

## BAB I PENDAHULUAN



### A. SEJARAH SINGKAT KEMASAN

Selama berabad-abad, fungsi sebuah kemasan hanyalah sebatas untuk melindungi barang atau mempermudah barang untuk dibawa. Seiring dengan perkembangan jaman yang semakin kompleks, barulah terjadi penambahan nilai-nilai fungsional dan peranan kemasan dalam pemasaran mulai diakui sebagai satu kekuatan utama dalam persaingan pasar.

Menjelang abad pertengahan, bahan-bahan kemasan terbuat dari kulit, kain, kayu, batu, keramik dan kaca. Tetapi pada jaman itu, kemasan masih terkesan seadanya dan lebih berfungsi untuk melindungi barang terhadap pengaruh cuaca atau proses alam lainnya yang dapat merusak barang. Selain itu, kemasan juga berfungsi sebagai wadah agar barang mudah dibawa selama dalam perjalanan.

Baru pada tahun 1980-an di mana persaingan dalam dunia usaha semakin tajam dan kalangan produsen saling berlomba untuk merebut perhatian calon konsumen, bentuk dan model kemasan dirasakan sangat penting perannya dalam strategi pemasaran. Di sini kemasan harus mampu menarik perhatian, menggambarkan keistimewaan produk, dan “membujuk” konsumen. Pada saat inilah kemasan mengambil alih tugas penjualan pada saat jual beli terjadi.

## B. PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP KEMASAN

Kemasan dapat didefinisikan sebagai seluruh kegiatan merancang dan memproduksi wadah atau bungkus atau kemasan suatu produk. Kemasan juga dapat diartikan sebagai wadah atau pembungkus yang guna mencegah atau mengurangi terjadinya kerusakan-kerusakan pada bahan yang dikemas atau yang dibungkusnya. Kemasan meliputi tiga hal, yaitu merek, kemasan itu sendiri dan label. Ada tiga alasan utama untuk melakukan pembungkusan, yaitu:

1. Kemasan memenuhi syarat keamanan dan kemanfaatan. Kemasan melindungi produk dalam perjalanannya dari produsen ke konsumen. Produk-produk yang dikemas biasanya lebih bersih, menarik dan tahan terhadap kerusakan yang disebabkan oleh cuaca.
2. Kemasan dapat melaksanakan program pemasaran. Melalui kemasan identifikasi produk menjadi lebih efektif dan dengan sendirinya mencegah pertukaran oleh produk pesaing. Kemasan merupakan satu-satunya cara perusahaan membedakan produknya.
3. Kemasan merupakan suatu cara untuk meningkatkan laba perusahaan. Oleh karena itu perusahaan harus membuat kemasan semenarik mungkin. Dengan kemasan yang sangat menarik diharapkan dapat memikat dan menarik perhatian konsumen.

Ruang lingkup bidang kemasan saat ini juga sudah semakin luas, mulai dari bahan yang sangat bervariasi hingga bentuk dan teknologi kemasan yang semakin menarik. Bahan kemasan yang digunakan bervariasi dari bahan kertas, plastik, kayu, logam, fiber hingga bahan-bahan yang dilaminasi. Bentuk dan teknologi kemasan juga bervariasi dari kemasan berbentuk kubus, limas, tetrapak, *corrugated box*, kemasan tabung hingga kemasan aktif dan pintar (*active and intelligent packaging*) yang dapat menyesuaikan kondisi lingkungan di dalam kemasan dengan kebutuhan produk yang dikemas. produk dalam kantong plastik, dibalut dengan daun pisang, sekarang juga sudah berkembang sampai dalam bentuk botol dan kemasan yang cantik.

### **C. FUNGSI DAN PERANAN KEMASAN**

Secara umum fungsi kemasan adalah :

1. *Melindungi dan mengawetkan produk*, seperti melindungi dari sinar ultraviolet, panas, kelembaban udara, oksigen, benturan, kontaminasi dari kotoran dan mikroba yang dapat merusak dan menurunkan mutu produk.
2. *Sebagai identitas produk*, dalam hal ini kemasan dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan informasi kepada konsumen melalui label yang terdapat pada kemasan.
3. *Meningkatkan efisiensi*, seperti: memudahkan penghitungan, memudahkan pengiriman dan penyimpanan.

Kemasan juga dapat berfungsi sebagai media komunikasi suatu citra tertentu. Contohnya, produk-produk benda kerajinan. Dari kemasannya orang sudah dapat mengenali rasanya, walaupun tidak ada pesan apa-apa yang ditulis pada bungkus tersebut, tapi kemasannya mengkomunikasikan suatu citra yang baik.

### **D. LATIHAN**

Buatlah materi pembelajaran apresiasi seni berdasarkan materi yang di jabarkan pada BAB II di atas sesuai KD yang saudara tulis dalam RPP.

## BAB II

### JENIS-JENIS KEMASAN UNTUK PRODUK KERAJINAN



#### A. KEMASAN KERTAS.

##### 1. Jenis-jenis Kertas.

Ada dua jenis kertas utama yang digunakan, yaitu kertas kasar dan kertas lunak. Kertas yang digunakan sebagai kemasan adalah jenis kertas kasar, sedangkan kertas halus digunakan untuk kertas tulis berupa buku dan kertas sampul. Berikut beberapa jenis kertas kasar yang dapat digunakan untuk kemasan:

##### a. Kertas glasin dan kertas tahan minyak (*grease proof*).

Kertas glasin dan kertas tahan minyak dibuat dengan cara memperpanjang waktu pengadukan pulp sebelum dimasukkan ke mesin pembuat kertas. Penambahan bahan-bahan lain seperti plastisizer bertujuan untuk menambah kelembutan dan kelenturan kertas, sehingga dapat digunakan untuk mengemas bahan-bahan yang lengket. Penambahan antioksidan bertujuan untuk memperlambat ketengikan dan menghambat pertumbuhan jamur atau khamir. Kedua jenis kertas ini mempunyai permukaan seperti gelas dan transparan, mempunyai daya tahan yang tinggi terhadap lemak, oli dan minyak, tidak tahan terhadap air walaupun permukaan dilapisi dengan bahan tahan air seperti lak dan lilin. Kertas glasin digunakan sebagai bahan dasar laminat.

