

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR
(STUDI ANALISIS BUKU IMAGE SCIENCE)**

SKRIPSI



Oleh:

KHOTIMATUS SHOLIHAH

NIM : 210616094

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
(IAIN) PONOROGO**

2021

**PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR
(STUDI ANALISIS BUKU IMAGE SCIENCE)**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

KHOTIMATUS SHOLIHAH

NIM : 210616094

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
(IAIN) PONOROGO**

2021

Abstrak

Sholihah, Khotimatus. 2021. *Penggunaan Media Gambar (Studi Analisis Buku Image Science)*. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FATIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Dosen Pembimbing M. Fathurahman, M.Pd.I.

Kata Kunci : Penggunaan, Media, Gambar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dimana bahasa dalam komunikasi yang semakin berkembang. Dimana gambar menjadi salah satu media dalam berkomunikasi atau menyampaikan informasi, gagasan dan ide. Gambar dapat membantu mengartikan dan menjelaskan makna apabila tulisan sulit dipahami. Dengan perkembangan IPTEK pemanfaatan gambar menjadi lebih banyak pula, diantaranya pada gambar dapat sebagai media.

Tujuan penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui dalam bidang apa saja gambar dapat digunakan, 2) mengetahui secara mendalam pada buku Image Science penggunaan gambar dalam kehidupan.

Adapun jenis penelitian yang dilakukan penulis merupakan Library Reserch. Penelitian ini dengan menggunakan penelitian berbasis kualitatif deskriptif yang menjelaskan tentang bagaimana penggunaan gambar pada era globalisasi dan perkembangan IPTEK yang semakin pesat. Data yang diperoleh yakni dapat melalui buku, observasi dan jurnal kemudian menjelaskannya kembali dalam bentuk uraian kata bukan berupa angka yang selanjutnya dipaparkan dalam bentuk laporan bersifat analisis.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : 1) terdapat banyak pemanfaatan gambar dalam kehidupan, salah satunya pada dunia pendidikan, 2) gambar juga menjadi media atau perantara dalam berkomunikasi dan gambar juga menjadi perantara dalam dunia era globalisasi.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Khotimatus Sholihah
NIM : 210616094
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penggunaan Media Gambar
(Studi Analisis Buku Image Science)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



M. Fathurahman, M.Pd.I

NIDN. 2010038501

Ponorogo, 28 April 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

IAIN Ponorogo





KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Khotimatus Sholihah
NIM : 210616094
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Media Gambar
(Study Analisis Buku Image Science)

Telah dipertahankan dalam sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, pada :

Hari : Jum'at
Tanggal : 04 Juni 2021

Ponorogo, 04 Juni 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. M. Munir, Lc., M.Ag
NIDP: 126607021999031001

Tim Penguji
Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd
Penguji I : Lia Amalia, M.Si
Penguji II : M. Fathurahman, M.Pd.I

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Khotimatus Sholihah
NIM : 210616094
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi/Tesis : Penggunaan Media Gambar
(Studi Analisis Buku Image Science)

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, Juni 2021

Penulis



Khotimatus Sholihah

NIM 210616094

P O N O R O G O

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khotimatus Sholihah
NIM : 210616094
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Media Gambar
(Studi Analisis Buku Image Science)

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

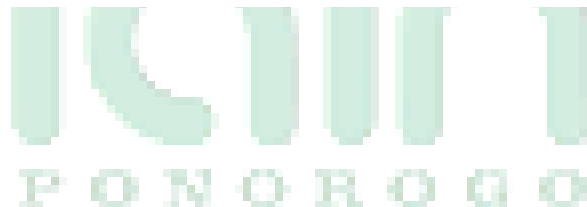
Ponorogo, 1 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan

(Tanda Tangan dan Meterai 10000)



Khotimatus Sholihah



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1 : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu	7
F. Metode Penelitian	9
1. Pendekatan penelitian	9
2. Data dan Sumber Data	10
a. Data Penelitian	13
b. Sumber Data	13
3. Teknik Pengumpulan Data	13
4. Teknik Analisis Data	14
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Media	
1. Pengertian Media	16
2. Fungsi Media	19
3. Jenis Media	21
4. Klasifikasi Media	22
5. Peranan Media	23
B. Gambar	
1. Pengertian Gambar	24
2. Fungsi Gambar	28

3. Macam-Macam Gambar	30
4. Media Ilustrasi.....	35
5. Prinsip Gambar	36
6. Objek Gambar	38
7. Unsur-Unsur Gambar	39
8. Konsep Dasar Ilmu Gambar	42
C. Media Gambar	
1. Pengertian Media gambar	48
2. Manfaat media gambar	50
3. Fungsi media gambar	51
4. Jenis Media Gambar	53
5. Macam-Macam Media Gambar	54
6. Kelebihan dan kekurangan media gambar	59
BAB III : PEMBAHASAN	
A. Sejarah Seni	61
B. Seni dan Lingkungan	63
C. Bidang Media Gambar	65
D. Penggunaan Media Gambar	66
E. Masa Depan Gambar.....	69
BAB IV : PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	74
PEDOMAN TRANSLITERASI	
DAFTAR PUSTAKA	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Contoh Gambar Naturalis	30
Gambar 1.2	Contoh Gambar Dekoratif	31
Gambar 1.3	Contoh Gambar Kartun	31
Gambar 1.4	Contoh Gambar Karikatur	32
Gambar 1.5	Contoh Gambar Cergam	32
Gambar 1.6	Contoh Gambar Ilustrasi Buku	33
Gambar 1.7	Contoh Gambar Khayalan	34

Gambar	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Contoh Gambar Berupa Foto	54
Gambar 2.2	Contoh Gambar Poster	55
Gambar 2.3	Contoh Gambar Kartun	55
Gambar 2.4	Contoh Gambar Bagan	56
Gambar 2.5	Contoh Gambar Diagram	56
Gambar 2.6	Contoh Gambar Grafik	57
Gambar 2.7	Contoh Gambar Denah Atau Peta	57

