasa. Dalam arti luas, bahasa adalah suatu sistem petunjuk (semiotika) yang terdiri dari unsur-unsur simbolik dan hubungan antar unsur tersebut. Aspek kedua dari studi bahasa adalah fungsinya. Fungsi bahasa yang paling mendasar adalah komunikasi, yaitu

alat komunikasi dan komunikasi antar manusia. Komunikasi adalah apa yang membuat sistem sosial atau masyarakat menjadi mungkin. Tidak ada masyarakat tanpa komunikasi. Masyarakat manusia atau institusi sosial bergantung pada komunikasi bahasa. Tanpa bahasa, tidak ada sistem sosial manusia.

Inilah yang dikatakan beberapa ahli tentang arti beberapa bahasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi 4 (2014:116) tertulis:

- a. Bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.
- b. Bahasa adalah percakapan yang baik (kata-kata).
- c. Menurut Chaer (2003:30), bahasa adalah alat linguistik untuk berkomunikasi. Sebelumnya (1994), Chaer menekankan bahwa bahasa adalah lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri.
- d. Menurut Sapir dalam Alwasilah (1990:7), terdapat banyak kendala bahasa, tidak ada satupun yang memuaskan. Kendala tersebut adalah (1) manusiawi, (2) terpelajar (*noninstinktif*), (3) sistematis, (4) *arbitrer* (dihasilkan secara sukarela), (5) simbolis.
- e. Menurut Nababan (1991:1), bahasa merupakan salah satu ciri paling khas yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.
- f. Menurut Tarigan (1989:4), bahasa memiliki dua definisi. Pertama, bahasa adalah sistem sistem, mungkin sistem generatif. Kedua, bahasa adalah sekumpulan lambang yang suka atau lambang arbitrer.
- g. Menurut Syamsuddin (1986:2), bahasa memiliki dua arti. Pertama, bahasa adalah alat yang digunakan untuk membentuk pikiran, perasaan, keinginan



dan tindakan, alat yang digunakan untuk mempengaruhi dan dipengaruhi. Kedua, bahasa adalah tanda yang jelas tentang akhlak yang baik atau buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan negara, dan tanda yang jelas dari karakter.

Jadi kesimpulannya, bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan manusia untuk menyatakan atau mengungkapkan pikiran, keinginan, dan perasaannya.

### **2.1.1 Bahasa Sunda**

Bahasa Sunda merupakan salah satu bahasa daerah yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Lebih tepatnya, bahasa Sunda adalah bahasa daerah yang digunakan di Jawa Barat, sebagian Jawa Tengah bagian barat dan sebagian Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Sangat disayangkan bahasa sunda ini justru perlahan menghilang di Jawa Barat. Isu matinya bahasa Sunda semakin mengemuka, terutama dalam beberapa bulan terakhir. Oleh karena itu, Pemerintah Jawa Barat melalui Panitia Peringatan Hari Bahasa Ibu Internasional mengangkat isu ini sebagai isu sentral dalam peringatan tersebut (lihat juga Sobarna, 2007). Orang Sunda benar-benar sekarat sekarang, apakah banyak orang khawatir? (Sobana).

Bahasa adalah lambang fonetik yang dihasilkan oleh organ bahasa manusia yang terbentuk secara teratur dan sistematis di antara anggota masyarakat sebagai alat komunikasi. (Damayanti)

Bahasa Sunda adalah bahasa ibu orang Sunda (basa indung), dan bahasa Sunda dan Sunda di luar sistem Sunda masih digunakan. (Sobarna) Secara umum, bahasa adalah cara berkomunikasi antar manusia. Bahasa Sunda sebagai bahasa daerah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Lambang kebanggaan dan identitas daerah
- b. Alat untuk bergaul di lingkungan keluarga dan masyarakat daerah
- c. Bahasa pengantar di sekolah dasar khususnya mulai kelas I sampai dengan kelas III
- d. Pendukung Bahasa Nasional dan turut mengembangkan kebudayaan daerah.

Selain itu, bahasa Sunda mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi kognitif  
Yaitu bahasa Sunda digunakan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan.
- b. Fungsi konatif  
Yakni Bahasa Sunda digunakan untuk mempengaruhi orang supaya menyetujui tujuan pembicara.
- c. Fungsi estetis  
Artinya, bahasa Sunda digunakan untuk mengungkapkan keindahan. Konon, bahasa Sunda digunakan untuk menciptakan rasa empati dan lebih cenderung menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai hubungan persahabatan.

### **2.2.2 *Undak usuk basa Sunda***

*Undak usuk basa* atau etiket bahasa adalah berbagai bahasa Sunda yang digunakan atau dipilih tergantung pada pembicara, dengan siapa dia berbicara dan apa yang dia bicarakan. Menurut pengertian *undak usuk basa* sunda, artinya panggung atau pentas bahasa sunda. *Undak usuk basa* juga diartikan sebagai tata krama berbahasa. Pemahaman ini terkait dengan fungsi langkah *dasar undak usuk Sunda*, yaitu untuk saling menghormati dalam kehidupan bermasyarakat.

Penggunaan *undak usuk basa* bertujuan untuk saling menghormati dan menghargai dalam kehidupan bermasyarakat; ketika berkomunikasi dengan orang lain. Bukan untuk memilah dan atau menunjukkan perbedaan kelompok sosial dalam masyarakat. Penggunaan langkah *undak usuk basa* dikaitkan atau disesuaikan dengan usia, posisi, pengetahuan, dan situasi orang yang berbicara, yang diajak bicara, dan yang sedang dibicarakan.

#### **a. Sejarah Lahirnya *Undak usuk basa* Sunda**

Sampai abad ke-17, ketika masyarakat Pasundan masih melakukan pergantian mode atau *ngahuma*, dari kerajaan Salakanagara ke kerajaan Islam Banten, bahasa yang digunakan oleh masyarakat Pasundan adalah bahasa Sunda *Buhun*, yang tidak mengenal golongan, karena masyarakat pada saat itu waktu masih klan. tidak tahu kelas. Situasi di masyarakat berubah pada pertengahan abad ke-17 ketika kerajaan Mataram Jawa yang dipimpin oleh Sultan Agung menyerbu wilayah Priangan (sekarang wilayah selatan-tengah Jawa Barat). Pola *Menghuma* bergeser ke sawah dan pertanian permanen, dan perubahan ini berdampak pada perubahan struktur bahasa. digunakan oleh orang lain. Orang Sunda tidak mengenal stratifikasi sebelumnya, tetapi sekarang dibagi menjadi tiga tingkatan: halus, sedang dan kasar. Munculnya *undak usuk basa* dalam budaya Sunda erat kaitannya dengan perubahan cara produksi dari *ngahuma* atau bertani menjadi persawahan permanen. Dalam pola produksi beras, relasi produksi sosial memerlukan stratifikasi sosial yang kuat.