##### b. Kertas Perkamen

Kertas perkamen digunakan untuk mengemas bahan pangan seperti mentega, margarine, biskuit yang berkadar lemak tinggi, keju, ikan (basah, kering atau digoreng), daging (segar, kering, diasap atau dimasak), hasil ternak lain, the dan kopi. Sifat-sifat kertas perkamen adalah :

- 1) mempunyai ketahanan lemak yang baik,
- 2) mempunyai kekuatan basah (wet strength) yang baik walaupun dalam air mendidih,
- 3) permukaannya bebas serat,
- 4) tidak berbau dan tidak berasa,
- 5) transparan dan translusid, sehingga sering disebut kertas glasin, dan
- 6) tidak mempunyai daya hambat yang baik terhadap gas, kecuali jika dilapisi dengan bahan tertentu.

**c. Kertas lilin**

Kertas lilin adalah kertas yang dilapisi dengan lilin yang bahan dasarnya adalah lilin parafin dengan titik cair 46-74<sup>o</sup>C dan dicampur polietilen (titik cair 100-124<sup>o</sup>C) atau petrolatum (titik cair 4052<sup>o</sup>C). Kertas ini dapat menghambat air, tahan terhadap minyak/oli dan daya rekat panasnya baik. Kertas lilin digunakan untuk mengemas bahan pangan, sabun, tembakau dan lain-lain.

**d. Kertas Container board**

Kertas daluang banyak digunakan dalam pembuatan kartun beralur. Ada dua jenis kertas daluang, yaitu, *line board* disebut juga kertas kraft yang berasal dari kayu cemara dan *corrugated medium* yang berasal dari kayu keras dengan proses sulfat.

**e. Kertas Chipboard**

*Chipboard* dibuat dari kertas koran bekas dan sisa-sisa kertas. Jika kertas ini dijadikan kertas kelas ringan, maka disebut *bogus* yaitu jenis kertas yang digunakan sebagai pelindung atau bantalan pada barang pecah belah. Kertas chipboard dapat juga digunakan sebagai pembungkus dengan daya rentang yang rendah. Jika akan dijadikan karton lipat, maka harus diberi bahan-bahan tambahan tertentu.

**f. Kertas Tyvek**

Kertas tyvek adalah kertas yang terikat dengan HDPE (*high density polyethylene*). Dibuat pertama sekali oleh Du Pont dengan nama dagang Tyvek. Kertas tyvek mempunyai permukaan yang licin dengan derajat keputihan yang baik dan kuat, dan sering digunakan untuk kertas foto. Kertas ini bersifat :

- 1) *no grain* yaitu tidak menyusut atau mengembang bila terjadi perubahan kelembaban,

- 2) tahan terhadap kotoran, bahan kimia,
- 3) bebas dari kontaminasi kapang, dan
- 4) mempunyai kemampuan untuk menghambat bakteri ke dalam kemasan

**g. Kertas Soluble**

Kertas soluble adalah kertas yang dapat larut dalam air. Kertas ini diperkenalkan pertama sekali oleh *Gilbreth Company, Philadelphia* dengan nama dagang *Dissolvo*. Digunakan untuk tulisan dan oleh FDA (*Food and Drug Administration*) tidak boleh digunakan untuk pangan. Sifat-sifat kertas soluble adalah kuat, tidak terpengaruh kelembaban tetapi cepat larut di dalam air.

**h. Kertas plastik**

Kertas plastik dibuat karena keterbatasan sumber selulosa. Kertas ini disebut juga kertas sintesis yang terbuat dari lembaran stirena, mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

- 1) daya sobek dan ketahanan lipat yang baik,
- 2) daya kaku lebih kecil daripada kertas selulosa, sehingga menimbulkan masalah dalam pencetakan label,
- 3) tidak mengalami perubahan bila terjadi perubahan kelembaban (RH),
- 4) tahan terhadap lemak, air dan tidak dapat ditumbuhi kapang, dan
- 5) Dapat dicetak dengan suhu pencetakan yang tidak terlalu tinggi, karena polistirena akan lunak pada suhu 80°C.

**2. Kemasan Kertas**

Kemasan kertas merupakan kemasan fleksibel yang pertama sebelum ditemukannya plastik dan aluminium foil. Saat ini kemasan kertas masih banyak digunakan dan mampu bersaing dengan kemasan lain seperti plastik dan logam karena harganya yang murah, mudah diperoleh dan penggunaannya yang luas. Selain sebagai kemasan, kertas juga berfungsi sebagai media komunikator dan media cetak. Kelemahan kemasan kertas untuk mengemas bahan pangan adalah sifatnya yang sensitif terhadap air dan mudah dipengaruhi oleh kelembaban udara lingkungan.

Sifat-sifat kemasan kertas sangat tergantung pada proses pembuatan dan perlakuan tambahan pada proses pembuatannya. Kemasan kertas dapat berupa kemasan fleksibel atau kemasan kaku. Beberapa jenis kertas yang dapat digunakan sebagai kemasan fleksibel adalah kertas kraft, kertas tahan lemak (*grease proof*). Glassin dan kertas lilin (*waxed paper*) atau kertas yang dibuat dari modifikasi kertas-kertas ini. Wadah-wadah kertas yang kaku terdapat dalam bentuk karton, kotak, kaleng fiber, drum, cawan-cawan yang tahan air, kemasan tetrahedral dan lain-lain, yang dapat dibuat dari *paper board*, kertas laminasi, *corrugated board* dan berbagai jenis *board* dari kertas khusus. Wadah kertas biasanya dibungkus lagi dengan bahan-bahan kemasan lain seperti plastik dan foil logam yang lebih bersifat protektif. Beberapa gambar di bawah ini adalah contoh-contoh kemasan kertas.



**Gambar 1.** kantong kertas tipis



**Gambar 2.** kertas karton tebal



**Gambar 3.** kertas karton glosy



**Gambar 4.** kertas karton doff

## B. KEMASAN KAYU

Kayu merupakan bahan pengemas tertua yang diketahui oleh manusia, dan secara tradisional digunakan untuk mengemas berbagai macam produk padat seperti barang antik dan emas, keramik, dan kain. Kayu adalah bahan baku dalam pembuatan palet, peti atau kotak kayu di negara-negara yang mempunyai sumber kayu alam dalam jumlah banyak. Tetapi saat ini penyediaan kayu untuk pembuatan kemasan juga banyak menimbulkan masalah karena makin langkanya hutan penghasil kayu.