P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan senjata yang paling ampuh, yang dapat kita pergunakan untuk mengubah dunia. Demikian ini adalah kata yang terkenal dari *Nelson Mandela*. Pendidikan sangatlah penting dalam sebuah kehidupan yang sesuai dengan harkat dan martabat manusia. Menggunakan ilmu yang diperoleh untuk mengubah dunia. Tuntutan perubahan dunia yang secara dinamis mendorong semua element harus mampu dan dapat beradaptasi sesuai perkembangan teknologi dan zaman. Dengan adanya perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi, maka harus dikembangkan dan dikombinasikan dengan baik sehingga dapat menyeimbangkan antara kemampuan dan pola pikir serta sikap yang mulia. Agar perkembangan teknologi yang terjadi di dunia ini memudahkan manusia bukan malah menjadikan manusia menjadi individu yang merugi.¹

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan seseorang atau manusia untuk mewujudkan atau mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia, sehingga akan memiliki kekuatan berupa kemampuan, keterampilan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, spiritual dan keagamaan yang diperlukan dalam dirinya dan masyarakat. Mengembangkan kemampuan dengan cara mendorongnya melalui kegiatan belajar. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Salah satunya dapat dilakukan di sekolah. Kegiatan belajar di sekolah akan melibatkan guru dan peserta didik, dimana peserta didik akan diberikan materi atau bahan belajar. Tidak hanya itu di sekolah peserta didik juga dapat belajar apa saja yang mengandung nilai positif, yang

¹ Hamid Darmadi, *et al*, *Pengantar Pendidikan*, (Bandung : ALFABETA, 2018), 1.

dimana nilai-nilai positif tersebut salah satunya akan berdampak pada pendewasaan diri melalui sikap dan tingkah laku.²

Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan adalah tuntutan dalam tumbuh dan kembangnya peserta didik. Dimaksudkan bahwa pendidikan menuntun kodrat peserta didik atau kekuatan yang terdapat dalam diri agar menjadi manusia atau individu yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan dapat memberikan bimbingan dalam kehidupan dan jiwa peserta didik agar mendapatkan nilai dan pengaruh yang positif dalam lingkungannya dan mendapatkan kemajuan hidup. Tidak hanya memasukkan pendidikan akan tetapi juga mengajarkan kebudayaan, melalui lingkungan akan memasukkan kebudayaan yang akan menjadikan peserta didik menjadi insani yang lebih berkualitas.³ Definisi lain menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya membimbing manusia menuju kedewasaan. Dalam hal ini pendidikan mengarahkan pada upaya dalam membantu individu dalam menjalankan tugasnya, agar menjadi manusia yang bermoral dan dapat bertanggung jawab. Proses pendewasaan pada individu harapan dapat mempertanggung jawabkan hidup dan memiliki budi pekerti serta moral yang baik di masa yang akan datang. Pendewasaan ini dilakukan oleh individu yang belum dewasa menuju individu yang berkembang secara fisik dan mental, intelektual, dan emosional dari individu itu sendiri.⁴

Dapat dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia untuk mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, intelektual, emosional yang dibangun melalui pembiasaan dan pelatihan yang dilakukan dalam masyarakat yang menggunakan kebudayaan yang berlaku sehingga individu tersebut dapat menjadi pribadi yang berkualitas dan bermoral di masa yang akan datang serta dapat mendewasakan diri. Pendidikan atau mendidik

² Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005), 4.

³ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo : Kampus IAIN Palopo, 2018), 8.

⁴ *Ibid.*, 10.

tidak hanya dilakukan pada kegiatan di sekolah saja, akan tetapi pendidikan dapat dilakukan dimana saja. Pendidikan yang dilakukan adalah dengan maksud dapat memberikan feedback atau umpan balik pada kehidupan bermasyarakat.

Bahasa merupakan satu ungkapan yang mengandung maksud untuk menyampaikan sesuatu atau pesan kepada orang lain. Melalui bahasa yang diungkapkan sesuatu yang dimaksud oleh pembicara bisa dipahami dan dimengerti oleh pendengar atau lawan bicara. Bahasa sebagai salah satu alat komunikasi yang mempunyai peranan penting dalam interaksi manusia. Bahasa dapat digunakan seseorang atau manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran, keinginan dan perasaan kepada orang lain. Bahasa merupakan salah satu bentuk dari perwujudan peradaban kebudayaan manusia. Bahasa adalah salah satu lambang bunyi arbiter yang digunakan oleh seseorang untuk bekerja sama dan berinteraksi dalam masyarakat. Pemakaian bahasa banyak dikaitkan dengan praktik pengetahuan bahasa. Semakin luas pengetahuan seseorang maka bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi semakin baik pula. Tidak hanya itu akan tetapi juga meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam memberi makna suatu kata atau kalimat.⁵

Manusia memerlukan bahasa sebagai alat berkomunikasi. Bahasa sebagai alat berkomunikasi memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan bahasan manusia dapat berinteraksi. Berdasarkan dengan penyajiannya bahasa dibedakan menjadi dua, yaitu bahasa lisan dan bahasa tulis. Salah satu fungsi bahasa adalah mempengaruhi atau interaksi sosial dalam masyarakat menjadi terjalin dengan baik.

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.22 Tahun 2006 tentang Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD,MI dan SLB, 317.

