

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian sebelumnya telah ada penelitian yang serupa yaitu mengenai materi teks anekdot, namun pengembangan media yang digunakan berbeda. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ria Anita dengan judul Pengembangan media pembelajaran teks anekdot berbasis animasi pada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan pengembangan media berbasis animasi, penelitian yang dilakukan sekarang pengembangan media berbasis film pendek. Peneliti mencoba untuk mempermudah siswa memahami teks anekdot dengan gambar yang nyata, yang diperankan oleh kakak kelas mereka sendiri dan materinya berhubungan dengan jurusan yang diambil peserta didik yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR).

B. Kerangka Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Menurut Miarso (2007: 528) pembelajaran adalah suatu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Suatu program pembelajaran yang baik haruslah memenuhi kriteria daya tarik, daya guna (efektivitas), dan hasil guna (efisiensi). Belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya

sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Tanpa belajar seseorang tidak mungkin dapat mengembangkan potensi dirinya dengan baik secara maksimal dan tanpa belajar seseorang juga sulit menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya (Suryabrata, 1984: 252). Belajar adalah salah satu kebutuhan manusia karena dengan belajar seseorang akan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang semuanya itu dapat berguna bagi dirinya maupun dalam kehidupan masyarakat. Dari belajar seseorang akan dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya karena belajar sesungguhnya juga adalah perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Hakikatnya belajar harus menghasilkan sesuatu perubahan yang permanen dalam diri manusia melalui pengalaman yang diolah daya nalar. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Hal yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi (Hamalik, 2005: 76).

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan pengalaman belajar siswa. Pengalaman adalah hasil proses interaksi manusia dengan lingkungan hidupnya. Pengalaman itulah yang menjadi bahan baku dalam proses pembelajaran. Semakin banyak interaksi dengan lingkungan hidupnya maka manusia semakin banyak

pengalaman dan semakin banyak pengalaman berarti semakin banyak pengetahuan.

2. Teks Anekdote

a. Pengertian teks anekdot

Anekdote merupakan teks yang lucu, berkarakter dan di dalamnya mengandung kritikan yang membangun. Beberapa para ahli mengemukakan pengertian anekdot sebagai berikut: Keraf (1991:142) menyatakan bahwa anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Jadi, anekdot itu bisa diartikan cerita pendek yang berkarakter dan didalamnya mengandung kritikan yang membangun. Bisa juga diartikan sebagai cerita lucu yang bertujuan untuk mengkritik seseorang atau sesuatu hal. Selain itu Tim Studi Edukasi (2013:5) menyatakan bahwa teks anekdot adalah cerita lelucon atau humor yang didalamnya terkandung pelajaran ataupun nasihat. Tujuannya untuk menyindir atau mengingatkan seseorang tentang suatu kebenaran.

Berdasarkan pengertian anekdot yang sudah dipaparkan, anekdot merupakan cerita yang lucu dan didalamnya terdapat sebuah sindiran. Penulis menyimpulkan bahwa anekdot adalah cerita humor singkat yang mempunyai tujuan untuk menyindir dan berisikan nasihat.

b. Struktur Teks Anekdote

Dalam menulis teks anekdot harus menerapkan struktur penulisan dengan baik sesuai dengan susunan yang sudah ditentukan, penulisan teks anekdot

mempunyai struktur anekdot berupa cerita ataupun narasi singkat. Gerot dan Wignell dalam Wachidah (2004:10) menyatakan bahwa teks anekdot pada umumnya terdiri atas lima bagian atau struktur generik sebagai berikut.

- 1) Abstrak adalah bagian di awal paragraph yang berfungsi untuk memberi gambaran tentang isi teks. Biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang ada di dalam teks. Unik maksudnya peristiwa yang lucu namun mengandung maksud.
- 2) Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi.
- 3) Krisis adalah bagian dimana terjadi pada penulis/orang yang diceritakan.
- 4) Reaksi adalah bagian bagaimana penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi.
- 5) Koda adalah bagian akhir cerita unik tersebut. Bisa juga dengan memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis.

Dalam penulisan teks anekdot harus meperhatikan struktur yang sudah ditetapkan, seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa struktur teks anekdot harus berupa cerita atau dialog yang singkat dan memiliki tokoh, latar dan rangkaian peristiwa.

Kemindikbud (2013:194) menyatakan bahwa struktur teks anekdot ada enam yaitu sebagai berikut.

