



Abdul Azis Said - Dian Cahyadi - Irfan Arifin

# Perancangan

## Media Pembelajaran

**LEMBAGA PENELITIAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

BADAN PENERBIT UNM  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

ISBN. 978-602-9075-68-7



PERANCANGAN  
**MEDIA**  
PEMBELAJARAN

**Sanksi Pelanggaran Pasal 44:**

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 Tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1987 Tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987.

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah).

**PERANCANGAN  
MEDIA  
PEMBELAJARAN**

**Abdul Azis Said  
Dian Cahyadi  
Irfan Arifin**

**BADAN PENERBIT  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**

## **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Copyright@Abdul Azis Said, Dian Cahyadi, Irfan Arifin, 2017

Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia  
oleh Badan Penerbit UNM Makassar, September 2017.  
Kampus UNM Gunungsari Baru,  
Jl. A.P. Pettarani – Makassar 90222.  
Telp. (0411) 868930 – 868687  
Fax. (0411) 868794.

**Desain Sampul** : Irfan Arifin  
**Tata Letak** : Nurabdiansyah

### **Hak Cipta dilindungi Undang Undang.**

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian  
atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Perpustakaan Nasional RI: Data Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar, 2017.

xi + 97 hlm.; 16,5 x 21,5 cm.

**ISBN: 978-602-9075-7**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya sehingga tulisan ini dapat terwujud sebagaimana adanya. Buku ini merupakan hasil rangkuman dari hasil penelitian yang berjudul ‘Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (IT)’ yang didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Republik Indonesia.

Pada dasarnya, perancangan media pembelajaran merupakan ‘alat bantu’ dalam proses pembelajaran, yang keseluruhan isi/*content*-nya adalah materi ajar yang akan diinformasikan/dikomunikasikan kepada peserta didik/mahasiswa sebagai target audiens. Sehingga acuan dasar dalam penyusunan buku ini menggunakan prinsip-prinsip ilmu komunikasi, yang dalam hal ini menerapkan pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual di sini diterjemahkan sebagai berikut: (1) Pengajar sebagai ‘pengirim’ pesan/informasi; (2) Materi ajar merupakan ‘isi pesan/informasi’ yang akan dikomunikasikan, dalam bentuk *nonverbal*, baik berupa *text* maupun visual grafis (statis/dinamis); (3) saluran/channel yang digunakan adalah rekaman media pembelajaran ini; (4) peserta didik/mahasiswa sebagai ‘target audiens’ yang menerima pesan/informasi berupa materi ajar; dan (5) respon/tanggapan yang diharapkan adalah kompetensi peserta didik/mahasiswa setelah mempelajari materi ajar (tertuang dalam Rencana Pembelajaran Semester/RPS).

Adapun software program aplikasi yang digunakan dalam pembahasan buku ini adalah *Adobe Flash Professional*, oleh karena itu pendekatan yang diterapkan dalam penyusunan tulisan ini adalah terlebih dahulu membahas konsep/teori/pengetahuan dasar tentang disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual dan pemahaman tentang

software program aplikasi *Adobe Flash Professional*, lalu diberikan tahapan/proses perancangan media beserta contoh-contohnya agar memudahkan dalam pembuatan/ perancangan bagi yang berminat untuk membuat media pembelajaran dengan materi ajar lainnya.

Akhirnya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih secara khusus kepada seluruh rekan kerja kami di Fakultas Seni dan Desain UNM Makassar yang telah mempercayakan kepada kami untuk menyusun buku ini. Juga jajaran staf Badan Penerbit UNM Makassar yang telah berusaha memperjuangkan penerbitan buku ini, serta rekan-rekan yang telah memberi dukungan dalam penyelesaiannya.

Sembah sujud dan hormat kami selalu kepada orang tua kami tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi dorongan moril.

Buku ini, khusus dipersembahkan kepada mahasiswa-mahasiswa DKV FSD Universitas Negeri Makassar, yang selama ini telah memberikan inspirasi kepada kami dalam menulis, merancang, dan berkarya. Semoga buku ini dapat bermanfaat. Amin.

Makassar, Agustus 2017.

Penulis,



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR SINGKATAN .....	xi
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
1. Multimedia Pembelajaran .....	3
2. Pendekatan Desain Komunikasi Visual .....	7
BAB II. DESAIN KOMUNIKASI VISUAL .....	15
1. Desain .....	17
2. Komunikasi .....	22
3. Rupa dan Bahasa Rupa/Visual .....	29
BAB III. MATERI AJAR SEBAGAI ISI PESAN/INFORMASI ...	35
1. Materi ajar .....	35
2. Unsur Rupa Warna .....	37
3. Dimensi Warna .....	40
3.1. Hue Warna .....	41
3.2. Value Warna .....	50
3.3. Intensitas Warna .....	54
4. Kompetensi dan Deskripsi Mata Kuliah .....	60
BAB IV. PESERTA DIDIK SEBAGAI TARGET AUDIENS .....	66
1. Segmentasi Geografis .....	67
2. Segmentasi Demografis .....	68
3. Segmentasi Psikografis .....	72
4. Segmentasi Behavioral .....	73
BAB V. PROSES PERANCANGAN MEDIA .....	77