Desain kemasan kayu tergantung pada sifat dan berat produk, konstruksi kemasan, bahan kemasan dan kekuatan kemasan, dimensi kemasan, metode dan kekuatan. Penggunaan kemasan kayu baik berupa peti, tong kayu atau palet sangat umum di dalam transportasi berbagai komoditas dalam perdagangan internasional. Pengiriman produk kerajinan seperti keramik sering di bungkus dengan peti kayu agar dapat melindungi keramik dari resiko pecah. Kemasan kayu umumnya digunakan sebagai kemasan tersier untuk melindungi kemasan lain yang ada di dalamnya.

Dalam mendesain kemasan kayu, diperlukan proses alternatif dan bahan-bahan teknik yang tepat untuk membuat kemasan yang lebih ekonomis. Kemasan kayu berbentuk kotak dan peti tetap berperan untuk berbagai produk, meskipun harus bersaing dengan drum dari polypropilen dan polietilen. Berikut beberapa bentuk kemasan yang terbuat dari kayu.



**Gambar 6.** Kemasan dari kayu



**Gambar 7.** Kemasan dari kayu.

Kelebihan kemasan kayu adalah memberikan perlindungan mekanis yang baik terhadap bahan yang dikemas, karakteristik tumpukan yang baik dan mempunyai rasio kompresi daya tarik terhadap berat yang tinggi. Penggunaan kemasan kayu untuk barang-barang antik dapat meningkatkan mutu produk

karena adanya transfer komponen aroma dari kayu ke produk. Penggunaan peti kayu untuk kemasan di beberapa negara juga masih lebih murah dibandingkan bahan pengemas lain. Selain itu negara-negara pengimpor seperti Australia juga meminta adanya sertifikat yang menyatakan kayu telah mendapat perlakuan khusus untuk mencegah penyebaran penyakit kayu atau serangga, misalnya perlakuan fumigasi atau perlakuan kimia lainnya.

## C. KEMASAN PLASTIK

### 1. Jenis dan Sifat Kemasan Plastik

Beberapa jenis kemasan plastik yang dikenal adalah polietilen, polipropilen, poliester, nilon dan vinil film. Jenis plastik yang banyak digunakan untuk berbagai tujuan (60% dari penjualan plastik yang ada di dunia) kemasan adalah *polistiren*, *Polipropilen*, *polivinil klorida* dan akrilik.

#### a. *Polietilen*

Polietilen adalah polimer dari monomer etilen yang dibuat dengan proses polimerisasi adisi dari gas etilen yang diperoleh dari hasil samping industri minyak dan batubara. Proses polimerisasi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu polimerisasi dalam bejana bertekanan tinggi (1000-300 atm) menghasilkan molekul makro dengan banyak percabangan yakni campuran dari rantai lurus dan bercabang. Cara kedua, polimerisasi dengan bejana bertekanan rendah (10-40 atm) menghasilkan molekul makro berantai lurus dan tersusun paralel.

Polietilen merupakan film yang lunak, transparan dan fleksibel, mempunyai kekuatan benturan dan kekuatan sobek yang baik. Pemanasan polietilen akan menyebabkan plastik ini menjadi lunak dan cair pada suhu  $110^{\circ}\text{C}$ . Sifat permeabilitasnya yang rendah dan sifat mekaniknya yang baik, maka polietilen dengan ketebalan 0.001 – 0.01 inchi banyak digunakan untuk mengemas bahan pangan. Plastik polietilen termasuk golongan termoplastik sehingga dapat dibentuk menjadi kantung dengan derajat kerapatan yang baik.

#### b. *Polipropilen*

Polipropilen mempunyai nama dagang Bexophane, Dynafilm, Luparen, Escon, Olefane dan Profax. Sifat-sifat dan penggunaannya sangat mirip dengan polietilen, yaitu : -ringan (densitas  $0.9 \text{ g/cm}^3$ ) -mudah dibentuk -tembus pandang dan jernih dalam bentuk film, tapi tidak transparan

dalam bentuk kemasan kaku -lebih kuat dari PE. Pada suhu rendah akan rapuh, dalam bentuk murninya mudah pecah pada suhu  $-30^{\circ}\text{C}$  sehingga perlu ditambahkan PE atau bahan lain untuk memperbaiki ketahanan terhadap benturan. Tidak dapat digunakan untuk kemasan beku. -lebih kaku dari PE dan tidak mudah sobek sehingga mudah dalam penanganan dan distribusi -daya tembus (permeabilitasnya) terhadap uap air rendah, permeabilitas terhadap gas sedang, dan tidak baik untuk bahan pangan yang mudah rusak oleh oksigen. -tahan terhadap suhu tinggi sampai dengan  $150^{\circ}\text{C}$ , sehingga dapat dipakai untuk mensterilkan bahan pangan. -mempunyai titik lebur yang tinggi, sehingga sulit untuk dibentuk menjadi kantung dengan sifat kelim panas yang baik. -polipropilen juga tahan lemak, asam kuat dan basa, sehingga baik untuk kemasan minyak dan sari buah. Pada suhu kamar tidak terpengaruh oleh pelarut kecuali oleh HCl. -pada suhu tinggi PP akan bereaksi dengan benzen, siklen, toluen, terpentin dan asam nitrat kuat.

Sifat-sifat polipropilen dapat diperbaiki dengan memodifikasi menjadi OPP (*oriented polypropylene*), yaitu pembuatannya dilakukan dengan menarik ke satu arah, atau menjadi BOPP (*Biaxial Oriented Polypropylene*), jika ditarik dari dua arah.

### c. **Polivinil Klorida**

Beberapa jenis Polivinil Klorida adalah :

- 1) *Plasticized Vinyl Chloride* yaitu bahan pemlastis yang digunakan adalah resin (poliester, epoksi) dan non resin (ptalat dan posfat).
- 2) *Vinyl copolimer* mirip dengan plastized vinil klorida, hanya resinnya berupa polimer, sehingga dapat digunakan untuk kemasan *blister pack*, kosmetika dan lai sebagainya.
- 3) *Oriented Film* adalah jenis *oriented film* mempunyai sifat yang luwes (lunak) dan tidak mudah berkerut. Sifat-sifat umum kemasan *oriented* adalah (a) tembus pandang, ada juga yang keruh - permeabilitas terhadap uap air dan gas rendah (b) tahan minyak, alkohol dan pelarut petrolium, sehingga dapat digunakan untuk kemasan, mentega, margarin dan minyak goreng -kekuatan tarik tinggi dan tidak mudah sobek (c) dipengaruhi oleh hidrokarbon aromatik, keton, aldehida, ester, eter aromatik, anhidrat dan molekul-

molekul yang mengandung belerang, nitrogen dan fosfor. Tidak terpengaruh oleh asam dan basa, kecuali asam pengoksidasi, akan tetapi pemlastis akan terhidrolisa oleh asam dan basa pekat. - densitas 1.35-1.4 g/cm<sup>3</sup>.