Bahasa Sunda yang fasih dan ringan sering digunakan dalam percakapan sehari-hari antara bangsawan atau menak. Petani kecil atau buruh tani menggunakan bahasa Sunda yang *menak*. Perubahan pola bahasa ini juga

dipengaruhi oleh budaya Jawa Mataram (*Unggah-ungguh Basa*) yang telah lama memahami tingkatan bahasa.

**b. Jenis *Undak usuk basa***

*Undak usuk basa* memiliki tiga tingkatan yaitu bahasa *Lemes/ halus/ sopan, loma/ sedang, dan kasar.*

a) Bahasa *Lemes/ sopan/ halus*

Varian bahasa *lemes* digunakan untuk menunjukkan rasa hormat kepada pembicara dan orang yang dituturkan. Menggunakan bahasa yang sopan terhadap mereka yang dianggap layak untuk dihormati dan dihormati. Ada dua macam bahasa santun, yang satu sopan kepada diri sendiri dan yang lain sopan kepada orang lain.

- Bahasa sopan untuk diri sendiri

Ragam bahasa santun/harga diri adalah bahasa santun yang digunakan untuk diri sendiri, baik berbicara kepada teman sebaya, yang lebih muda maupun yang lebih tua. Juga, ini digunakan untuk berbicara tentang usia yang sama, lebih muda atau lebih tua. Kata-kata seperti *dongkap* (datang), *hoyong* (ingin), *neda* (makan), *mondok* (tidur), dll. Terdapat pula kata-kata yang berkaitan dengan *pancakaki* (sebutan keluarga) dengan menambahkan *pun* sehingga menjadi bahasa sopan untuk diri sendiri. Misalnya, *pun biang* (ibuku), *pun adi* (adikku), *pun lanceuk* (suamiku), dll.

- Bahasa sopan untuk orang lain

Keanekaragaman bahasa santun orang lain adalah bahasa santun yang digunakan untuk orang lain atau orang yang diajak

bicara dan dibicarakan, baik yang seumuran, lebih tua atau lebih muda. Dengan menambahkan kata *tuang* pada *pancakaki* (sebutan keluarga) menjadi kata hormat untuk orang lain, misalnya kata *tuang rama* (bapakmu), *tuang ibu* (ibumu), *tuang rai* (adikmu), dll. Contoh kata-kata sopan untuk orang lain, *candak* (ambil), *angkat* (pergi), *kulem* (tidur), *sumping* (datang), *ngadangu* (mendengar), dll.

b) Bahasa *Loma*/ sedang

*Loma* adalah ragam bahasa yang diucapkan dalam suasana santai bagi teman atau sahabat yang sudah akrab. Bahasa ini juga digunakan dalam berbicara di depan umum, penulisan ilmiah, berita dan artikel. Misalnya, *datang* (datang), *adi* (adik), *nyaho* (tau), *sare* (tidur), *ngadenge* (mendengar), dll.

c) Bahasa Kasar/ *garihal*

Bahasa kasar atau bahasa *kasar pisan* ialah bahasa yang dipakai oleh yang marah, berkelahi, memarahi, menghina, dan pada hewan. Misalnya, *cokor* (kaki), *hulu* (kepala), *mantog* (pergi), *nyatu/ lolodok* (makan), dll.

### 2.3 Media Pembelajaran

Menurut Gagne (dalam Sadiman, et al., 2010), media pembelajaran adalah berbagai jenis bagian yang ada di lingkungan siswa yang merangsang proses belajar. Sedangkan menurut Briggs (dalam Sadiman, et al., 2010), media pembelajaran adalah benda nyata yang digunakan untuk menyajikan informasi dan mendorong siswa selama proses pembelajaran, seperti video, buku, animasi, dan film berbingkai. Media pembelajaran adalah suatu benda yang berfungsi untuk

memperkenalkan informasi dari pengirim kepada penerima, sehingga merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan siswa, sehingga terjadi proses belajar (Sadiman et al., 2010). Berdasarkan interpretasi definisi media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah benda nyata yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat memicu interaksi sosial dan dengan demikian menumbuhkan minat siswa dalam meningkatkan prestasi akademiknya. Di luar itu, yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang efektif adalah dengan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa juga dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media pembelajaran.

#### A. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran antara lain (Sumiati, 2008):

- a) Media pembelajaran untuk pembelajaran massal atau multi-person learning.  
Misalnya: belajar melalui TV atau radio.
- b) Media pembelajaran untuk solo atau belajar sendiri. Contoh: Belajar melalui modul atau buku.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas, dapat diturunkan dua jenis media berdasarkan kegunaan atau kegunaan media pembelajaran, yaitu media pembelajaran yang digunakan, yaitu batch dan individual. Misalnya, pembelajaran massal melalui televisi, radio, dan internet, sedangkan pembelajaran individu dapat melalui modul, buku, dan buletin.

## B. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak harus diadakan. Namun akan lebih baik jika media pembelajaran digunakan, karena media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan yang dapat digunakan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Manfaat atau keunggulan media pembelajaran antara lain:

- a) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata), seperti menjelaskan rangka tubuh manusia pada mata pelajaran IPA. Tulang rangka tubuh pada setiap manusia tentu ada namun tidak dapat dilihat langsung secara kasat mata karena tertutup oleh kulit. Dengan menggunakan media pembelajaran tulang rangka atau gambar tulang rangka, maka materi pembelajaran yang sebelumnya abstrak atau tidak dapat dilihat langsung itu menjadi konkret karena dapat dilihat, dirasakan, atau diraba.
- b) Memberikan pengalaman otentik dan langsung saat siswa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan di mana mereka belajar.
- c) Ulangi materi pelajaran. Misalnya belajar dengan cara merekam, tape recorder atau televisi.
- d) Memungkinkan adanya kesamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap materi atau objek pembelajaran. Misalnya, ketika guru mengomunikasikan materi pembelajaran secara lisan melalui ceramah, pendapat atau persepsi yang diterima siswa dapat berbeda-beda.