- 1) Abstraksi adalah berupa isyarat akan apa yang diceritakan berupa kejadian yang tidak lumrah, tidak biasa, aneh, atau berupa rangkuman atas apa yang akan diceritakan atau dipaparkan teks;
- 2) Orientasi adalah pendahuluan atau pembuka berupa pengenalan tokoh, waktu dan tempat;
- 3) Krisis adalah pemunculan masalah;
- 4) Reaksi adalah tindakan atau langka yang diambil untuk merespon masalah.
- 5) Koda adalah perubahan yang terjadi pada tokoh pelajaran yang dapat dipetik dari cerita.

Berdasarkan struktur teks anekdot yang sudah dipaparkan mengenai abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan reorientasi merupakan kesatuan yang utuh dalam penulisan teks anekdot. Penulis menyimpulkan bahwa dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan struktur yang telah ditentukan dan sesuai diantaranya kejadian yang masuk akal, pengenalan situasi, permasalahan, tindakan masalah, dan berdasarkan fakta supaya dapat dijadikan pelajaran, nasihat untuk khalayak.

c. Ciri kebahasaan Teks Anekdote

Dalam teks anekdot terdapat ciri-ciri kebahasaan yang membedakan teks ini dengan teks-teks yang lain. Kemendikbud (2013:111) menyatakan bahwa ciri kebahasaan dalam teks anekdot sebagai berikut:

- 1) Disajikan dalam bahasa yang lucu

Penyajian bahasa yang lucu adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan teks anekdot dapat dipelesetkan menjadi bahasa yang lucu.

2) Berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel

Maksud dari peristiwa yang membuat jengkel adalah cerita dalam teks anekdot itu dibuat konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Mengenai ciri kebahasaan teks anekdot, pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan.

Dapat disimpulkan bahwa ciri kebahasaan dalam menulis teks anekdot adalah penyajian yang lucu dan peristiwa yang nyata, melibatkan tokoh terkenal yang mengalami modifikasi kearah fiktif yang membuat jengkel bagi pembacanya atau konyol tetapi di dalamnya ada kritik yang membangun yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca berupa sindiran.

d. Kaidah Penulisan Teks Anekdot

Dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan kaidah penulisan yang tepat agar teks anekdot yang dihasilkan menjadi sebuah teks yang tepat. Kemendikbud (2013:112) mengatakan bahwa kaidah penulisan teks anekdot sebagai berikut.

- 1) Menggunakan pertanyaan retorika, seperti: apakah kamu tahu?
- 2) Menggunakan kata sambung (konjungsi) waktu, seperti: kemudian, setelah itu, dll.
- 3) Menggunakan kata kerja seperti: pergi, tulis, dll.
- 4) Menggunakan kalimat perintah.

Pada penulisan teks anekdot harus memperhatikan kaidah penulisan yang sudah dipaparkan seperti menggunakan pertanyaan retorika, menggunakan kata sambung, menggunakan kata kerja, dan menggunakan kalimat perintah. Sedangkan menurut Tim Cerdas Komunika (2013:5) menyatakan bahwa kaidah penulisan dalam teks anekdot harus berupa lelucon dan mengandung kebenaran tertentu. Jadi, kaidah penulisan teks anekdot di dalam ceritanya harus berupa lelucon dan mengandung kebenaran tertentu.

Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks Anekdot

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami, menerapkan, Menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan Wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan Pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai	3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot baik. 4.6 menciptakan kembali teks anekdot dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan

dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	
--	--

3. Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu tugas pendidik yang bertujuan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode *research and development* yang berarti penelitian dan pengembangan. Metode ini dapat memutus kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian terapan yang bersifat praktis.

Dalam dunia pendidikan, metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada pendapat yang dikemukakan oleh Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010: 120) yang mengungkapkan bahwa, “*Educational Research and Development is a process used to develop and validate educational products.*” Dalam praktiknya, metode penelitian dan pengembangan memiliki berbagai model. Menurut Made Tegeh, dkk (2014), model penelitian dan pengembangan dipaparkan sebagai berikut..

a. Model Hanafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan

dalam setiap fase. Terdapat dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan. Model desain Hannafin and Peck adalah model yang sederhana, namun elegan. Ketiga fase terhubung kegiatan “evaluasi dan revisi”. Model ini berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan.

b. Model Borg and Gall

Prosedur pengembangan berdasarkan Borg dan Gall (1989: 784-785) memenuhi 10 langkah yaitu:

- 1) penelitian dan pengumpulan informasi
- 2) perencanaan
- 3) mengembangkan bentuk pendahuluan produk
- 4) uji lapangan pendahuluan/persiapan
- 5) revisi berdasarkan hasil uji lapangan pendahuluan
- 6) uji lapangan utama
- 7) revisi berdasarkan uji lapangan utama
- 8) uji lapangan operasional
- 9) revisi berdasarkan uji lapangan operasional
- 10) penyebaran dan implementasi

Tujuan uji lapangan adalah untuk menentukan apakah produk pendidikan yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Umumnya rancangan

eksperimen digunakan untuk menentukan apakah produk pendidikan siap secara penuh digunakan di sekolah tanpa kehadiran pengembang.

4. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawa (*mesagge/software*), Heinich (dalam Susila dan Riyana, 2008 : 6). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. memperjelas pesan agar tidak verbalitas.
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Peranan media dalam proses pembelajaran menurut Kempt dan Dayton (dalam Susila dan Riyana, 2008: 9) sebagai berikut:

- a. alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.
- b. alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok.

Manfaat lain media pembelajaran, sebagaimana yang dipaparkan oleh Arsyad (2007: 24) adalah sebagai berikut:

- a. pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak merasa bosan.
- d. siswa dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Posisi media dalam proses pembelajaran adalah sarana untuk mempermudah dalam menyampaikan bahan atau materi ajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari

sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Banyak sekali hambatan yang dihadapi oleh guru dalam penyampaian pesan kepada siswa, baik dari dalam diri guru sendiri maupun dari siswa.

Media Pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan pemanfaatan media. Hal ini diperkuat oleh pendapat Schramm (dalam Miarso, 2004: 117), salah satu unsur dalam proses komunikasi yang sangat menonjol peranannya bagi teknologi pendidikan adalah media. Beberapa kesimpulan Schramm tentang media, antara lain berikut ini.

- a. Penentuan media sebaiknya merupakan *resultante* dari analisis tugas belajar, analisis media itu sendiri, dan analisis perbedaan diantara para pembelajar.
- b. Sistem simbolik digital pada media sangat berguna untuk peristiwa-peristiwa belajar dan dalam mempelajari keterampilan intelektual dasar.
- c. Kode *iconic* (gambar, diagram, tombol, dan lain-lain) sangat efektif untuk menarik minat siswa.
- d. Media interaktif tidak tersaingi kemampuannya, karena dapat memberikan umpan balik selama belajar mandiri, kecuali dengan komunikasi tatap muka atau karena keberadaan guru.

Berdasarkan uraian Schramm yang dikutip oleh Miarso tersebut, berarti media dapat membantu proses pembelajaran walaupun tanpa kehadiran guru.

Namun akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik, jika dalam proses pembelajaran didampingi oleh guru.

Berkaitan dengan perlunya guru memanfaatkan media pembelajaran, Curzon (dalam Lutfizulfi,2009:4) menyatakan sebagai berikut.

The object of using audio visual material in the classroom in the communication of information incidental to the total teaching process. Selected and used skillfully the aid in the right time, the right place, and the right manner - audio visual aids (AVA) can multiply and widen the channels of communication between teacher and class.

Pernyataan Curzon cukup jelas kiranya dapat mencirikan pentingnya penggunaan media dalam bentuk audio visual untuk pembelajaran secara umum, bahwa penggunaan audio visual dapat memperluas saluran komunikasi antara guru dan siswa. Maksudnya apabila Anda mengajar dengan tidak menggunakan audio visual ketika menjelaskan materi pelajaran atau ketika memberi latihan, berarti Anda hanya menggunakan mulut untuk berkomunikasi atau komunikasi verbal. Apabila Anda menggunakan media seperti *tape*, gambar, dll. dalam mengajar, maka Anda menggunakan lebih dari satu saluran komunikasi. Anda tidak hanya memberikan stimulus secara verbal saja, tetapi Anda juga menggunakan stimulus melalui saluran aural dan visual. Semakin banyak kita menggunakan saluran komunikasi ketika mengajar, semakin banyak informasi yang dapat diserap siswa serta semakin efektif pembelajaran kita.

Selanjutnya, Curzon (dalam Lutfizulfi, 2009: 5) menyampaikan maksud utama dari penggunaan media sebagai berikut.