**d. Akrilik**

Akrilik adalah nama kristal termoplastik yang jernih dengan nama dagang Lucie, Borex dan Plexiglas. Beberapa sifat akrilik adalah : -kaku dan transparan -penahan yang baik terhadap oksigen dan cahaya -titik leburnya rendah (65.5 °C) -pada suhu rendah cenderung cair, mudah rusak tergantung formula yang menyusunnya -tahan terhadap petroleum, tapi terurai oleh alkohol rendah, HCl, asam pengoksidasi, keton, ester dan pelarut aromatik -tidak dapat ditumbuhi kapang -peka terhadap asam kuat dan basa Akrilik banyak digunakan sebagai bahan pelapis untuk bahan keras lain, dan dahulu digunakan untuk gigi palsu dan kacamata. Kemasan pangan yang menggunakan akrilik adalah botol-botol minuman.

**D. LATIHAN**

Buatlah materi pembelajaran berkreasi karya seni tentang kemasan dengan bahan dasar kertas untuk produk seni kerajinan. Materi dilengkapi dengan salah satu contoh kemasan produk seni kerajinan yang meliputi bentuk dan langkah-langkah pengerjaannya.

## BAB IV DESAIN KEMASAN



### A. FAKTOR-FAKTOR DESAIN KEMASAN

Bicara masalah kemasan ternyata tidak sesederhana yang dilihat. Menurut DR. Dudy Wiyancoko, Staf Pengajar Desain Produk Industri, Fakultas Seni Rupa Desain ITB mengatakan, “Desain Kemasan” adalah suatu proses mulai dari mendesain sampai produksi. Ada tiga kategori untuk menentukan desain kemasan. Pertama, soal makna kemasan. Kemasan sebaiknya bermakna personal, sosial, dan publik. Personal yaitu hanya untuk diketahui sendiri isi yang ada dalam kemasan. Bermakna sosial, biasanya untuk penghargaan atau penghormatan atas prestasi atau hasil yang dicapai. Sementara kemasan yang bernilai publik, biasanya untuk produk untuk komersial, jadi pesan kemasannya harus dapat dimengerti oleh semua orang yang membacanya. Kedua, kemasan dalam bentuk fisik. Terdiri dari kemasan primer (melekat pada produknya), kemasan sekunder (melindungi produk), kemasan tersier (fungsi kemudahan dan praktis pembawaannya), kemudian kemasan transport dan sebagainya. Ketiga, mendesain kemasan yang baik harus mencakup 5 fungsi yaitu fungsi protektif, fungsi praktis, fungsi informasi, fungsi komunikasi dan fungsi lingkungan.

Kemasan seringkali disebut sebagai “the silent sales-man/girl” karena mewakili ketidak hadiran pelayan dalam menunjukkan kualitas produk. Untuk itu kemasan harus mampu menyampaikan pesan lewat komunikasi informatif, seperti halnya komunikasi antara penjual dengan pembeli. “Para pakar

pemasaran menyebut desain kemasan sebagai pesona produk (the product charm), sebab kemasan memang berada di tingkat akhir suatu proses alur produksi yang tidak saja untuk memikat mata (eye-catching) tetapi juga untuk memikat pemakaian (usage attractiveness).

Desain kemasan mempunyai 5 prinsip fungsional, *pertama* kemasan (packaging). Pada kemasan ini harus disampaikan tentang jenis produk, dan kegunaannya. Disini kejujuran jadi hal penting. *Kedua*, kemasan secara fisik. Fungsinya sebagai pelindung produk dari benturan, gesekan, guncangan, hentakan dan lain-lain. Disini kekuatan menjadi prinsip utama. *Ketiga*, kemasan yang nyaman dipakai. Maksudnya kemasan disini memberikan rasa nyaman jika disentuh, permukaannya tidak melukai, lentur saat digenggam, mudah dibersihkan, disimpan, stabil bila diletakkan. Kemasan yang dapat didaur ulang sangat diutamakan. *Keempat*, kemasan yang mampu menampilkan citra produk dan segmentasi pasar pemakainya. Disini melibatkan banyak unsur terutama yang berkaitan dengan imajinasi, selera, dan fantasi sipemakai. Kemasan disini harus mampu menerjemahkan siapa pemakainya, status sosial, dimana dan jenis perilaku seperti apa produk mainan tersebut dipakai. Keunikan menjadi nilai penting. *Kelima*, kemasan yang berprinsip mendukung keselarasan lingkungan. Kemasan yang baik adalah yang; mudah didaur ulang (recycle) ke produk baru dan tidak terkontaminasi, bisa dilebur dan dibuat kembali ke produk (re-use) asal.

Kemasan yang baik harus mempertimbangkan dan dapat menampilkan beberapa faktor, antara lain sebagai berikut:

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. Contohnya, kemasan biskuit yang dapat ditutup kembali agar kerenyahannya tahan lama.
2. Faktor ekonomi Perhitungan biaya produksi yang efektif termasuk pemilihan bahan, sehingga biaya tidak melebihi proporsi manfaatnya. Contohnya, produk-produk *refill* atau isi ulang, produk-produk susu atau makanan bayi dalam karton, dan lain-lain.
3. Faktor pendistribusian Kemasan harus mudah didistribusikan dari pabrik ke distributor atau pengecer sampai ke tangan konsumen. Di tingkat distributor, kemudahan penyimpanan dan pemajangan perlu dipertimbangkan. Bentuk

dan ukuran kemasan harus direncanakan dan dirancang sedemikian rupa sehingga tidak sampai menyulitkan peletakan di rak atau tempat pemajangan.