Berdasarkan manfaat media pembelajaran tersebut di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam

proses pembelajaran, karena dengan adanya media memudahkan dan lebih objektif bagi guru untuk memaknai materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai langkah-langkah pemilihan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pemilihan media pembelajaran adalah merumuskan tujuan pembelajaran, memilih peristiwa pembelajaran untuk dipelajari, menentukan media apa yang baik, dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan isi konten pembelajaran. Materi yang akan disampaikan agar media yang akan digunakan dapat membuat siswa tertarik untuk memahami dan mempelajarinya

## **2.4 Psikologi Perkembangan Anak**

Tahap tengah dan akhir merupakan kelanjutan dari anak usia dini. Periode ini dimulai pada usia 6 dan berlanjut sampai individu mencapai kematangan seksual. Ketika seorang anak memasuki kelas satu sekolah dasar, itu adalah awal dari masa kanak-kanak tengah dan akhir. Bagi kebanyakan anak, ini adalah perubahan besar dalam gaya hidup mereka. Karena memasuki kelas satu merupakan peristiwa penting bagi anak dan mengarah pada perubahan sikap, nilai, dan perilaku.

### **A. Perkembangan Kognitif**

Saat anak memasuki sekolah dasar, keterampilan kognitif mereka berkembang pesat. Karena pergi ke sekolah berarti dunia dan minat anak-anak berkembang, dan seiring berkembangnya minat, demikian pula pemahaman orang dan hal-hal yang sebelumnya kurang berarti bagi anak-anak. Dalam keadaan



normal, pikiran anak usia sekolah berkembang secara bertahap. Di masa lalu, kemampuan berpikir anak berkembang ke arah berpikir konkret, rasional, dan objektif. Ingatannya sudah sangat kuat, sehingga anak benar-benar dalam fase belajar.

## **B. Perkembangan Memori**

Meskipun pada tahap pertengahan dan selanjutnya, memori jangka panjang anak-anak tidak meningkat secara signifikan, dan malah menunjukkan keterbatasan, selama periode ini, mereka mencoba untuk mengurangi keterbatasan tersebut dengan menggunakan strategi memori, yaitu perilaku yang sengaja digunakan untuk meningkatkan memori. . Anak-anak kecil mungkin mencoba beberapa strategi, tetapi mereka mungkin salah dan mereka mungkin tidak dapat menggunakannya secara efektif. Sebaliknya, anak-anak yang lebih besar berusaha menggunakan strategi yang lebih bermanfaat, dan mereka menggunakan strategi tersebut secara lebih konsisten. Maltin (1994) menyebutkan empat strategi memori penting, yaitu: *rehearsal, organization, imagery dan retrieval*.

- a. *Rehearshal* (pengulangan), adalah strategi untuk meningkatkan memori dengan mengulangi informasi beberapa kali setelah disajikan.
- b. *Organization* (organisasi), Penyortiran dan pengelompokan, misalnya, adalah strategi memori yang sering digunakan orang dewasa.
- c. *Imagery* (perbandingan), Ini adalah karakteristik imajiner orang (Chaplin, 2002). Perbandingan juga merupakan strategi memori dalam perkembangan masa kanak-kanak tengah dan akhir
- d. *Retrieval* (pemunculan kembali), adalah proses menghilangkan atau menghapus informasi dari penyimpanan (Chaplin, 2002). Pemunculan

kembali juga merupakan strategi memori yang sering digunakan oleh orang dewasa.

### **C. Perkembangan Pemikiran Kritis**

Berpikir kritis adalah pemahaman atau refleksi yang mendalam terhadap suatu masalah, bersikap terbuka terhadap pendekatan dan perspektif yang berbeda, tidak mempercayai informasi dari berbagai sumber (lisan atau tertulis), serta melakukan refleksi dan evaluasi.

Psikolog dan pendidik baru-baru ini menjadi semakin sadar bahwa anak-anak di sekolah tidak hanya harus mengingat dan secara pasif menyerap informasi baru, tetapi mereka juga perlu berbuat lebih banyak dan belajar bagaimana berpikir kritis. Anak harus sadar diri dan lingkungannya. Oleh karena itu, pendidikan sekolah harus mampu membangun kesadaran kritis siswa. Psikolog kognitif Robbert J. Sternber menawarkan beberapa saran untuk mengembangkan pemikiran kritis pada anak-anak. Itu adalah (1) mengajarkan anak menggunakan proses-proses berpikir yang benar; (2) mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah; (3) meningkatkan gambaran mental mereka; (4) memperluas landasan pemikiran mereka; dan (5) memotivasi anak untuk menggunakan keterampilan-keterampilan berpikir yang baru saja dipelajari.

### **D. Perkembangan Intelegensi**

Kecerdasan dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir secara abstrak, memecahkan masalah dengan menggunakan simbol-simbol linguistik, serta belajar dan beradaptasi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Saat ini, tes kecerdasan banyak digunakan untuk menetapkan anak sekolah ke kelas atau jurusan tertentu, menerima mahasiswa, memilih calon pegawai negeri,

mengidentifikasi individu yang akan ditempatkan pada posisi tertentu, dan banyak lagi.

#### **E. Perkembangan Kecerdasan Emosional (EQ)**

Dalam *khazanah* disiplin ilmu, khususnya psikologi, istilah “kecerdasan emosional” merupakan istilah yang relatif baru. Istilah ini dipopulerkan oleh Daniel Gorman berdasarkan temuan dari *neurologi* dan psikolog, yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional sama pentingnya dengan kecerdasan. Dari hasil penelitian ini, Goleman (1995) menyimpulkan bahwa ada dua pikiran yang mendasari pada setiap manusia, pemikiran rasional dan pemikiran emosional.

Daniel Goleman membagi kecerdasan emosional menjadi lima komponen penting, yaitu: (1) mengenali emosi; (2) mengelola emosi; (3) memotivasi diri sendiri; (4) mengenali emosi orang lain; dan (5) membina hubungan.

Para ahli pengujian kecerdasan telah menyimpulkan bahwa tes IQ hanya mengukur sebagian kecil dari kemampuan manusia dan tidak menangkap keterampilan untuk menangani masalah kehidupan lainnya. Faktor IQ diperkirakan hanya berkontribusi 20% terhadap kesuksesan masa depan anak. Penelitian di bidang psikologi anak juga membuktikan bahwa anak dengan kecerdasan emosional tinggi lebih percaya diri, lebih bahagia, lebih populer, dan lebih sukses di sekolah. Mereka mampu mengendalikan emosi dengan lebih baik, mengembangkan hubungan baik dengan orang lain, mengelola stres dan memiliki kesehatan mental yang baik. Anak dengan kecerdasan emosional yang tinggi dipandang oleh guru sekolah sebagai siswa yang rajin dan disukai oleh teman-temannya (Goleman, 1995).