Komunikasi sangat digunakan dalam kehidupan. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, dan lainnya. Komunikasi biasanya menggunakan simbol seperti kata, gambar, angka, dan lainnya. Komunikasi juga merupakan suatu proses dimana adanya terjadi hubungan atau menghubungkan satu bagian pada bagian lain dalam kehidupan. Komunikasi terjadi ketika satu sumber menyampaikan pesan kepada satu penerima, maka akan mempengaruhi perilaku penerima. Pemberi materi cenderung menggunakan bahasa seperlunya dalam berkomunikasi. Pentingnya komunikasi mendorong manusia lebih kreatif dalam menciptakan media-media baru sehingga menjadi sarana untuk mempermudah proses berkomunikasi. Wujud media komunikasi contohnya media cetak dan elektronik.⁶

Salah satu contoh media dalam penyampaian atau komunikasi dapat berupa gambar. Gambar merupakan sebuah saran yang segala wujudnya diilustrasikan kedalam bentuk 2 dimensi, bentuknya pun bermacam-macam seperti slide, potret, lukisan dan masih banyak lagi. Gambar adalah media yang sering digunakan, gambar dapat dikatakan sebagai bahasa yang paling umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimanapun dan kapanpun. Tidak hanya itu gambar juga berfungsi untuk menyatakan tujuan seseorang. Oleh karena itu dalam dunia gambar sering disebut sebagai bahasa teknik. Gambar teknik ini merupakan curahan atau ungkapan dari buah pikiran dalam bentuk gambar mengenai suatu skema, cara kerja, petunjuk dan lain sebagainya.⁷

Dalam kehidupan bermasyarakat gambar sebagai salah satu bentuk media dalam penyampaian komunikasi. Agar komunikasi kita dapat diterima dan dapat dipahami oleh orang lain, pemikiran yang disampaikan dapat secara lisan, tulisan dan gambar, dan lain-lain. Penyampaian pesan dilakukan dimana saja dan kapan saja dapat melalui media dan tidak melalui media. dengan perkembangan zaman dan perkembangan ilmu dan

⁶ Dani Vardiansyah, *Filsafat Ilmu dan Komunikasi Suatu Pengantar*, (Jakarta : PT Indeks, 2008) 25-26.

⁷ Ngurah Andi Putra, "Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi," *Edukasia* 2, 235.

teknologi yang semakin berkembang penyampaian pesan sangat mudah dilakukan. Salah satu penyampaian pesan tersebut adalah dapat menggunakan cara lisan, tulisan dan gambar.

Dengan semakin berkembang ilmu pengetahuan dan teknologi, sudah banyak juga terdapat bahwasanya ilmu-ilmu juga ikut berkembang. Dengan perkembangan ini tidak hanya pada perkembangan ilmu dan bidang-bidangnya, akan tetapi juga dapat membuat membuat globalisasi atau ketergantungan terhadap sesuatu juga meningkat. Bersosialisasi pada masyarakat tidak harus saling tatap muka akan tetapi dapat menggunakan media lain. Misalnya pada gambar. Perlu diketahui dan dimengerti bahwa konsep, pemikiran dan ide dapat kita sampaikan secara gambar atau model 3 dimensi. Bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan bahasa tulisan. Bahasa lisan memiliki keterbatasan disamping kelebihan yang ia miliki. Bahasa dan tulisan mengundang imajinasi yang tergantung pada latar belakang.

Pada kasus ini gambar menjadi pelengkap dalam bahasa lisan dan tulis. Gambar membantu menjelaskan keadaan suatu objek. Gambar memiliki kemampuan memaparkan secara rinci dan membatasi tentang rentang interpretasi. Gambar memiliki peran yang sangat besar dalam dunia modern, gambar membantu peran seseorang berkomunikasi secara visual, ahli keteknikan dan juga setiap individu dalam masyarakat yang sangat kompleks. Dengan adanya gambar tersebut berusaha untuk mengungkapkan atau mengkomunikasikan ide dan pikiran. Tidak hanya itu penggunaan gambar dalam kehidupan gambar sebenarnya sudah banyak dimanfaatkan pada bidang-bidang tertentu.⁸

Dari beberapa paparan yang mewakili tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan gambar dalam kehidupan. Seberapa manfaat gambar digunakan dalam kehidupan manusia. Berawal dari latar belakang yang

⁸ Anita Kurniya Sari, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menyimak dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jebres, "(Skripsi, USM, Surakarta, 2010), 27-28,

diuraikan di atas maka peneliti mengambil judul **“Penggunaan Media Gambar (Studi Analisis Buku Image Science)”**

B. Rumusan Masalah

Beberapa uraian latar belakang masalah diatas, maka pokok permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Dalam bidang apa saja media gambar dapat dipergunakan ?
2. Bagaimana interpretasi media gambar dalam buku Image Science karya W.T.J Michell ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui dalam bidang apa saja media gambar dapat digunakan dan dimanfaatkan.
2. Mengetahui intepretasi media gambar dalam kehidupan menurut buku Image Science karya W.T.J Michell.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak lain.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan dan mengembangkan keilmuan, khususnya tentang pemanfaatan atau penggunaan gambar pada lingkungan kehidupan. Lingkungan kehidupan yang memiliki nilai positif dan bermanfaat pada bidang-bidang tertentu.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut :

- a. Memberikan kontribusi bagi pembaca untuk memahani, mengerti dan mengetahui tentang pemanfaatan atau penggunaan gambar pada lingkungan kehidupan.

- b. Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dalam pencarian ilmu atau pengembangan manfaat serta memperluas wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan gambar.
- c. Pada bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat menggunakan strategi, media, dan metode pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan profesionalitas.
- d. Menumbuhkembangkan cara berfikir yang positif dan luas.
- e. Dapat menambah wawasan bagi peneliti dalam bidang penelitian khususnya. Dan dapat menjadi feedback bagi peneliti sendiri.

E. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Disamping menggunakan buku-buku yang relevan dengan pembahasan ini, penulis juga melakukan telaah hasil penelitian terdahulu yang dimana jenis penelitian memiliki keterkaitan dengan penelitian ini atau memiliki relevansi dan pembahasan yang hampir sama dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Adapun beberapa penelitian tersebut ialah sebagai berikut :

1. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Freddy H. Istanto, yang dilaksanakan pada tahun 2016 dengan judul “Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual”. Dari penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa :
 - a. Pada penelitian ini, penulis menuliskan bahwa penggunaan gambar pada sajian visual adalah representasi informasi melalui ekspresi visual. Informasi yang biasanya berupa citra kata dan karakteristik diwujudkan secara konkret melalui objek seni rupa. Konsep atau ide yang sulit dikomunikasikan dalam bentuk kata akan lebih jelas dengan dipaparkan dalam bentuk gambar. Bentuk komunikasi dan penyajian dapat menghilangkan celah terjadinya miskomunikasi. Peneliti menjelaskan mengenai gambar yang digunakan sebagai alat komunikasi visual. Ia

menjelaskan bahwa penggunaan tanda, simbol dan lambang tertentu, membuat gambar tersebut penyampaian dalam komunikasi menjadi terbantu.