4. 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; maka fungsi kemasan sebagai media komunikasi sudah gagal.
5. 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. Contohnya, bentuk botol minyak goreng Tropical yang pada bagian tengahnya diberi cekungan dan tekstur agar mudah dipegang dan tidak licin bila tangan pemakainya terkena minyak.
6. 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.
7. Faktor identitas Secara keseluruhan kemasan harus berbeda dengan kemasan lain, memiliki identitas produk agar mudah dikenali dan dibedakan dengan produk-produk yang lain.
8. Faktor promosi Kemasan mempunyai peranan penting dalam bidang promosi, dalam hal ini kemasan berfungsi sebagai *silent sales person*. Peningkatan kemasan dapat efektif untuk menarik perhatian konsumen-konsumen baru.
9. 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 kita. *Trend* dalam masyarakat kita akhir-akhir ini adalah kekhawatiran mengenai polusi, salah satunya pembuangan sampah. Salah satunya yang pernah menjadi topik hangat adalah *styrofoam*. Pada tahun 1990 organisasi-organisasi lingkungan hidup berhasil menekan perusahaan Mc Donalds untuk mendaur ulang kemasan-kemasan mereka. Sekarang ini banyak perusahaan yang menggunakan

kemasan-kemasan yang ramah lingkungan (*environmentally friendly*), dapat didaur ulang (*recyclable*) atau dapat dipakai ulang (*reusable*).

Faktor-faktor ini merupakan satu kesatuan yang sangat vital dan saling mendukung dalam keberhasilan penjualan, terlebih di masa sekarang dimana persaingan sangat ketat dan produk dituntut untuk dapat menjual sendiri. Penjualan maksimum tidak akan tercapai apabila secara keseluruhan penampilan produk tidak dibuat semenarik mungkin. Keberhasilan penjualan tergantung pada citra yang diciptakan oleh kemasan tersebut. Penampilan harus dibuat sedemikian rupa agar konsumen dapat memberikan reaksi spontan, baik secara sadar ataupun tidak. Setelah itu, diharapkan konsumen akan terpengaruh dan melakukan tindakan positif, yaitu melakukan pembelian di tempat penjualan.

## **B. DAYA TARIK KEMASAN**

Kunci utama untuk membuat sebuah desain kemasan yang baik adalah kemasan tersebut harus *simple* (sederhana), fungsional dan menciptakan respons emosional positif yang secara tidak langsung “berkata”, “Belilah saya.” Kemasan harus dapat menarik perhatian secara visual, emosional dan rasional. Sebuah desain kemasan yang bagus memberikan sebuah nilai tambah terhadap produk yang dikemasnya.

Menurut penelitian, dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80 % adalah penginderaan melalui penglihatan atau kasatmata (visual). Karena itulah, unsur-unsur grafis dari kemasan antara lain: warna, bentuk, merek, ilustrasi, huruf dan tata letak merupakan unsur visual yang mempunyai peran terbesar dalam proses penyampaian pesan secara kasatmata (*visual communication*).

Agar berhasil, maka penampilan sebuah kemasan harus mempunyai daya tarik. Daya tarik pada kemasan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu daya tarik visual (estetika) dan daya tarik praktis (fungsional). Daya tarik visual (estetika) Daya tarik visual mengacu pada penampilan kemasan yang mencakup unsur-unsur grafis yang telah disebutkan di atas. Semua unsur grafis tersebut dikombinasikan untuk menciptakan suatu kesan untuk memberikan daya tarik visual secara optimal. Daya tarik visual sendiri berhubungan dengan faktor emosi dan psikologis yang terletak pada bawah sadar manusia. Sebuah desain yang baik harus mampu mempengaruhi konsumen untuk memberikan respons

positif tanpa disadarinya. Sering terjadi konsumen membeli suatu produk yang tidak lebih baik dari produk lainnya walaupun harganya lebih mahal. Dalam hal ini dapat dipastikan bahwa terdapat daya tarik tertentu yang mempengaruhi konsumen secara psikologis tanpa disadarinya. Misalnya produk-produk sabun mandi yang pada umumnya memiliki komposisi yang tidak jauh berbeda. Tetapi produk sabun mandi yang dapat menampilkan kelembutan yang divisualkan dengan baik pada desain kemasannya, di antaranya menggunakan warna-warna lembut (pastel) dan merek dengan *font Script* atau *Italic* (miring) dan memberikan kesan lembut dan anggun akan lebih banyak dipilih oleh konsumen. Visualisasi yang ditampilkan memberikan efek psikologis bahwa konsumen akan merasakan kulitnya lebih lembut setelah menggunakan sabun mandi tersebut.

Daya tarik praktis (fungsional) Daya tarik praktis merupakan efektivitas dan efisiensi suatu kemasan yang ditujukan kepada konsumen maupun distributor. Misalnya, untuk kemudahan penyimpanan atau pemajangan produk. Beberapa daya tarik praktis lainnya yang perlu dipertimbangkan antara lain: (1) Dapat melindungi produk. (2) Mudah dibuka atau ditutup kembali untuk disimpan. (3) Porsi yang sesuai untuk produk. (4) Dapat digunakan kembali (*reusable*). (5) Mudah dibawa, dijinjing atau dipegang. (6) Memudahkan pemakai untuk menghabiskan isinya dan mengisi kembali dengan jenis produk yang dapat diisi ulang (*refill*). Beberapa contoh kemasan terdapat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 8.** Kemasan dari daun pandan.



**Gambar 9.** Kemasan dr fiber glass.



**Gambar 10.** Kemasan yang terbuat dari karung goni.

Selain mempertimbangkan daya tarik atau dapat juga disebut dengan nilai estetika kemasan, ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam perancangan desain kemasan, antara lain: pertama, kemasan harus menonjol. Kalau kemasan tidak atau kurang menonjol maka ia akan kehilangan fungsinya, karena suatu produk harus bersaing dengan berpuluh-puluh produk lainnya dalam kategori yang sama di tempat penjualan. Salah satu cara adalah dengan penggunaan warna yang cermat, karena konsumen melihat warna jauh lebih cepat daripada melihat bentuk atau rupa. Dan warnalah yang pertama kali terlihat bila produk berada di tempat penjualan. Warna yang terang akan lebih terlihat dari jarak jauh, karena memiliki daya tarik dan dampak yang lebih besar. Kedua, *Contents* (Isi) Kemasan harus dapat memberikan informasi tentang isi kemasan dan apa yang terkandung dalam produk. Misalnya, pada kemasan produk-produk makanan biasanya dicantumkan kandungan gizi produk tersebut dan berapa kalori yang dihasilkan setelah konsumen mengonsumsi produk tersebut.