## **F. Perkembangan Kecerdasan Spiritual (SQ)**

*Spiritual Quotient* atau kecerdasan spiritual (SQ) merupakan temuan Mutahir secara ilmiah yang pertama kali digagas oleh Danah Zohar dan Ian Marshall. Dalam bukunya yang sangat terkenal *SQ: Spiritual Intelligence – The Untimate Intelligence*, Danah Zohar dan Ian Marshall menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan kecerdasan spiritual adalah “kecerdasan untuk menghadapi dan memecahkan persoalan makna dan nilai, yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibandingkan yang lain” (Zohar dan Marshall, 2001).

Anak-anak sudah memiliki dasar-dasar kemampuan SQ bawaan. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu, untuk melahirkan seseorang dengan SQ yang tinggi diperlukan pendidikan, tidak hanya dalam pengembangan IQ, tetapi juga dalam pengembangan EQ dan SQ.

## **G. Perkembangan Kreativitas**

Ini adalah konsep yang kompleks dan multidimensi, sehingga sulit untuk didefinisikan secara operasional. Definisi kreativitas yang sederhana dan sering digunakan secara luas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sebuah produk kreatif tercipta melalui proses kreatif yang berlangsung di benak orang atau kelompok.

Fokus psikolog dan komunitas pendidikan pada kreativitas sebagai aspek fungsi kognitif memainkan peran penting dalam potensi anak-anak di sekolah, berasal dari pidato 1950 oleh J.P. Guilford. Dalam paparannya, Guilford

menekankan bahwa kreativitas perlu dikembangkan melalui pendidikan untuk mengembangkan seluruh potensi anak serta memajukan ilmu pengetahuan dan seni. Melalui apa yang disebutnya "struktur kecerdasan", Guilford mengacu pada keberadaan dua kemampuan berpikir, pemikiran konvergen dan pemikiran divergen. Kemampuan berpikir agregat atau penalaran logis mengacu pada pemikiran yang menghasilkan jawaban tunggal dan mencirikan jenis pemikiran berdasarkan tes kecerdasan standar. Sedangkan kemampuan berpikir divergen mengacu pada pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama, dan lebih merupakan indikator kreativitas (Santrock, 1995).

Guru dapat mempraktikkan keterampilan lapangan - pengetahuan dan keterampilan teknis di bidang tertentu, seperti bahasa, matematika, atau seni. Selain itu, sampai batas tertentu, guru juga dapat mengajarkan keterampilan kreatif—cara berpikir kreatif tentang masalah, atau teknik untuk menghasilkan ide-ide orisinal.

#### **H. Perkembangan Bahasa**

Pada masa kanak-kanak selanjutnya, perkembangan bahasa terus berlanjut. Kosakata anak meningkat, dan penggunaan kata dan kalimat anak menjadi lebih kompleks dan lebih mirip dengan bahasa orang dewasa. Ketika seorang anak memasuki sekolah dasar, kosakatanya sekitar 20.000 hingga 24.000 kata. Pada kelas enam, kosakata mereka telah berkembang menjadi sekitar 50.000 kata (Seifert & Hoffnung, 1994).

Selain peningkatan kosakata, perkembangan bahasa pada anak usia sekolah juga tercermin dari cara berpikir anak tentang kata. Pada saat ini, anak menjadi kurang bergantung pada dimensi tindakan dan persepsi yang terkait dengan kata-kata. Meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar untuk menganalisis kata-kata

dan membantu mereka memahami kata-kata yang tidak berhubungan langsung dengan pengalaman pribadi. Hal ini memungkinkan anak-anak untuk menambahkan lebih banyak kata abstrak ke kosakata mereka (Santrock, 1995).

Peningkatan kemampuan analisis kata juga disertai dengan peningkatan tata bahasa.

Anak usia 6 tahun telah menguasai hampir semua jenis struktur kalimat. Panjang kalimat bertambah dari usia 6 hingga usia 9 atau 10 tahun. Setelah usia 9 tahun, anak-anak secara bertahap mulai menggunakan kalimat yang lebih pendek dan padat serta menggunakan berbagai aturan tata bahasa dengan benar.

## 2.5 Desain Komunikasi Visual

Ditinjau dari segi *etimologi*, pengertian desain komunikasi visual mencakup tiga *etimologi* yang diambil dari beberapa bahasa yang berbeda. Desain diambil dari kata Italia *designo*, yang berarti gambar. Dalam bahasa Inggris, design berasal dari bahasa latin *designare* yang berarti perencanaan atau desain. Istilah desain dalam seni rupa dikombinasikan dengan desain, desain, desain atau sketsa.

Istilah komunikasi mengacu pada penggunaan suatu media dengan tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan dari komunikator (pembawa pesan) kepada komunikan (penerima pesan). Komunikasi itu sendiri berasal dari bahasa Inggris *communication*, yang diambil dari bahasa Latin *communis*, yang berarti “sama” (bahasa Inggris: *common*). Kemudian dalam proses pemahaman, dianggap sebagai proses menciptakan kesamaan atau kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan). Dan kata visi berarti segala sesuatu yang dapat dilihat dan ditanggapi oleh penglihatan manusia (yaitu mata). Berasal dari

bahasa Latin *videre*, yang berarti melihat, kemudian diadopsi oleh bahasa Inggris *Visual*.

Dari pengertian istilah yang ditemukan, dapat dijelaskan bahwa desain komunikasi visual adalah seni menyampaikan informasi (*the art of communication*) dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain dengan tujuan menginformasikan, mempengaruhi, dan mengubah perilaku. Dari Lihat itu target terhadap target yang dimaksud. Bahasa visual yang digunakan meliputi grafik, tanda, simbol, gambar/ilustrasi foto, tipografi/huruf, dll. Ini adalah aturan bahasa visual yang khas berdasarkan dasar seni rupa. Informasi yang diungkapkan secara kreatif dan komunikatif mengandung solusi dari masalah yang ingin disampaikan.

“Desain Komunikasi Visual adalah profesi yang mengkaji dan mempelajari desain dengan berbagai pendekatan baik hal yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda maupun nilai.” (Agus Sachri)

“Desain Komunikasi Visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas. Dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, pragmatis. Jagat desain komunikasi visual senantiasa dinamis, atraktif (penuh gerak), dan perubahan.” (Widagdo 1993:31)

Desain Komunikasi Visual mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan komunikasi dan informasi, teknologi percetakan, penggunaan teknologi multimedia dan teknik persuasi sosial.