- b. Perbedaan penelitian yang dilakukan dulu dan sekarang adalah tempat dan waktu penelitian yang dilakukan, kemudian dalam artikel atau jurnal tersebut peneliti mengambil tema penggunaan gambar pada komunikasi visual sedangkan penelitian yang sekarang adalah interpretasi penggunaan gambar dalam kehidupan dimana ranah dalam penelitian ini mencakup secara luas, pada bidang apa saja dan bagaimana interpretasi gambar. Persamaan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan metoda Library Research atau studi kepustakaan, dan sama-sama menelaah mengenai gambar.
2. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Karna Mustaqim, Rio Adiwijaya, dan Ferdinan Indrajaya dengan judul “Penelitian atas Penelitian Design dan Seni”. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa :
- a. Penelitian ini meenjelaskan atau memberikan gambaran wacana paradigma penelitian yang mempertanyakan kembali dengan maksud menemukan sudut pandang berbasis praktik dunia pada keilmuan seni rupa. Dalam jurnal ini peneliti pada bidang pendidikan dimana menelaah seni rupa yang berupa gambar dan mengaitkannya dalam seni. Dengan kata lain gambar merupakan sebuah seni. Dengan mencari penjelasan akan sesuatu dalam bentuk pengetahuan.
 - b. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada telaah gambar yang dilakukan, jika gambar pada peneliti sebelumnya memasukkannya ke dalam sebuah kesenian yang mengarah pada seni dan desain, tetapi peneliti yang dilakukan sekarang hanya untuk mengetahui penggunaan gambar dalam bidang umum atau dalam lingkungan. Persamaan penelitian ini

adalah sama-sama menggunakan metode penelitian Kepustakaan (*Library Research*).

3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Trish Hafford-Letchfield & Ephrat Huss dengan judul *The Use of Visual Imagery in Sosial work Supervision*. Dalam jurnal ini ditemukan bahwa :
 - a. Penelitian ini meneliti mengenai penggunaan gambar dimana ia tempatkan gambar sebagai citra visual dan pengawasan sosial. Gambar disini dipergunakan untuk mendokumentasikan dampak pekerjaan pada kesehatan dan kesejahteraan individu. Secara bersamaan kualitas dan konsistensi pengawasan pekerjaan sosial semakin rentan terhadap masalah sistematik. Penelitian ini menelaah gambar menjadi penggambaran sesuatu.
 - b. Perbedaan penelitian yang dilakukan adalah tempat dan waktu penelitian, tidak hanya itu perbedaan yang lain adalah mengenai telaah dalam penafsiran gambar. Persamaan penelitian adalah sama-sama meneliti tentang gambar.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian untuk memperoleh data yang lebih terperinci menggunakan dan mengandung makna, karena data tersebut terletak pada makna dibalik data yang terlihat atau tampak. Data tersebut berisi data riset yang dapat berupa tulisan, lisan atau penuturan seseorang. Penelitian ini biasanya dipergunakan untuk menjelaskan dan menganalisis peristiwa yang terjadi, dinamika sosial, dan persepsi seseorang.

Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan analisis.⁹ Deskriptif merupakan pencarian sebuah fakta dengan mengumpulkan, mengolah serta menganalisis data yang ada secara sistematis untuk dapat memecahkan masalah atau persoalan. Dapat dikatakan bahwa penelitian deskriptif ini untuk menjelaskan atau mendeskripsikan fenomena yang sedang terjadi.

Metode yang digunakan dalam penelitian deskriptif ini adalah dengan menggunakan penelitian perpustakaan yang dimana penelitian ini mengamati sebuah tulisan-tulisan yang berhubungan dengan masalah atau problem yang dialami oleh peneliti. Tulisan atau data yang dipergunakan menjadi pedoman dalam penelitian tersebut. Jadi kualitatif deskriptif merupakan sebuah prosedur penelitian untuk menganalisis dan mencari fakta dengan menginterpretasi data yang ada.¹⁰

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kajian pustaka (*Library Research*). Kajian pustaka adalah telaah yang dilakukan untuk memecahkan suatu masalah dengan cara menelaah secara kritis teori dan konsep yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Telaah pustaka ini dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi terlebih dahulu kemudian diolah dan disajikan kembali dengan bentuk yang baru. Dalam penelitian ini informasi yang didapat akan dijadikan sebagai sumber ide sehingga dapat memunculkan teori baru yang dapat dikembangkan sebagai pemecahan masalah. Sumber pustaka yang dipergunakan dalam penelitian dapat berupa jurnal

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*, (Bandung : ALFABETA, 2015), 15.

¹⁰ Risman Sikumbang, *Metode Penelitian*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), 54.

penelitian, thesis, skripsi, laporan penelitian, buku, diskusi ilmiah atau terbitan-terbitan resmi pemerintah.¹¹

2. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data diperoleh. Karena jenis penelitian ini adalah kepustakaan atau telaah pustaka (*Library Research*), maka data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dari bahan-bahan pustaka berupa sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun sumber data tersebut, antara lain :

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang didapat dari subjek penelitian dengan menggunakan buku ataupun informasi yang dicari. Sumber data primer yaitu sumber data yang dibuat oleh peneliti guna menyelesaikan masalah yang sedang ditangani. Data ini langsung dikumpulkan oleh peneliti yang menjadi sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan.¹²

Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi :

- 1) Buku *Image Science* karya W.T.J Micherll.
- 2) Jurnal *Media Images of the Poor* karya Heather E.Bullock, Karen Fraser Whyce, dan Wendy R.Williams.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang mencakup kepustakaan yang dapat berwujud buku-buku penunjang, jurnal dan karya-karya ilmiah lainnya yang ditulis atau diterbitkan oleh studi selain bidang yang dikaji untuk membantu penulisan terkait dengan pemikiran yang akan dikaji. Data sekunder ini merupakan data

¹¹Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, (Ponorogo : IAIN Ponorogo, 2020), 49.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 137.

penunjang dari sumber data primer, dimana data sekunder menjadi tambahan dan dapat ditemukan dengan cepat melalui situs di internet atau sumber lainnya.¹³

Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi :

- 1) Buku *Metodologi Penelitian Hukum*, Karya Bambang Sunggono, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015
- 2) Buku *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, Karya Burhan Bungin, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012.
- 3) Buku *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Karya W.J.S Poerwadarminta, Jakarta : Balai Pustaka, 2006.
- 4) Buku *Metaphors we Live*, Karya George Lakoff dan Mark Johnson, Chicago : University of Chicago Press, 2003
- 5) Panofsky, “Ikonografi dan Ikonologi : Pengantar Studi Renaisans Arti dalam Seni Visual,” New York : Anchor Doubleday, 1995.
- 6) Penelitian Denny Apriyanto, berupa skripsi dengan judul “Seni Gambar sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia,” UNS, Semarang, 2015.
- 7) Jurnal penelitian karya Joeneta Witabora, dengan judul “Peranan dan Perkembangan Ilustrasi,” *Humaniora, Volume 3 no.2*, Oktober 2012.
- 8) Skripsi Rafidah Prasetyaningsih, dengan judul “Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar pada Kelompok B PAUD,” UNY, Yogyakarta, 2013.

¹³ *Ibid.*, 137.

- 9) Jurnal penelitian karya Nursyam Angraini, dengan judul “Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas II SD dalam Menulis Kata dengan Menggunakan Media Gambar,” *Edukasia* 3,
- 10) Penelitian Ahmad Gazali, berupa skripsi dengan judul “Kemampuan Menggambar Ilustrasi Flora dan Fauna Siswa Kelas X SMK Gunung Sari Menggunakan Pensil Warna,” UMM, Makasar, 2017.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan informasi dan fakta-fakta lapangan. Teknik pengumpulan data ini adalah cara yang strategis karena tujuan dari penelitian ini adalah mengumpulkan data. Untuk mendapatkan data yang tepat kita harus dapat memahami teknik pengumpulan data dengan baik dan tepat pula. Jika tidak memahami pengumpulan data yang tepat maka data yang diperoleh juga akan kurang tepat pula.¹⁴

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kepustakaan (*Library Research*) yaitu studi kepustakaan. Metode kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan dengan membaca dan menelaah buku, majalah, dan laporan penelitian lainnya dengan sumber data lain dalam perpustakaan. Pengumpulan data ini menghimpun dengan memperbanyak berbagai literatur, dengan metode ini tidak terbatas pada buku saja, akan tetapi juga pada sumber lain berupa majalah, laporan penelitian, bahan-bahan dokumentasi, dan lainnya. Penelitian ini tidak mengharuskan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan akan tetapi dengan menelaah data yang sudah ada, dengan melalui tempat penyimpanan hasil penelitian yang sudah tersedia, yaitu perpustakaan.¹⁵

¹⁴ Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta : Ar-Ruz Media, 2016), 208.

¹⁵ Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015), 31.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses dimana untuk mengatur sebuah urutan data, kemudian mengorganisaikannya, merangkum serta mengelompokkan dalam kagetori dan satuan urutan data. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik isi (*content analysis*). Teknik analisis ini digunakan untuk menelaah isi dari sebuah buku yang berupa teks, gambar dan simbol. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dimana mencoba untuk menginterpretasi atau mendeskripsikan data yang sudah ada.¹⁶

Dalam penelitian kualitatif analisis ini ditekankan pada bagaimana peneliti melihat konsistensi isi dari komunikasi secara kualitatif. Ditekankan pada bagaimana peneliti membaca simbol-simbol, mengartikan isi interaksi simbolik yang terjadi. Analisis ini merujuk pada analisis integrative untuk menemukan, mengidentifikasi, mengolah data serta menganalisis dokumen untuk memahami makna. Data kualitatif ini berjalan dengan bekerja pada data, mengorganisasikan data, memilih dan memilahnya sehingga menjadi satu-kesatuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola, serta menemukan apa yang penting dan apa yang dapat dipelajari serta dapat diceritakan kepada orang lain.¹⁷

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran umum penelitian yang jelas, utuh dan sistematis, maka penulis akan memaparkan sistematis pembahasan dalam penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari 4 (empat) bab. Antara bab satu dengan bab yang lainnya memiliki keterkaitan. Pembahasan pada tiap-tiap bab dijelaskan sebagai berikut :

¹⁶ Sumanto, *Teori dan Metode Penelitian*, (Yogyakarta : CAPS (Center of Academic Publish Service), 2014), 179.