### **C. BAHASA DESAIN KEMASAN**

Bahasa dalam kemasan adalah berbagai unsur yang ada pada kemasan sebagai alat komunikasinya. Bentuk bahasa pada desain kemasan dapat berupa verbal dan visual. Bahasa verbal berupa tulisan pada permukaan kemasan. Berisi informasi dasar yang ditampilkan pada bagian muka meliputi identitas perusahaan atau merk, nama produk dan deskripsinya, manfaat untuk

konsumen, dan keperluan-keperluan hukum. Kata-kata dan kalimatnya harus singkat agar mudah dipahami. Bentuk huruf dan tipografi tidak saja berfungsi sebagai media komunikasi, tapi juga merupakan dekorasi kemasan. Oleh karena itu huruf-huruf yang digunakan harus serasi.

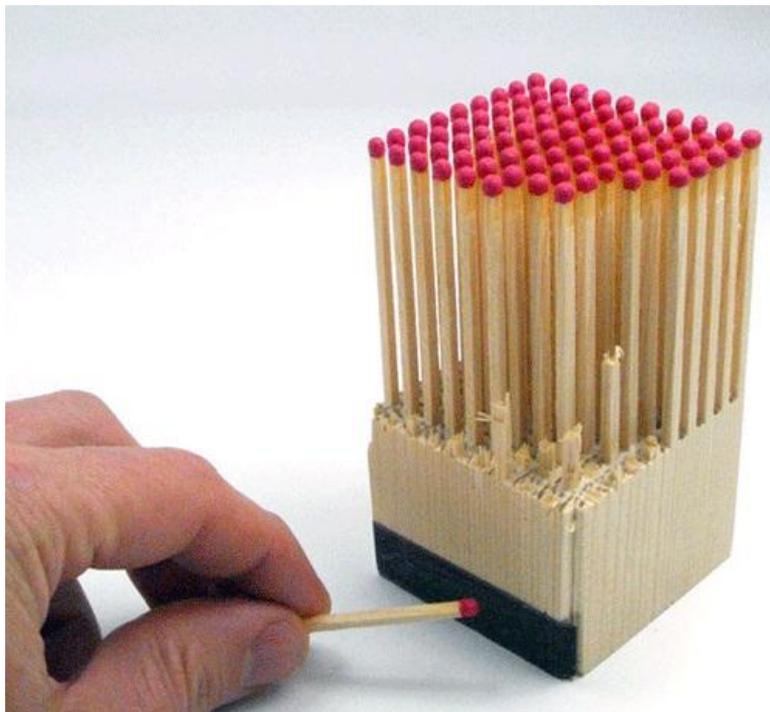
Sedangkan bahasa visual berupa ilustrasi, warna, dan symbol-simbol yang digunakan. Fungsi utama ilustrasi adalah untuk informasi visual tentang produk yang dikemas, pendukung teks, penekanan suatu kesan tertentu dan penangkap mata untuk menarik calon pembeli. Gambar tersebut dapat berupa gambar produk secara penuh atau terinci, serta dapat juga merupakan hiasan (dekorasi) disertai penggunaan bahasa yang umum yang dengan cepat dapat dimengerti oleh setiap orang.

Ilustrasi kemasan biasanya merupakan hal pertama yang diingat konsumen sebelum membaca tulisannya. Disamping ilustrasi dan symbol, warna juga dapat menjadi identitas dari produk. Warna kemasan merupakan hal pertama yang dilihat konsumen (*eye catching*) dan mungkin mempunyai pengaruh yang terbesar untuk menarik konsumen. Pengaruh utama dari warna adalah menciptakan reaksi psikologis dan fisiologis tertentu, yang dapat digunakan sebagai daya tarik dari desain kemasan.

#### **D. LATIHAN**

Buatlah materi pembelajaran apresiasi seni yang menjelaskan tentang keindahan yang terdapat dalam kemasan produk kerajinan dengan pokok bahasan adalah prinsip-prinsip desain komunikasi pada kemasan.

## BAB V METODE DAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI KERAJINAN



### A. METODE PEMBELAJARAN SENI KERAJINAN

Permen Tahun 2006, baik tentang Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, dan Pelaksanaan Permen No. 22 dan 23, belum secara eksplisit dinyatakan tentang pendekatan-pendekatan pembelajaran. Yang ada hanyalah informasi umum tentang prinsip pengembangan kurikulum seperti berikut ini.

[...] Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu ..., belajar untuk *memahami dan menghayati*, belajar untuk mampu *melaksanakan dan berbuat* secara efektif, belajar untuk *hidup bersama* dan berguna bagi orang lain, ... melalui proses *pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan*.

[...] Pelaksanaan kurikulum memungkinkan peserta didik mendapat pelayanan ... yang berdimensi ... *keindividuan dan kesosialan*, dan moral.

[...] Kurikulum dilaksanakan dalam suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka, dan hangat, dengan prinsip *tut wuri handayani, ing madya mangun karsa, ing ngarso sung tulodo*.

[...] Kurikulum dilaksanakan dengan *pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai*, dan *memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar*, dengan prinsip semua yang terjadi, tergelar, dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh, dan teladan.

[...] Kurikulum yang mencakup seluruh komponen kompetensi mata pelajaran... diselenggarakan dalam ...*keterkaitan yang cocok*.

Implisit dari prinsip pengembangan kurikulum di atas dapat ditafsirkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat lah bervariasi termasuk pembelajaran seni, pendekatan tersebut antara lain:

#### 1. **Pendekatan Konstruktivisme**

Pendekatan yang lebih menekankan pada kemandirian siswa. Siswa ketika masuk ke dalam kelas dan mengikuti pembelajaran tidak dengan pikiran kosong. Masing-masing siswa membawa bekal awal pengetahuan mereka tentang apa saja. Bekal awal ini adalah skemata atau jaringan pengetahuan yang sudah terbentuk dipikirkannya karena interaksinya dengan buku, teman, orang tuanya, televisi, radio, koran, majalah, dan sebagainya. Skemata ini ada dan akan terus bertumbuh karena proses aktif dan kreatif yang dikembangkannya. Ketika mendapat pembelajaran di kelas, masing-masing siswa akan mengkonstruksi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baru itu dan mengaitkannya dengan skemata yang sudah dimilikinya.