1. Software program aplikasi Adobe Flash .....	77
2. Tahapan perancangan .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	92
TENTANG PENULIS .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema metodologi riset desain .....	16
Gambar 2. Skema ‘fungsi’ dalam ranah desain .....	19
Gambar 3. Eksistensi desain .....	21
Gambar 4. Komunikasi verbal dan nonverbal .....	22
Gambar 5. Skema komponen-komponen komunikasi .....	25
Gambar 6. Unsur-unsur/komponen-komponen komunikasi .....	27
Gambar 7. Skema komponen komunikasi dalam DKV. ....	28
Gambar 8. Warna yang dihasilkan dari pancaran sinar .....	38
Gambar 9. Warna berupa pigmen .....	38
Gambar 10. Bendera kebangsaan Republik Indonesia .....	40
Gambar 11. Model Lingkaran Warna Brewster .....	41
Gambar 12. Warna Pertama, dalam lingkaran warna Brewster ....	44
Gambar 13. Penciptaan Warna Kedua .....	44
Gambar 14. Enam Warna Pokok (the six standard colors) .....	45
Gambar 15. Warna Antara, dalam Lingkaran Warna Brewster ....	46
Gambar 16. Lingkaran Warna Brewster .....	46
Gambar 17. Warna Ketiga (tertiary colors).....	47
Gambar 18. Warna Keempat ( <i>quarternary colors</i> ) .....	48
Gambar 19. Warna panas dan warna dingin .....	49
Gambar 20. Tingkatan warna terang dan gelap .....	51
Gambar 21. Tint, tone, shade .....	52
Gambar 22. Pengaruh berbagai warna latar .....	52
Gambar 23. Close value .....	53
Gambar 24. Pasangan Warna Komplemen .....	54
Gambar 25. Komposisi warna berkomplemen yang didekatkan ....	56
Gambar 26. Komposisi warna berkomplemen yang dicampurkan .	57
Gambar 27. Contoh lembar tugas .....	59
Gambar 28. Ilustrasi Segmentasi Pasar .....	67
Gambar 29. Bagan Metodologi Riset Desain.....	79
Gambar 30. Skema Materi Ajar .....	80

Gambar 31. Flow-chart Rencana Media Pembelajaran .....	81
Gambar 32. Sketsa gambar .....	81
Gambar 33. Folder pada komputer .....	82
Gambar 34. Gambar digitalisasi .....	82

## DAFTAR SINGKATAN

Ab	= Abu-abu
B	= Biru
CB	= Coklat kebiru-biruan
CH	= Coklat kehijau-hijauan
CJ	= Coklat kejingga-jinggaan
CK	= Coklat kekuning-kuningan
CM	= Coklat kemerah-merahan
CU	= Coklat keungu-unguan
H	= Hijau
HB	= Hijau kebiru-biruan
HK	= Hijau kekuning-kuningan
(H+k)	= Hijau agak kekuning-kuningan yang mengarah ke Hijau kekuning-kuningan (HK).
Ht	= Hitam
J	= Jingga
JK	= Jingga kekuning-kuningan
JM	= Jingga kemerah-merahan
K	= Kuning
M	= Merah
(M+k)	= Merah agak kekuning-kuningan yang mengarah ke Jingga kemerah-merahan (JM).
Pt	= Putih
U	= Ungu
UB	= Ungu kebiru-biruan
(U+k)	= Ungu agak kekuning-kuningan
UM	= Ungu kemerah-merahan
(B+k)	= Biru agak kekuning-kuningan yang mengarah ke Hijau kebiru-biruan (HB).

## DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir, 1995. *Beberapa Metode Belajar Mengajar Mutakhir*. Makassar: Penerbit IKIP Makassar.
- Arsyad, Azar, 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brown, James W, Lewis Robert B, and Harclerod, Fred F., 1983. *AV Instructional: Technology, Media, and Method*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Baker, Robert L & Richard R Schutz, 197. *Instructional Product Development*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Briggs, Leslie, J., 1979. *Instruksional Design: Prinsiples and Application*. Educational Technology Publicatios : Englewood Cliffs, N.J.
- Cangara, Hafidz, 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cenadi, Christine Suharto, 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Nirmana Vol. 1, No. 1, Januari 1999: 1-11.
- Cross, Nigel, 1984. *Development in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons, New York.
- Dick, Walter & Carey, Lou, 1937. *The Systematic design of Intrusion*. Boston: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data
- Duff, Jon M. dan James L. Mohler, 1999. *Desain Grafik dan Halaman Web*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia.
- Effendy, Oyong Uchjana, *Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Grasindo. Remaja Rosdakarya
- Ely, Donal P., 1978. *Instruksional Design & Development*. New York: Syracuse University Publ.
- Farbey, A.D., 1997. *How to Produce Succesfull Advertising (Kiat Sukses Membuat Iklan)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