### 2.5.1 Tipografi

Cara memilih dan mengatur huruf dalam desain grafis telah menjadi disiplin tersendiri yang disebut tipografi. Sejarah tipografi bisa dibilang setara sejarah buku cetak. Tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *tupos* (prasasti) dan *graphoo* (tulisan). Di masa lalu, tipografi hanya didefinisikan sebagai ilmu percetakan. Seseorang dengan keterampilan mencetak disebut tipografer. Dalam perkembangannya, istilah tipografi lebih banyak diartikan dengan gaya atau model huruf yang dicetak. Bahkan saat ini, konsep tipografi telah berkembang lebih luas, yang mengarah pada studi tentang spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu.

Jenis huruf dan pilihan karakter serta cara pengelolaannya akan sangat menentukan keberhasilan sebuah desain komunikasi visual. Membaca atau tidak membaca pesan tergantung pada penggunaan huruf (*type face*) dan bagaimana mereka terstruktur. Tidak peduli seberapa menarik informasinya, pembaca mungkin tidak melihatnya karena tipografinya buruk. Pilih huruf dengan mempertimbangkan nilai keterbacaan. Tujuan dari desain Anda adalah untuk menyampaikan informasi kepada pembaca dengan cepat, mudah, dan bahagia, bukan sebaliknya.

Menurut fungsinya, huruf dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*). Jika Anda ingin menggunakan huruf sebagai teks. Kami menyarankan Anda memilih font yang sederhana dan akrab bagi pembaca. Pada saat yang sama, untuk teks pendek seperti judul, subjudul atau tagline, masih dimungkinkan untuk menggunakan font yang sedikit unik dengan tetap menjaga keterbacaan dan penerapannya.



Saat memilih font untuk teks, nilai keterbacaan jauh lebih penting daripada estetika. Betapapun indahny sebuah surat, jika sulit dibaca, itu bukanlah surat yang baik. Terutama untuk teks panjang seperti buku dan majalah. Nilai keterbacaan dan kenyamanan membaca sangat tergantung pada font yang Anda pilih dan bagaimana Anda menanganinya.

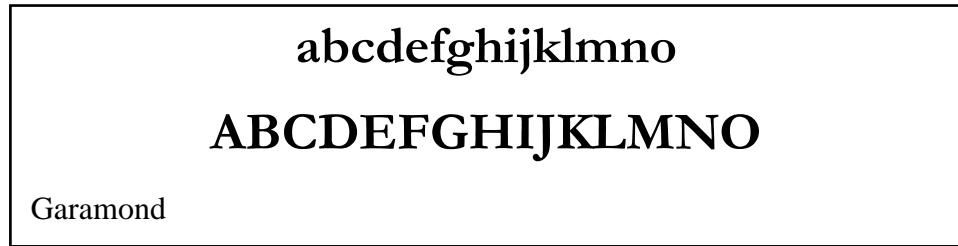
#### **A. Memilih Huruf**

Cara mengeali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya, berdasarkan sjarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, yaitu:

##### **a. Huruf Klasik (*Classical Typefaces*)**

Huruf yang memiliki kait (*serif*) lengkung ini juga disebut huruf *Old Syle Roman*, banyak digunakan untuk desain desain media cetak di Inggris, Italia dan Belanda pada awal teknologi cetak (1617).

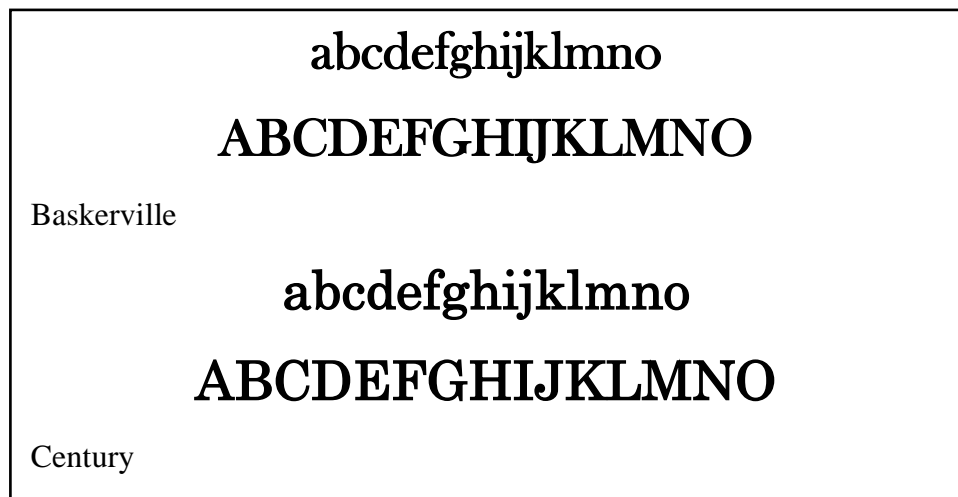
Bentuknya cukup menarik dan sampai sekarang masih banyak digunakan untuk teks karena memiliki kemudahan baca cukup tinggi. Salah satu contoh gaya huruf ini adalah Garamond (diciptakan oleh Claude Garamond, Perancis, 1540) memiliki kait (*serif*), sudut lengkung dan tebal tipis yang kontras.



Gambar 2.1 Huruf Klasik

b. Huruf Transisi (*Transitional*)

Hampir sama dengan huruf *Old Style Roman*, hanya berbeda pada ujung kaitnya yang runcing dan memiliki sedikit perbedaan tebal tipis pada tubuh huruf (garis vertikal tebal). *Font* yang termasuk jenis Transisi, antara lain Baskerville (oleh John Baskerville, Inggris, 1750) dan Century, sering dipakai untuk judul (*display*). Huruf ini mulai banyak digunakan sejak 1757.