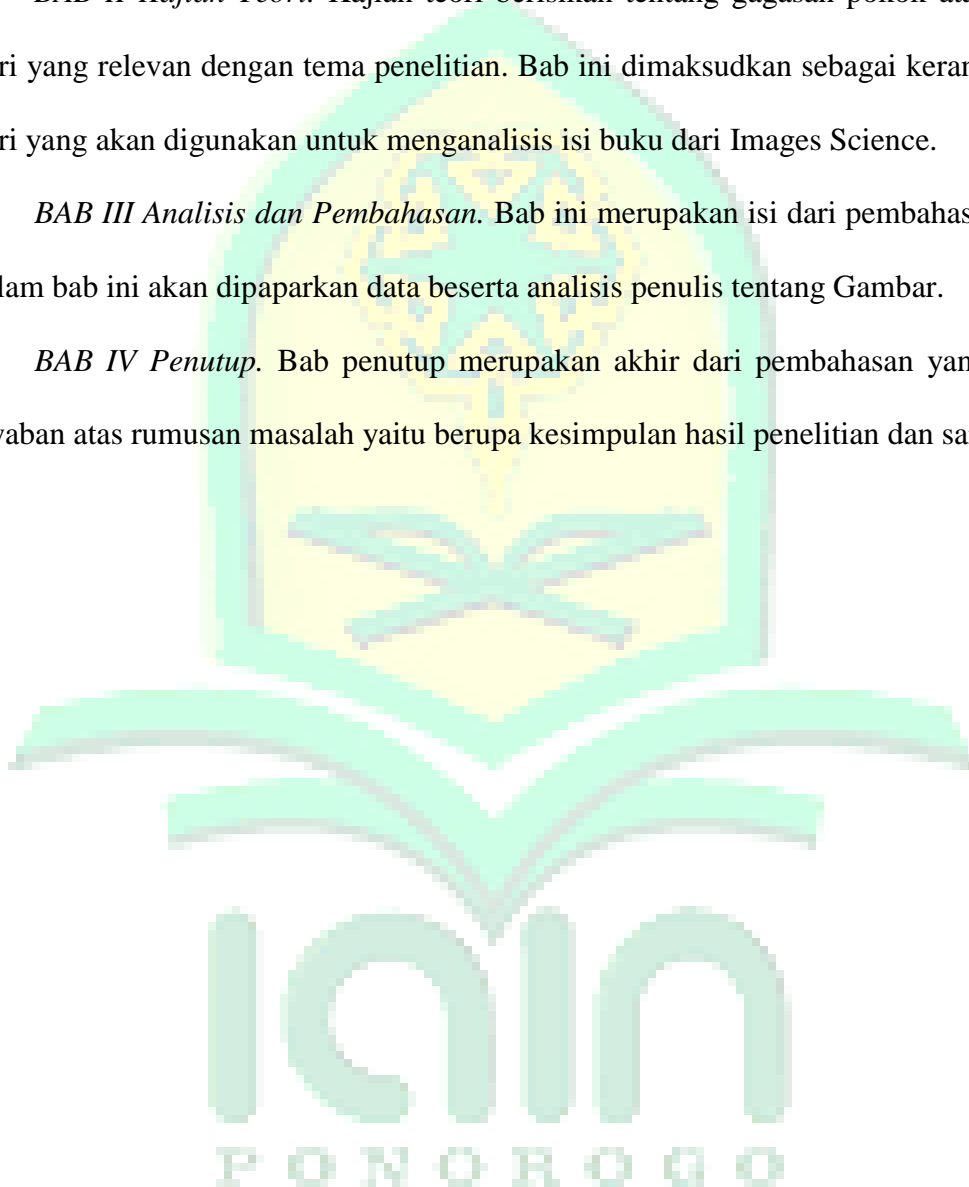
¹⁷ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), 231.

BAB I Pendahuluan. Pendahuluan berisi tentang tinjauan masalah secara global. Maka isi dari bab ini terkait dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah hasil penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori. Kajian teori berisikan tentang gagasan pokok atau paparan teori yang relevan dengan tema penelitian. Bab ini dimaksudkan sebagai kerangka acuan teori yang akan digunakan untuk menganalisis isi buku dari Images Science.

BAB III Analisis dan Pembahasan. Bab ini merupakan isi dari pembahasan skripsi. Dalam bab ini akan dipaparkan data beserta analisis penulis tentang Gambar.

BAB IV Penutup. Bab penutup merupakan akhir dari pembahasan yang memuat jawaban atas rumusan masalah yaitu berupa kesimpulan hasil penelitian dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media

1. Definisi Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medius*” yang memiliki arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Indonesia medium mengandung arti antara dimana arti ini menyatakan posisi dan sedang yang berarti menyatakan suatu ukuran. Media biasanya merujuk pada sesuatu yang dapat dijadikan wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi atau penyampaian informasi. Jadi secara umum media dapat diartikan sebagai suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau penyampai pesan, informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dapat dikatakan pula bahwa media merupakan saluran dan sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan sehingga pesan tersebut dapat diterima atau tersampaikan dengan baik. Media juga sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam suatu kegiatan.¹⁸

AECT (*Association of Education and Communication Teknologi*) memaparkan bahwa media merupakan bentuk saluran atau perantara yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media adalah suatu teknologi yang dapat membawa pesan atau menyampaikan pesan. Media merupakan sesuatu yang dapat ditangkap oleh indera manusia yang dimana media tersebut berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat yang dapat digunakan untuk proses komunikasi. Komunikasi yang terjadi adalah dimana komunikasi sebagai penyampai

¹⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Intermedia, 2002), 11.

informasi dan pesan, yang berasal dari individu satu ke individu yang lain atau kepada sumber penyampai pesan kepada penerima pesan.¹⁹

NEA (*National Education Association*) juga memaparkan bahwa media adalah sarana komunikasi, baik dalam bentuk cetak ataupun audio visual, yang dimana mencakup teknologi perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Bentuk cetak ini juga dapat dikatakan media cetak. Media cetak adalah sarana atau perantara komunikasi dalam bentuk cetakan atau yang di cetak pada bahan dasar kertas dan kain yang dapat menyampaikan informasi. Unsur utama dari bentuk cetak ini adalah dengan gambar visualisasi berupa foto atau gambar dengan sejumlah kata dan dalam tata bahasa dan warna. Bentuk cetak ini dapat berupa koran, surat kabar, majalah, tabloid, buku dan lain sebagainya. Sedangkan media audio visual adalah media yang dapat disajikan dengan gambar yang bergerak disertai warna dan dapat disertai dengan tulisan dan suara. Audio visual adalah perantara materi dan penyerapannya dengan melalui indera penglihatan dan indera pendengaran sehingga dapat membangun kondisi dimana akan memperoleh pengetahuan, keterampilan dan lainnya.²⁰