- Harjanto, 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy*. Third Edition. McGraw-Hill. International Edition, New York. Pressman.
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Jogiyanto, HM., 2003. *Analisis & Disain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Jones, J. Christopher, 1978. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Kotler, Philip. & Keller, Kevin Lane, 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan
- Littlejohn, Stephen W., 2001. *Theories of Human Communication*. USA: Wadsworth Publishing.
- Mukminan, 2004. *Desain Pembelajaran: Bahan Ajar untuk Mendukung Perkuliahan Desain Pembelajaran*. Yogyakarta, Program Pasca Sarjana UNY.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Adi, 2004. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Pujiyanto, 2005. *Strategi Pemasaran dalam Iklan*. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Reigeluth, Charles M., 1983. *Instructional Design Theories and Models: An Overview of their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers
- Ruben, Brent D., Stewart, Lea P, 2005. *Communication and Human Behaviour*, USA: Alyn and Bacon
- Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.

- \_\_\_\_\_, 2014. *Desain Kemasan*. Makassar: Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Nakassar.
- Seels, Barbara B. and Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology : The Definition and Domain of The Field*. Washington DC : AECT.
- Sihkabuden, Setyosari Punaji, 2005. *Multimedia Pembelajaran*. Malang : Elang Press.
- Piliang, Yasraf A., 2006. *Pluralitas Bahasa Rupa: Membaca Pemikiran Primadi Tabrani*. Bandung: Jurnal Ilmu Desain, Vol. 1 No.1, hlm. 63-74.
- Zainuddin, Imam Buchori , 1995. *Penelitian Dalam Seni*. Makalah, FSRD ITB Bandung.

<http://jurnal-sdm.blogspot.com/>  
<http://aliciakomputer.blogspot.com/>  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash)



## Tentang Penulis

**A**bdul Azis Said, dilahirkan di sebuah desa terpencil ± 40 km dari kota Sengkang, Kabupaten Wajo - Sulawesi Selatan, pada tanggal 4 Nopember 1958. Menyelesaikan pendidikan pada tingkat menengah di kota Makassar (d/h: Ujung Pandang). Melanjutkan pendidikan pada Jurusan Desain Interior, FSRD Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Menyelesaikan studi di ISI Yogyakarta pada tahun 1985. Gelar Magister Seni Rupa dan Desain (M.Sn.) diperolehnya dari Program Magister Seni Rupa dan Desain Program Pascasarjana ITB Bandung, pada tahun 1998. Aktif melakukan penelitian yang berhubungan dengan budaya etnik Nusantara dan menulis artikel di berbagai media cetak dan jurnal seni. Buku pertama yang ditulis dan diterbitkan berjudul: Toraja: Symbolisme Unsur Visual Pada Rumah Tradisional. Beberapa buku yang pernah ditulis: Desain Dasar Dwimatra (2006); Desain Dasar Trimatra (2010); Desain Logo (2013); Desain Kemasan (2014). Sampai saat ini, aktif sebagai Staf Pengajar di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.



**D**ian Cahyadi, Lahir di Pare-pare Sulawesi Selatan, 18 Mei 1977. Menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 5 Pare-pare. Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Pare-pare, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Pare-pare. Melanjutkan pendidikan pada Jurusan Desain ITB. dan mendapatkan Gelar Magister Desain (M.Ds.) pada Program Magister Desain Program Pascasarjana ITB Bandung. Aktif melakukan penelitian yang berhubungan dengan Seni dan Desain dan menulis artikel di berbagai jurnal seni. Beberapa judul penelitian;



Aktualisasi Sipakatau, Sipakalebbi Dan Sipakainge' Manusia Bugis – Makassar Menjawab Tantangan Peradaban 2012. Perancangan Container Box Pa'gandeng Gadde Juku' 2014. Adaptasi Konten Lokal dalam Metode Ambient pada Desain Media Promosi 2014. Memahami dan Mempersepsi Kemampuan Olah Bentuk Nirmana Trimatra Mahasiswa Desain Komunikasi Visual FSD UNM 2015. Kajian Visual: Mengidentifikasi Atribut Tampilan Produk Marketabel Sebagai Studi Dasar Nirmana Trimatra Mahasiswa Desain 2016. Sampai saat ini, aktif sebagai Staf Pengajar di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

**I**rfan Arifin, Lahir di Bau-bau Buton 3 Juni 1977. Menyelesaikan Pendidikan dasar sampai Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sinjai. Melanjutkan Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar dan Menyelesaikan Program Magister Pendidikan Seni Rupa di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar tahun 2011. Aktif melakukan penelitian dalam bidang seni rupa dan desain. Praktisi seni dan desain dan saat ini sebagai Staf Pengajar di Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.



BADAN PENERBIT UNM  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017



978-602-9075-68-7