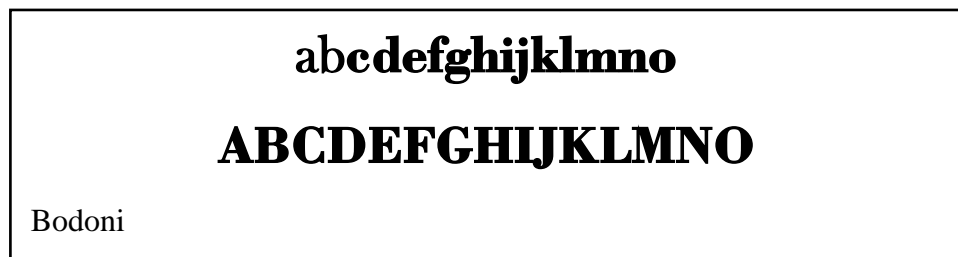


Gambar 2.2 Huruf Transisi

c. Huruf *Modern Roman*

Huruf-huruf yang termasuk dalam modern roman antara lain Bodoni (oleh Giambattista Bodoni, Italia, 1767). Huruf ini sudah jarang digunakan untuk teks karena ketebalan tubuh huruf sangat kontras, bagian yang vertikal

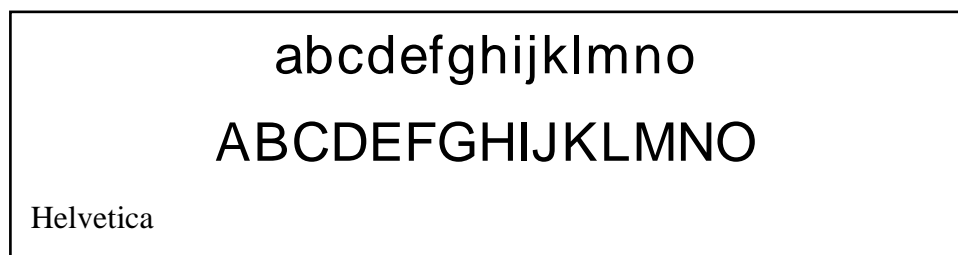
tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks berukuran kecil agak sulit dibaca dan bahkan sering tidak terbaca. Apalagi jika dicetak negatif-teks putih di atas latar hitam-maka seringkali bagian yang tipis tidak terlihat.



Gambar 2.3 Huruf *Modern Roman*

d. Huruf *Sans Serif*

Jenis huruf *sans serif* sudah dipakai sejak awal tahun 1800. Disebut *sans serif* karena tidak memiliki *serif*/kait/kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya. Contoh huruf *sans serif* yang populer, antara lain Arial, Helvetica, Univers, Futura, dan Gill Sans. Huruf *sans serif* sesungguhnya kurang tepat digunakan untuk teks yang panjang karena dapat melelahkan pembaca, namun cukup efektif untuk penulisan judul atau teks yang pendek. Meskipun demikian huruf *sans serif* digunakan untuk buku dan majalah karena citra dinamis dan simpel.



Gambar 2.4 Huruf *Sans Serif*

e. Huruf berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf mesir (*Egyptian*) memiliki kait kotak-kotak yang ketebalannya hampir sama dengan badan huruf, sehingga terlihat anggun, jantan, dan kaku. Jenis huruf ini dikembangkan di Inggris pada tahun 1895, pada saat orang terpesona oleh budaya Mesir / maka penambahan kata Mesir ke nama surat itu.



Gambar 2.5 Huruf Berkait Balok

f. Huruf tulis (*Script*)

Font ini berasal dari tulisan tangan dan sulit dibaca serta melelahkan jika digunakan untuk teks yang panjang. Sangat tidak nyaman untuk membaca terutama jika Anda menggunakan huruf besar semua. Saat ini di komputer tersedia berbagai jenis huruf *script*.



Gambar 2.6 Huruf Script

g. Huruf Hiasan (*Decorative*)

*Font* dekoratif bukan huruf teks, jadi sangat tidak cocok jika digunakan untuk teks panjang. *Font* ini lebih baik untuk kata atau judul pendek.



Gambar 2.7 Huruf Hiasan

Menyortir surat dengan coba-coba jelas tidak efisien dan membuang-buang waktu. Memang, tidak ada rumus tercetak dengan kebenaran mutlak seperti dalam matematika. Berikut adalah beberapa panduan praktis yang dapat Anda gunakan ketika Anda memiliki pertanyaan tentang memilih huruf. Gunakan huruf *serif* untuk teks dan *sans serif* untuk judul

- a. Gunakan huruf yang kontras
- b. Gunakan sedikit huruf
- c. Gunakan *font* secara proporsional

**B. Mengelola Huruf**

Pilihan *font* yang tepat belum tentu menghasilkan teks yang nyaman dan menyenangkan. Anda tetap harus mengelola huruf dengan baik agar kenyamanan membaca bisa optimal. Beberapa hal yang harus dan tidak boleh dilakukan untuk bermain huruf meliputi:

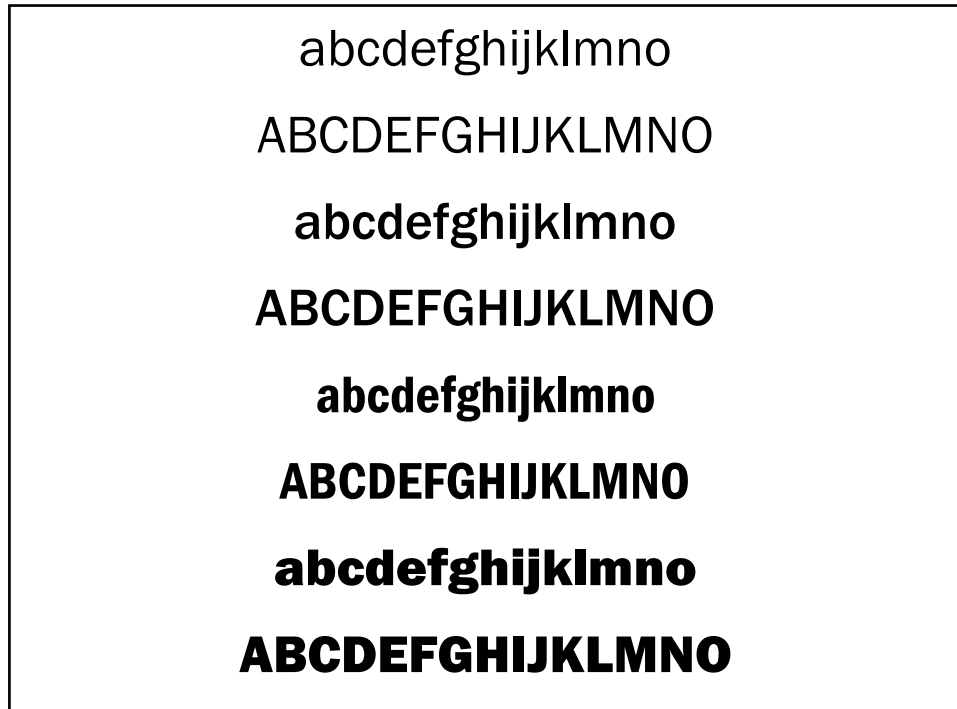
**a. Ukuran Huruf**

Nilai keterbacaan ditentukan oleh ukuran huruf. Huruf besar cenderung lebih mudah dibaca, sedangkan huruf kecil cenderung lebih sulit dibaca. Namun bukan berarti semua huruf dalam desain komunikasi visual dibuat besar sehingga semuanya mudah dibaca.