A class acquires knowledge and skills as the results of assimilation of responses elicited by those stimuli which create sensory impressions. The concept

of teaching which is based on the teacher relying solely on his voice and personality stems from the belief that communication is best achieved through the medium of sound. The use of AVA (media) in a lesson is based on the consideration of communication as related to all the senses of the talk of the teacher in providing the appropriate stimuli for desired responses can be facilitated by him to engage the students' senses of hearing, seeing, touching, etc.

Berdasarkan pendapat Curzon, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa merupakan asimilasi atau gabungan dari respon-respon yang dirangsang oleh stimulus-stimulus yang menciptakan suatu kesan sensoris pada diri siswa. Sebagai contoh, ketika membelajarkan tentang *reading*, maka guru menemukan satu hal yang sangat sulit dijelaskan secara verbal dari teks kepada siswa. Kemudian, guru menggunakan alat bantu visual berupa gambar. Dalam hal ini, selain guru menggunakan saluran komunikasi verbal, guru juga menggunakan saluran komunikasi lain yaitu visual. Siswa akan lebih dapat memahami pelajaran dengan bantuan visual berupa gambar selain penjelasan guru.

Pentingnya media juga dapat dilihat dari aspek kehidupan siswa. Suatu kenyataan bahwa siswa mendapatkan pengalaman yang lebih luas dan bervariasi dibanding orang tua mereka ketika masih muda. Sehingga cukup beralasan apabila sekolah memberikan siswa pengalaman sebanyak mungkin dan variatif. Untuk mencapai hal ini, sekolah harus menggunakan sebanyak mungkin media yang dapat menyajikan berbagai pengalaman kepada siswa.

Banyak guru yang kurang memanfaatkan media audio visual karena dianggap mahal atau tidak tahu cara pemanfaatannya dalam pembelajaran. Seperti kata pepatah “alah bisa karena biasa” memang terjadi dalam pemanfaatan media.

Banyak guru tidak bisa karena tidak diajari atau tidak mau belajar sendiri untuk menggunakannya, serta tidak mau mencoba. Sikap yang harus diterapkan oleh guru adalah mencoba belajar menggunakannya. Guru akan langsung merasakan manfaatnya setelah mencoba.

Media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Dalam pembelajaran klasikal, media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Berikut klasifikasi media menurut Sadiman, dkk (2008).

a. Media Audio Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Dari hasil penelitian media audiovisual sudah tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Beberapa manfaat alat bantu audiovisual adalah:

1. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar;
2. Mendorong minat;
3. Meningkatkan pengertian yang lebih baik;

4. Melengkapi sumber belajar yang lain;
5. Menambah variasi metode mengajar;
6. Menghemat waktu;
7. Meningkatkan keingintahuan intelektual;
8. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu;
9. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama;
10. Dapat memberikan konsep baru dari sesuatu diluar pengalaman biasa.

b. Jenis-jenis Media Audio Visual

1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

a) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep

yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat menarik minat anak;
- b. Benar dan autentik;
- c. *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan;
- d. Sesuai dengan tingkatan kematangan audien;
- e. Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar;
- f. Kesatuan dan *squence*-nya cukup teratur;
- g. Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.

b) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

c) Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu:

- a. Dituntun oleh instruktur, seorang instruktur atau guru menuntun siswa sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik. melalui pengalaman-pengalaman visual.
- b. Sistematis, siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- c. Teratur dan berurutan, siaran disajikan dengan selang waktu yang berurutan secara berurutan dimana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya,
- d. Terpadu, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya, seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis, dan pemecahan masalah.

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.

Media komunikasi massa khususnya televisi berperan besar dalam hal interaksi budaya antar bangsa, karena dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siarannya, tidak ada masalah lagi. Meskipun demikian, bagaimanapun juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi, karena itu televisi mempunyai fungsi:

a. Sebagai alat komunikasi massa

Daerah jangkauan televisi, dibelahan bumi manapun sudah tidak menjadi masalah bagi media massa. Hal ini karena ada revolusi dibidang satelit komunikasi massa yang terjadi pada akhir-akhir ini. Sebagai akibat adanya sistem komunikasi yang canggih itu, media massa televisi mampu membuka isolasi masyarakat tradisional yang sifatnya tertutup menjadi masyarakat yang terbuka.

b. Sebagai alat komunikasi pemerintah

Sebagai alat komunikasi pemerintah, televisi dalam pesan komunikasinya terhadap kondisi sosial budaya suatu bangsa, meliputi tiga sasaran pokok, yaitu:

1. Memperkokoh pola-pola sosial budaya
2. Melakukan adaptasi terhadap kebudayaan
3. Kemampuan untuk mengubah norma-norma soial budaya bangsa.