Implikasi pandangan ini dalam pembelajaran adalah siswa perlu diberi kesempatan untuk menguasai sendiri pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baru itu dengan cara dan bekal mereka masing-masing. Guru tidak perlu “mengunyahkan” pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baru itu. Guru sebaiknya lebih berperan memfasilitasi, mendampingi, memberi konsultasi, dan mengarahkan saja pada proses konstruksi yang dilakukan siswa.

## 2. Pendekatan Kooperatif

Siswa perlu berkompetisi, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya. Kegiatan pembelajaran seni keterampilan perlu memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan semangat berkompetisi secara sehat untuk memperoleh penghargaan, bekerjasama, dan solidaritas. Kegiatan pembelajaran perlu menyediakan tugas-tugas yang memungkinkan siswa bekerja secara mandiri dan bervariasi dengan kerja kelompok.

## 3. Pembelajaran Aktif

Aktivitas belajar mengajar di kelas disarankan (kalau KBK 2004 mewajibkan) mengikuti paradigma *student centered*. Pada paradigma ini siswa adalah subjek pembelajaran. Paradigma ini mengisyaratkan bahwa yang harus aktif di dalam pembelajaran adalah siswa.

Dalam hal ini secara psikis dan fisik, siswanya yang harus aktif melakukan sesuatu (*Learning by Doing*). Siswa yang harus mengaktifkan apa yang disebut struktur kognitif atau skema terhadap pajanan pengetahuan dan keterampilan baru. Struktur-struktur pengetahuan dan keterampilan lama (yang sudah dikuasai) akan mengadakan akomodasi masukan pengetahuan dan keterampilan baru itu dengan cara melakukan aktivitas untuk menghubungkan keduanya. Ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (1996):

“Ketika pembelajaran itu disebut aktif apabila siswa banyak melakukan aktivitas. Mereka menggunakan otak mereka untuk mengkaji ide-ide, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari”.

Pengetahuan baru yang dipelajari mahasiswa harus “*diikat*” dan disimpan di otak dan diinternalisasikan oleh siswa. Dalam hal ini pembelajaran yang hanya dilakukan dengan ceramah dan aktivitas siswa hanya mendengarkan cenderung menyebabkan informasi atau pengetahuan tersebut cepat dilupakan. Kenyataan ini selaras dengan ungkapan Konfusius (Zaini, dkk., 2002) “Apa yang saya dengar, saya lupa! Apa yang saya lihat, saya ingat! Apa yang saya lakukan, saya paham!”.

Pandangan belajar yang seperti ini disebut *Student Active Learning* (SAL). Konkretnya adalah SAL sebagai pendekatan belajar menempatkan siswa sebagai gurunya sendiri ([Http://active\\_learning@-ucdavis.edu](http://active_learning@-ucdavis.edu)). Breslow (1999) menjelaskan bahwa SAL seperti halnya permainan bola

basket. Yang aktif bermain di lapangan adalah para siswanya. Guru berada di luar lapangan untuk mengawasi dan memfasilitasi permainannya.

*Student Active Learning* menurut Breslow memiliki prinsip yang menolak model interaksi kelas yang berpusat pada guru atau *teacher centered*. Dalam SAL, aktivitas siswa didasarkan pada pengalaman belajar yang diperoleh melalui berbagai bentuk keterlibatan kelas dalam kerja tim, kelompok kecil, kerja bertiga, berpasangan, maupun kerja individual dalam memecahkan masalah, inquiry, proyek, dan sebagainya.

#### 4. Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual (*Contextual Approach*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang dikaji di kelas dengan situasi dunia nyata siswa. Siswa juga dibantu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam konteks kehidupan kelompok sebayanya, keluarga, dan masyarakat.

Pendekatan Kontekstual menurut Depdiknas (2003) memiliki tujuh komponen utama untuk pelaksanaannya. Ketujuh Komponen itu adalah konstruktivisme, menemukan (*inquiry*), bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya.

Implementasi lebih lanjut dari pendekatan kontekstual di atas, antara lain:

- a. Siswa belajar dari mengalami sendiri, mengkonstruksi pengetahuan melalui menemukan sendiri, bertanya, bekerja dalam kelompok, kemudian memberi makna pada pengetahuan itu.
- b. Siswa memperoleh pengetahuan baru dengan mempelajari terlebih dahulu secara keseluruhan, baru memperhatikan detailnya.
- c. Siswa memahami pengetahuan baru dengan cara (a) membuat konsep sementara, (b) melakukan *sharing* agar mendapat tanggapan, (c) konsep tersebut direvisi dan dikembangkan.
- d. Siswa harus tahu makna belajar dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.
- e. Tugas guru mengatur strategi belajar, membantu menghubungkan pengetahuan lama dan baru, dan memfasilitasi belajar. Guru memfasilitasi pengaktifan pengetahuan awal siswa (*skemata*).

Pendekatan tersebut di atas akan dapat efektif apa bila semua unsur terkait dapat memahami, namun yang terjadi selama ini banyak faktor yang

kerap kali berpotensi menjadi kendala pelaksanaan pembelajaran, seperti SDM guru, fasilitas dan media, lingkungan, dan kondisi siswa. Upaya yang terus menerus dari guru dalam memaksimalkan komponen-komponen ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran seni. Bahkan bagi sebagian guru mungkin merupakan rekonstruksi pembelajaran.

## **B. MEDIA PEMBELAJARAN SENI KERAJINAN**

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah yaitu materi pelajaran yang sudah disesuaikan dengan konsep kurikulum. Pesan yang dituangkan dalam media pembelajaran dapat berupa simbol-simbol verbal dengan kata-kata atau simbol nonverbal/visual. Proses penuangan pesan atau materi pelajaran ke dalam simbol komunikasi atau media pembelajaran disebut proses **incoding**. Selanjutnya penerima pesan (bisa siswa, guru, atau yang lain) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol komunikasi pesan tersebut disebut proses **decoding**. Ada kalanya proses penafsiran simbol tersebut berhasil atau tidak, karena kemampuan dalam memahami atau membaca, mendengar, atau menafsirkan simbol tersebut. Keberhasilan atau kegagalan dalam memahami media tersebut dapat disebabkan banyak hal, misalnya proses *incoding* tidak benar, budaya baca kurang tepat, kemampuan anak, dan sebagainya.