Ukuran huruf dalam computer umumnya menggunakan satuan “*point*”. Huruf teks untuk publikasi seperti brosur, leaflet atau folder, berkisar antara 8-12 point. Khusus untuk bacaan anak-anak, teks bisa dibuat lebih besar, antara 14-16 point. Teks untuk publikasi sebaiknya tidak menggunakan huruf yang lebih kecil dari 6 point karena dapat menyulitkan pembaca, terlebih lagi menggunakan latar belakang gelap.

**b. Memahami Bobot dan Variasi Huruf**

Selain font dan ukuran, kenyamanan membaca sangat dipengaruhi oleh gaya dan bobot huruf atau bobot visual huruf. Misalnya, alfabet Franklin berikut memiliki banyak varian



Gambar 2.8 Variasi Huruf Franklin

Huruf tebal (*bold*) sering digunakan untuk display atau dijadikan *eye-catcher*. Font ini efektif digunakan untuk headline pada poster, iklan flyer, dan publikasi lainnya. Namun, tidak semua jenis publikasi cocok untuk huruf tebal. Jika ingin menyajikan informasi secara halus, sopan dan memberikan bobot yang ringan, lebih tepat menggunakan huruf tipis (*light*) dan sedang (*medium*) dengan latar belakang yang cukup kontras sehingga tetap memiliki nilai keterbacaan.

**c. Mengatur Panjang Baris**

Panjang baris atau biasa disebut dengan lebar kolom perlu disesuaikan agar pembaca tidak bosan. Pengaturan panjang garis perlu disesuaikan dengan kondisi ruang dan ukuran font. Hasil penelitian Herbert Spencer membuktikan bahwa kolom yang terlalu pendek dan terlalu panjang dapat membuat pembaca merasa kesulitan dan kelelahan. Apalagi

dalam komposisi teks, jika ada perhitungan distribusi lebar kolom, pasti akan sangat melelahkan untuk membaca koran dan majalah. Menurut penelitian Spencer, jumlah huruf yang mudah dibaca per baris adalah sekitar 60 karakter.

**d. Mengatur Spasi Baris**

Jarak antar baris atau sering disebut *leading*. Pengaturan spasi baris memiliki dua tujuan yaitu:

- *Readability* (nyaman baca), dan
- *Aesthetic* (keindahan)

Pengaturan spasi umumnya ditentukan secara otomatis, sekitar 20% lebih besar dari ukuran font. Teks dalam buku dan majalah sering kali menggunakan petunjuk yang lebih sempit untuk efisiensi. Anda dapat menyesuaikan kepadatan pemandu berdasarkan panjang garis. Jarak antar baris judul tidak boleh terlalu lebar sehingga terlihat terpisah. Judul yang berjarak dekat menggabungkan kata-kata menjadi satu unit yang tidak tampak terpisah dan lebih mudah dibaca. Ini berfungsi untuk teks yang cukup panjang.

**e. Spasi Huruf, *Kerning* dan *Tracking***

Pengaturan spasi huruf (meregangkan atau merapatkan) yang hanya dilakukan pada dua huruf berdampingan dalam satu kata disebut "*kerning*". Apabila spasi huruf dalam satu kata diregangkan atau dirapatkan seluruhnya disebut "*tracking*". Tujuan pengaturan spasi huruf tidak lain untuk meningkatkan kemudahan dan kenyamanan membaca.



#### f. Bentuk Susunan

Bentuk susunan garis mempengaruhi keterbacaan dan nilai estetika. Menurut bentuk susunannya, baris teks dapat disusun dengan lima cara, yaitu:

- a) Rata kiri (*flush left*)
- b) Rata kanan (*flush right*)
- c) Rata tengah (*centered*)
- d) Rata kiri-kanan (*justified*)
- e) Asimetris (*random*)

#### C. Huruf : personality and trend

Setiap *font* memiliki “*personality*” atau *image* tertentu. Tampilan teks berikut menjelaskan penggunaan huruf yang sesuai dengan *content* guna mempertegas kesan atau *image*.



Gambar 2.9 Pemilihan Jenis Huruf yang Tepat

Selain *personality*, anda perlu memperhatikan trend huruf, terutama huruf untuk *display*. Jika anda tidak mengikuti *trend* huruf, karya desain anda dianggap kuno. Tetapi ada beberapa jenis huruf yang tidak mengenal *out-of-date* diantaranya Times New Roman, Garamond, Arial, dan Bookman. Huruf-huruf ini selalu dipakai hingga saat ini dan tidak dianggap kuno.

### 2.5.2 Ilustrasi

Pahami bahwa ilustrasi sering kali berupa gambar atau foto yang dirancang untuk menjelaskan teks dan sekaligus menarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca biasanya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- b. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- c. Ide baru, orisinal, bukan merupakan *plagiat* atau tiruan.
- d. Punya daya pikau yang kuat.
- e. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan

Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas dan memudahkan pembaca memahami informasi dan menambah daya tarik suatu desain, bukan sebaliknya. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan justru dapat membingungkan dan mengurangi keterbacaan.

Ilustrasi, apapun bentuknya, memiliki potensi besar untuk menarik perhatian pembaca. Tujuan penambahan ilustrasi antara lain:

- a. Menangkap perhatian pembaca
- b. Memperjelas isi yang terkandung dalam teks
- c. Menunjukkan identitas perusahaan
- d. Menunjukkan produk yang ditawarkan
- e. Meyakini pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
- f. Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul
- g. Menonjolkan keunikan produk
- h. Menciptakan kesan yang mendalam terhadap produk atau pengiklan