Pada dasarnya konsep media ialah menjelaskan bahwa segala jenis alat, baik alat elektronik maupun non elektronik dimana alat tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan informasi melalui kegiatan komunikasi. Dimana komunikasi memiliki arti menyampaikan. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian makna, atau aktivitas penyampaian informasi baik itu dapat berupa pesan, ide dan gagasan dari pihak satu kepada pihak lain yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Sistem komunikasi yang berlangsung ialah dengan

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2011), 15

²⁰ Heri Susanto dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, (Banjarmasin : Universitas Lampung Mangkurat, 2019), 14.

menterjemahkan makna dari suatu intensitas atau kelompok dengan kelompok melalui penggunaan simbol dan tanda yang dapat diartikan secara bersama-sama. Komunikasi ini dapat dilakukan dengan dua cara yakni secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung dapat menggunakan lisan atau verbal sehingga memudahkan keduanya untuk saling memahami. Secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media tertentu, seperti tulisan, telepon, radio, dan lain sebagainya.²¹

Pendapat lain menyatakan bahwa media adalah berupa manusia, materi atau kejadian yang dimana kondisi tersebut dapat membuat orang lain memperoleh informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan juga sikap. Dalam konteks ini buku teks dan lingkungan dapat dikatakan sebagai media. Buku teks dapat dijadikan media karena didalam buku juga terdapat banyak informasi yang dimana informasi tersebut dapat digunakan dalam bidang pendidikan karena dapat menambah informasi berupa pengetahuan. Tidak hanya itu lingkungan juga dapat dikatakan sebagai media karena dengan adanya lingkungan dapat menjadikan terbentuknya sikap yang akan masuk pada individu. Lingkungan menjadi perantara terbentuknya sikap suatu individu tersebut.²²

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwasanya media adalah sebuah perantara atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang berupa ide, gagasan dan pemikiran dari sumber yang akan disampaikan kepada penerima, dengan adanya komunikasi yang terjadi. Alat-alat yang digunakan sebagai perantara dapat berupa bentuk cetak atau bentuk audio visual. Bentuk-bentuk cetak adalah dengan adanya cetakan, misalnya koran, tabloid dan lainnya. Audio visual dapat berupa video-video tertentu. Dari video-video tersebut dapat menyampaikan pesan dengan penyerapan menggunakan indera

²¹ *Ibid.*, 14.

²² Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta : KAUKABA DIPANTARA, 2015), 3.

penglihatan dan indera pendengaran, dimana dengan hal tersebut dapat diterima oleh individu dan dapat menyampaikan pesan.

2. Fungsi Media

Dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin berkembang pesat ini dan dalam era modern ini media sangat dibutuhkan. Media sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari atau dalam kehidupan. Dengan adanya media penyampaian suatu informasi akan lebih mudah. Media secara umum memiliki fungsi sebagai alat penyampai pesan.

Berikut beberapa fungsi media secara umum :

- a. Sebagai sarana informasi kepada individu atau khalayak.

Dengan adanya perkembangan media yang semakin pesat penyampaian informasi menjadi lebih mudah pula. Dengan adanya media dapat menjadikan sarana atau alat dalam mencapai maksud dan tujuan tertentu. Oleh karena itu informasi yang disampaikan dengan melalui media diharapkan dapat memberikan pengaruh yang besar pada khalayak yang memanfaatkan media dalam mencari informasi.

- b. Membantu mengatasi hambatan waktu, ruang dan daya indera.

Media dapat membantu dalam menyampaikan pesan dengan cepat dan dengan waktu yang terbatas. Dan membantu dalam mengatasi ruang apabila tidak dapat menyajikan objek yang sebenarnya. Dengan daya indera kita yang terbatas maka pemanfaatan media sangat di anjurkan, terlebih apabila sebuah objek tersebut sangat kecil maka dengan adanya media dapat membantu.²³

- c. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.

Memberikan duplikat atau tiruan benda yang sesuai dengan aslinya akan menjadikan sesuatu yang awalnya bersifat abstrak maka akan menjadi sesuatu

²³ Safitri Sianturi, "Peranan dan Fungsi Media Komunikasi pada Perum Bulog Sub Drive I Medan, " (Tugas Akhir, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2019), 21.

yang bersifat konkret. Contohnya pada bidang pendidikan apabila pada saat pembelajaran diberikan duplikat berupa benda yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan, maka secara tidak langsung dengan kegiatan tersebut mencoba menghadirkan objek yang sebenarnya, sehingga yang awalnya sesuatu tersebut bersifat abstrak maka akan menjadi lebih konkret atau nyata.

- d. Sebagai sarana untuk menyampaikan ide, gagasan dan pikiran.

Media dijadikan alat atau sarana dalam menyampaikan ide, gagasan dan pikiran.²⁴

- e. Sebagai sarana pendidikan.

Dalam bidang pendidikan media sangat dibutuhkan terutama pada kegiatan belajar mengajar, karena dengan adanya media dapat membantu dalam penyampaian materi. Tidak hanya itu dengan perkembangan media yang semakin pesat. Media berperan sebagai sarana edukasi maka sosialisasi nilai dari penyampai pesan ke penerima harus berjalan dengan semestinya, sehingga informasi yang diberikan harus mempunyai nilai edukasi, mendidik dan bernilai positif bagi pengetahuan dan khalayak.

- f. Sebagai sarana hiburan.

Pada era modern ini media menjadi sarana hiburan yakni dengan memberikan hiburan pada masyarakat. Sudah banyak hiburan yang beredar pada media massa. Hiburan menjadi sarana untuk melepas rasa penat, kesibukan atau rasa lelah. Contohnya pada era ini muncul aplikasi tiktok dimana aplikasi itu menjadi hiburan karena adanya pandemi yang membuat aktivitas manusia menjadi berkurang karena adanya PSBB.

²⁴ *Ibid.*, 21.

- g. Sarana kontrol dan pengawan publik.