2) **Media Audio Visual Diam**

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

a) Film bingkai suara (sound slides)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparent) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

b) Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

3) Karakteristik Media Audio Visual

Teknologi Audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

1. Mereka biasanya bersifat linier;
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis;

3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya;
4. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak;
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif;
6. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

4) Film

a) Pengertian Film

Istilah film awalnya untuk menyebut media penyimpan gambar atau biasa disebut Celluloid, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh lapisan kimiawi peka cahaya. Menurut buku yang berjudul "5 Hari Mahir Membuat Film" (Javandalasta, 2011: 1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video. Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah:

- a. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
- b. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau.
- d. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

b) Jenis-Jenis Film

Jenis-Jenis Film Dalam pembuatan film, memiliki sebuah idealisme dalam menentukan tema untuk “membungkus” cerita agar dapat diterima oleh penontonnya, agar penonton dapat memahami jenis film apa yang mereka lihat. Dalam buku 5 Hari Mahir Membuat Film oleh Panca Javandalasta (2011), adapun beberapa jenis-jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan, antara lain:

(1) Film Dokumenter

Dokumenter merupakan sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata ‘dokumenter’ kembali digunakan untuk pembuatan film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72) dalam buku *Key Concepts in Cinema Studies*. Intinya, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

(2) Film Pendek

Film pendek menurut Panca Javandalasta (2011: 2) yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang.

(3) Film Panjang

Menurut Panca Javandalasta (2011: 3), Film Panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dance With Wolves*, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

c) **Film Pendek**

Film dengan durasi pendek antara 1 - 30 menit, jika menurut standar festival internasional terdapat beberapa jenis-jenis film pendek, diantaranya adalah :

(1) Film pendek eksperimental

Film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba. Negara Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.

(2) Film pendek komersial

Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan antara lain: iklan, profil perusahaan (company profile).

(3) Film pendek layanan masyarakat (public service)

Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat, biasanya ditayangkan di media massa (televisi).

(4) Film pendek Entertainment / hiburan

Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai di televisi dengan berbagai ragamnya.

d) Tahap Pembuatan Film

Menurut Heru Efendi (2009: 17) dalam bukunya yang berjudul “Mari Membuat Film”, sebelum memulai shooting ada beberapa tahapan yang harus ditempuh. Tahap pertama perencanaan shooting adalah membuat script breakdown, yaitu mengurangi setiap adegan dalam skenario menjadi daftar berisi sejumlah informasi tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan shooting. Dalam film pendek, hal-hal yang dibutuhkan untuk keperluan shooting antara lain:

- a.** Lokasi atau set Lokasi yang sesuai dengan skenario, untuk mempermudah identifikasi antara satu adegan dengan adegan yang lain.
- b.** Wardrobe Khusus untuk mencatat pakaian yang sesuai dengan adegan yang dipakai oleh pemeran tersebut.
- c.** Make Up Digunakan untuk merias pemeran mulai dari tata rambut dan tata rias, sesuai dengan karakter yang diperankan.
- d.** Properti, Set Dressing Properti adalah semua benda yang dipakai atau dibawa oleh pemeran nantinya sedangkan Set dressing, merupakan tata lokasi dimana lokasi sudah diatur dan dihias oleh kru yang bersangkutan.

Dalam buku 5 Hari Mahir Membuat Film oleh, Panca Javandalasta (2011 5) dijelaskan tahap pembuatan film secara teknis ada tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi:

a. Tahap Pra Produksi

Menurut buku yang berjudul 5 Hari Mahir Membuat Film, oleh Panca Javandalasta (2011: 7), Pra Produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi film dilaksanakan, seperti pembuatan jadwal shooting, penyusunan crew dan pembuatan skenario. Dalam pembuatan sebuah film, proses pra produksi merupakan sebuah proses yang amat sangat penting.

b. Tahap Produksi

Dalam buku yang berjudul 5 Hari Mahir Membuat Film, oleh Panca Javandalasta (2011: 23), produksi adalah proses pengambilan gambar. Dalam tahap ini semua unsur teknis dan kreatif bergabung dibawah pengawasan kreatif sang sutradara. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam tahap produksi, antara lain:

1) Tata Kamera

Dalam penataan kamera secara teknik yang perlu diperhatikan salah satunya adalah camera angle atau sudut kamera. Menurut gerzon, dalam pemilihan sudut pandang kamera dengan tepat akan mempertinggi visualisasi dramatik dari suatu cerita. Sebaliknya jika pengambilan sudut pandang kamera dilakukan dengan serabutan bisa merusak dan membingungkan penonton, karena makna bisa jadi tidak tertangkap dan sulit dipahami. Oleh karena itu penentuan sudut pandang kamera menjadi faktor yang sangat penting dalam membangun cerita yang berkesinambungan.