Penelitian Eyler dan Giles (dalam Widharyanto, 2003; <http://www.dale`s.cone.cohesion.ohio-state.edu>). membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Pertanyaannya mengapa perlu media dalam pembelajaran?. Menurut AECT (*Asosiation for education and communication technology*) Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan. Media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media menurut *Nationan Education Association* (NEA) adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak

maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Media pembelajaran pada prinsipnya adalah segala bentuk atau segala sesuatu yang dapat dibuat, dimanipulasi, dan direkayasa oleh guru untuk kepentingan pembelajaran. KBK memberikan kebebasan yang luas pada guru, sekolah, dan daerah untuk mengembangkan strategi pembelajaran untuk mencapai kompetensi tertentu. Segala bentuk media dapat digunakan untuk pembelajaran asalkan masih dalam batas wajar, etika, norma yang berlaku dan dapat mencapai kompetensi. Menurut Heinich 1986, *Anything that carries information between a source and receiver*. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber informasi kepada siswa atau penerima informasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, sehingga mendorong terjadinya belajar pada diri siswa.

Apapun batasan yang diberikan para ahli pendidikan, ada persamaan-persamaan di antaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Bicara media dalam pembelajaran seni lebih luas dari media yang umumnya digunakan dalam disiplin ilmu lain. Dalam seni yang disebut media juga mencakup media ekspresi atau bahan dan alat yang digunakan untuk media pembentukan atau penciptaan karya seni seperti kayu, tanah liat, logam, cat dan sebagainya adalah media berekspresi seni.

### 1. Macam-macam Media

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu media dua dimensi, tiga dimensi, media proyeksi, dan media lingkungan. **Media dua dimensi** yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar, misalnya gambar, foto, poster, ilustrasi, kartun dll. Media ini prinsipnya sama dengan media visual. **Media tiga dimensi**, adalah jenis media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan volume seperti model padat (solid model), model penampang, model kerja, diorama, orang, karya patung, maket dll, yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. **Media proyeksi** adalah jenis media yang cara penyampaiannya diproyeksikan. Jenis media proyeksi ini, dapat dalam bentuk media proyeksi diam seperti slide, film

strips, OHP, dan media proyeksi bergerak seperti film, tayangan LCD, VCD, dll. **Media lingkungan** adalah media pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Media lingkungan yang digunakan dalam pembelajaran meliputi segala bentuk objek yang ada di lingkungan sekitar seperti benda alam, tumbuhan, peristiwa alam, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk pembelajaran seni. Media lingkungan sekarang ini dianjurkan dan banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran KBK yang sangat menarik dan menunjang penguasaan kompetensi yang ingin dikuasai.

Menurut *Anderson, 1976* media instruksional dapat dibedakan sebagai berikut ini:

KELOMPOK MEDIA		MEDIA INSTRUKSIONAL
1.	Audio	pita audio (rol atau kaset) piringan audio radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	buku teks terprogram, buku pegangan/manual buku tugas
3.	Audio – Cetak	buku latihan dilengkapi kaset gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	film bingkai (slide) film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	film bingkai (slide) suara film rangkai suara
6.	Visual Gerak	film bisu dengan judul (caption)
7.	Visual Gerak dengan Audio	film suara video/vcd/dvd
8.	Benda	benda nyata model tiruan (mock up)
9.	Komputer	media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructiona

## 2. Karakteristik media pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan sesuai dengan ciri atau karakter sebagai berikut:

- a. Ciri media pembelajaran adalah dapat **dilihat** dan atau dapat **didengar**. Dapat dilihat dan atau didengar artinya selain media tersebut dapat dilihat dan atau didengar tetapi juga harus memiliki daya tarik dan menambah kejelasan informasi.
- b. Media sebagai alat bantu pembelajaran, artinya sebagai alat bantu pembelajaran media harus menarik dan memperjelas uraian materi. Dalam mengajar media adalah sebagai alat bantu bukan sebagai pengganti kehadiran guru di kelas.
- c. Media merupakan medium perantara menyampaikan informasi. Media sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi harus memiliki fungsi, tampilan, dan penggunaan yang jelas artinya informasi yang disampaikan tidak bias atau tidak sama antara pemberi informasi dengan penerima informasi.
- d. Media pembelajaran adalah alat belajar, seperti modul, lembar program, gambar, rekaman audio, VCD, DVD, dll. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek atau kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan sebenarnya. Sebagai contoh foto atau model, walaupun belum persis dengan benda aslinya tetapi dapat memberikan pengalaman yang lebih kongkrit tidak verbalisme.

Dalam pembelajaran seni banyak media yang paling cocok tetapi sulit untuk berlaku pada semua kompetensi. Pada dasarnya semua media baik asalkan digunakan sesuai dengan jenis media dan kompetensi yang akan diajarkan. Penggunaan media yang baik yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan/kompetensi
- b. Ketepatangunaan (efisiensi), sesuai dengan materi pelajaran, waktu, kemudahan memperoleh dll.
- c. Keadaan siswa, tingkat usia, taraf berfikir, waktu penyampaian
- d. Mutu teknis, kesiapan media untuk digunakan memenuhi standar tidak rusak,
- e. Sesuai kebutuhan, jangan berlebihan dan mengada ada, sehingga berkesan over acting, sombong.
- f. Biaya, disesuaikan kemampuan guru, sekolah, dan daerah
- g. Keadaan sarana pendukung, seperti listrik, tempat penyimpanan, tempat penyajian dan sebagainya.

- h. Kemampuan pengelolaan, teknis, tempat penyimpanan, kemampuan guru mengoperasionalkan.
- i. Guru memiliki kompetensi dan terampil menggunakannya.

### **C. LATIHAN**

1. Buatlah media pembelajaran apresiasi seni tentang keunikan kemasan produk kerajinan berbasis komputer sesuai KD yang saudara tulis dalam RPP dengan ketentuan media dilengkapi ilustrasi dan tulisan berwarna. Pilihlah font yang sesuai dan mudah dibaca siswa.
  
2. Buatlah media pembelajaran apresiasi seni berbasis komputer dengan dalam bentuk powerpoint dengan ketentuan tulisan dan ilustrasi berwarna dan dapat bergerak. Pilihlah font yang mudah dibaca dengan jelas dan relevan dengan materi pembelajaran.