### 2.5.3 Warna

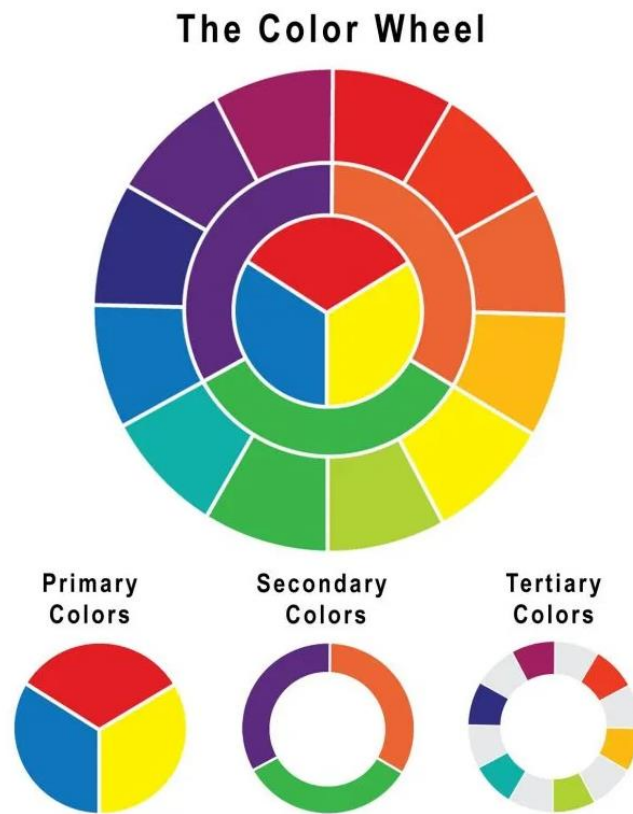
Salah satu elemen visual yang paling mencolok adalah warna. Anda harus berhati-hati dengan warna. Jika warna digunakan secara tidak tepat, dapat merusak gambar, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan mematikan semangat membaca.

Dalam seni rupa, warna dapat dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu:

- a. *Hue* – pembagian warna berdasarkan nama-nama warna
- b. *Value* – terang-gelap warna
- c. *Intensity* – tingkat kemurnian atau kejernihan warna

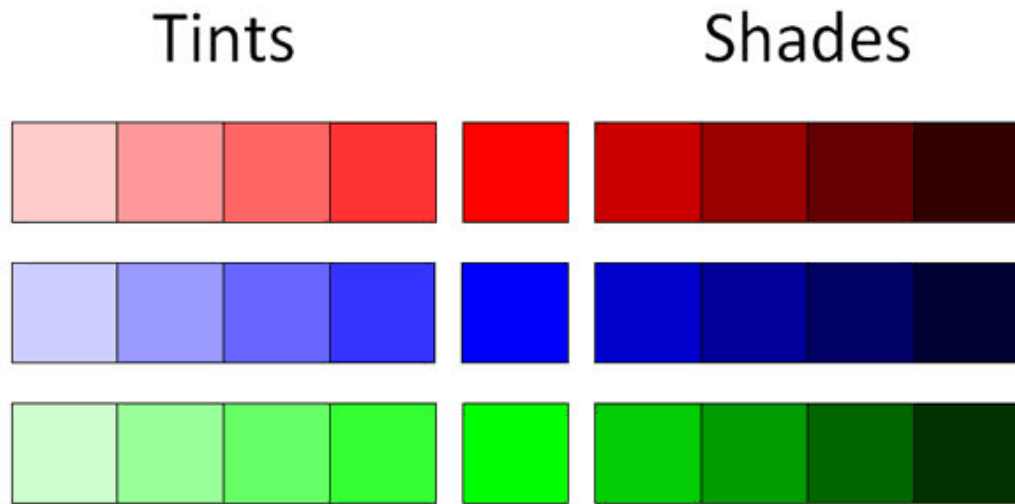
Berdasarkan *hue*, warna dipilahkan menjadi 3 golongan, yaitu:

- Warna primer terdiri atau merah, kuning, dan biru
- Warna sekunder, merupakan campuran dua warna primer dengan permandingan seimbang. Jika warna primer dicampur dengan warna sekunder akan terjadi warna-warna tersier



Gambar 2.10 Golongan Warna Berdasarkan *Hue*

Dimensi warna yang kedua adalah *value*, yaitu terang gelapnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau dilemahkan dengan meringankan intensitasnya. Warna pudar atau tua cenderung lebih toleran terhadap warna lain. Warna yang dimudakan dengan cara menambahkan warna putih disebut warna *tint*, sedangkan warna yang dituakan dengan menambahkan warna hitam disebut *shade*.

Gambar 2.11 *Value* Warna

Selain *hue* dan *value*, Warna dapat dilihat dari segi intensitas, yaitu tingkat kemurnian atau kejernihan warna. Ketika suatu warna tidak bercampur dengan warna lain, dikatakan memiliki intensitas penuh. Warna-warna yang masih murni disebut *pure hue*. Untuk membuat warna-warna tampak “matang”, Pelukis sering mencampurkan beberapa warna menjadi warna baru yang lebih matang, serasi, dan khas.

#### 2.5.4 *Layout*

*Layout* adalah untuk mengatur elemen desain yang terkait ke dalam sebuah bidang, sehingga membentuk sebuah tatanan artistik. Ini disebut manajemen bentuk dan bidang.

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan *furniture* di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi visual, tata letak merupakan

salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus memiliki tata letak yang terintegrasi.

Ada beberapa elemen dalam layout, seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama tata letak adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks untuk komunikasi dan membuat informasi yang disajikan lebih mudah diterima pembaca.

Untuk membuat *layout*, hal pertama yang harus diperhatikan adalah konten. Apakah yang menjadi topik utama konten tersebut? Berapa Panjang kontennya? Apakah ada fotografi atau ilustrasi yang akan dimasukkan pada desain *layout*? Dengan mengetahui konten, kita dapat membuat kerangka dasar dari elemen tersebut.

Hal berikutnya yang harus diperhatikan adalah apakah penerapan kombinasi elemen layout sudah sesuai dengan prinsip layout. Berikut adalah prinsip-prinsip tata letak:

**a. *Sequence***

Yakni urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*. Maka disini urutan *pe-layout-an* sebaiknya diatur sesuai prioritas. Misalnya dalam informasi paling penting sampai yang kurang penting.

Emphasis

**b. *Emphasis***

Yaitu penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting.

*Emphasis*/ penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut:

- a) Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.
- b) Menggunakan warna yang kontras atau berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- c) Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian.
- d) Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

**c. Keseimbangan (*ballance*)**

Prinsip keseimbangan dibagi menjadi dua jenis: keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Dalam keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis untuk menciptakan keseimbangan. Sedangkan pada keseimbangan asimetris, benda yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisakah saya memiliki ukuran atau kuantitas yang lebih kecil di satu sisi objek daripada yang lain. Manfaat dari keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan tidak kaku atau santai (*casual*). Namun, desainer harus lebih jeli mengamati apakah desain komposisi keseluruhan tetap terlihat seimbang.

**d. Unity**

Artinya, untuk menciptakan kesatuan dalam desain secara keseluruhan. Semua elemen yang digunakan harus terkait dan tertata dengan baik