Panca Javandalasta (Javandalasta, 2011: 25) menjelaskan tipe angle kamera di bagi menjadi 2 jenis antara lain :

(a) Angle Kamera Objektiv

Adalah kamera dari sudut pandang penonton outsider, tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Beberapa sudut obyektif yang dipakai pada saat pengambilan gambar.

(b) Angle Kamera Subyektif

Kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan, misalnya melihat ke penonton. Atau dari sudut pandang pemain lainnya dalam suatu adegan.

(c) Angle kamera point of view

Yaitu suatu gabungan antara obyektif dan subyektif yang merekam adegan dari titik pandang pemain tertentu. Angle kamera p.o.v diambil sedekat shot obyektif dalam kemampuan meng-approach sebuah shot subyektif, dan tetap obyektif. Kamera ditempatkan pada sisi pemain subyektif, sehingga memberi kesan penonton berada pipi dengan pemain yang di luar layar.

(d) Ukuran Gambar (frame size) atau Komposisi.

Bagi seorang pembuat film pendek atau film panjang, harus memiliki pemahaman tentang bagaimana harus membuat ukuran gambar (frame size) atau komposisi yang baik dan menarik dalam setiap adegan filmnya. Secara sederhana, Askurifai Baskin menjelaskan, komposisi berarti pengaturan (aransemen) unsur-unsur yang terdapat dalam gambar untuk membentuk satu kesatuan yang serasi

(harmonis) di dalam sebuah bingkai. Batas bingkai pada gambar yang terlihat pada view finder atau LCD kamera, disebut dengan framing. Kesimpulannya, komposisi shot atau biasa disebut dengan shot size adalah pengukuran sebuah gambar yang ditentukan berdasarkan objek, pengaturan besar dan posisi objek dalam frame (bingkai), dan posisi kamera yang diinginkan.

c. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan salah satu tahap akhir dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Menurut Naratama dibuku Menjadi Sutradara Televisi (2004: 213), Pasca Produksi adalah penyelesaian akhir dari produksi. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film atau cut to cut proses ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan mood berdasarkan konsep cerita yang telah dibuat, pada tahap ini pemberian special effect sangat berperan, pengoreksian warna, pemberian suara, dan musik latar hingga Rendering.

e. Dasar-Dasar Produksi Film

Panca Javandalasta (2011: 4), menjelaskan tahapan produksi sebuah film, deskripsi kerja, dan manajemen produksi. Hal-hal yang harus disiapkan dalam produksi sebuah film adalah:

1) Penulisan dan Penyutradaraan

Menjelaskan dasar-dasar penulisan cerita untuk pembuatan film, penyusunan riset untuk film documenter, dan penerapan pembuatan sinopsis.

2) Sinematografi

Menjabarkan tentang pengoperasian kamera dengan baik serta cara pemeliharannya, proses perekaman yang dapat menghasilkan gambar dan suara dengan baik, dan mengasah inisiatif untuk menyesuaikan diri dengan baik, dan mengasah inisiatif untuk menyesuaikan diri dengan keterbatasan alat.

3) Tata Suara

Menjelaskan dasar-dasar audio pada proses produksi film, baik yang dilakukan ketika perekaman suara saat pengambilan gambar, maupun kebutuhan pengisian suara saat pasca produksi.

4) Tata Artistik

Menguraikan tentang tugas-tugas yang harus dilakukan oleh Departemen Artistik dan mengaplikasikan Sinopsis dan Director treatment menjadi Breakdown artistik.

5) Editing

Proses editing, teori dasar editing, pengoperasian computer untuk editing.

f. Kelebihan media film

Kelebihan media audio visual sebagai media pengajaran antara lain:

- 1) Audio visual yang berbentuk film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
- 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.

- 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional.
- 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- 5) Dapat menyampaikan suara seseorang sekaligus melihat penampilannya.
- 6) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.

g. Kekurangan film

Kekurangan media audio visual sebagai media pembelajaran antara lain:

- 1) Audio visual yang berbentuk film tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.
- 2) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.
- 3) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- 4) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