Sebagai sarana kontrol media massa akan melakukan pengawasan terhadap kejadian di lingkungan sekitar. Dengan begitu media massa akan dengan cepat memberitahukan masyarakat atas kejadian tersebut agar tidak terkena dampaknya.²⁵

3. Jenis Media

Jenis-jenis media secara umum :

- a. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat diraba, dibaca dan dilihat. Media ini mengandalkan indra peraba dan indra penglihatan. Beberapa jenis media ini dapat didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, miniatur dan lain sebagainya.

- b. Media Audio

Media audio adalah media yang dapat didengar saja, dengan menggunakan telinga atau indra pendengaran. Contohnya suara, musik, lagu, alat musik, radio dan lain sebagainya.

- c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan antara media audio dan visual, dimana dapat didengarkan dan dilihat secara bersamaan dengan menggunakan indra penglihatan dan indra pendengaran. Contohnya film, televisi, pementasan, drama, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu saja perkembangan IPTEK yang semakin berkembang menambahkan media audio visual semakin banyak, contohnya saja pada internet.²⁶

²⁵ *Ibid.*, 22.

²⁶ Abdul Karim Batubara, "Diktat Media Komunikasi," (Diktat, IAIN Sumatra Utara, Medan, 2011), 5.

4. Klasifikasi Media

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat-alat audio, visual, audio-visual saja, melainkan sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi pembelajar.

- a. Bahan-bahan yang menggunakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan cetakan atau bacaan.
 - 1) Media proyeksi, seperti overhead projector, slide, film, LCD,
 - 2) Media non-proyeksi, seperti papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan flanel, bagan,
 - 3) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran.
- b. Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu slide, film strip, film rekaman, video, VCD, komputer, internet,
- c. Kumpulan benda-benda yaitu berupa peninggalan sejarah dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, pemerintahan, dll
- d. Terdapat beberapa klasifikasi ciri utama media pada 3 unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Bentuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada 3 bentuk, yaitu gambar visual, garis dan simbol. Disamping itu dia juga membedakan media siar dan media rekaman, sehingga terdapat 8 klasifikasi media :
 - 1) Media audio visual gerak,
 - 2) Media audio visual diam,
 - 3) Media audio visual semi gerak,
 - 4) Media visual gerak,
 - 5) Media visual diam,
 - 6) Media visual semi gerak,

7) Media audio,

8) Media cetak.²⁷

5. Peranan Media

Dalam kegiatan komunikasi media berperan penting dalam fenomena popularitas individu, organisasi atau lembaga tertentu. Populer dalam masyarakat seperti dalam politik, ekonomi, intelektual, sosial, hiburan olah raga dan lainnya yang tidak terlepas dari media. Media menampilkan bakat, prestasi, kemampuan, dan keterampilan tertentu dari individu sehingga dapat memperoleh perhatian dari khalayak. Keberadaan media memberikan dampak yang sangat besar bagi manusia. Bukan hanya dengan televisi saja, media sosial yang semakin berkembang terdapat berbagai media massa yang dapat digunakan untuk menarik perhatian khalayak, contohnya instagram, twitter, instagram dan lain sebagainya. Yang sebelumnya biasa saja, lalu merangkak untuk menjadi terkenal kemudian menjadi fenomenal dengan adanya sentuhan media massa.

Tidak hanya itu, secara umum peranan media memiliki peranan yang berbeda. Media dapat memiliki peran positif terhadap kegiatan masyarakat, akan tetapi media juga memiliki peran negatif pada masyarakat. Media dapat menjalankan perannya dalam kehidupan masyarakat dengan :

a. Penyebar informasi yang objektif dan edukatif

Media digunakan untuk menyebarkan informasi-informasi yang bermanfaat dan memberikan dampak positif dalam kehidupan. Media juga dapat dijadikan sarana pendidikan dalam memberikan edukasi-edukasi yang mendasar terhadap masyarakat, tidak hanya itu akan tetapi juga bermanfaat untuk khalayak, anak-anak sekolah, dan lain sebagainya.

²⁷ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 27.

b. Melakukan kontrol sosial yang konstruktif

Memiliki peran kontrol dijadikan untuk merangsang proses pengambilan keputusan dan membantu proses peralihan masyarakat yang tradisional menuju masyarakat yang modern.

c. Dapat menyalurkan apresiasi

Dengan bantuan media diharapkan dapat menyalurkan atau bentuk penghargaan dari masyarakat.

d. Dapat memperluas komunikasi.²⁸

B. Gambar

1. Definisi Gambar

Gambar ialah media visual yang dituangkan dalam bentuk grafis. Visual ialah sesuatu yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan atau dengan indera mata. Visual juga dapat dikatakan sebuah seni yang terlihat. Namun dalam pengertian ini visual merujuk pada sebuah karya atau seni yang menampilkan bentuk atau rupa. Sedangkan grafis adalah bentuk komunikasi menggunakan visual yang dirancang dengan menghubungkan garis dan titik koordinat yang saling berhubungan pada permukaan media tertentu sehingga titik dan garis yang saling berhubungan tersebut dapat menjadi sebuah bentuk. Jadi dapat didefinisikan bahwa gambar ialah sebuah sesuatu yang dapat dilihat dengan indera penglihatan yang dituangkan ke dalam bentuk grafis. Media grafis tersebut menghubungkan fakta dan gagasan secara jelas melalui suatu kombinasi bentuk yang berupa kata dan gambar. Definisi lain menyatakan bahwa gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan kedalam bentuk visual atau dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan pikiran dan perasaan. Bentuk-bentuk visual yang dimaksud dapat berupa alat peraga, misalnya potret, foto,

²⁸ Qudratullah, "Peran dan Fungsi Komunikasi Massa," *Jurnal Tablig* (Desember 2016), 43.

lukisan, poster, baliho dan lainnya yang sudah dijadikan ke dalam bentuk 2 dimensi.²⁹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gambar adalah tiruan bentuk barang ke dalam 2 dimensi seperti manusia atau orang, alam, benda dan lainnya yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas, kanvas, kayu yang dapat berupa poster, baliho, lukisan, buku bergambar dan lainnya. Gambar yang ditunjukkan dituangkan dalam bentuk 2 dimensi, yaitu bentuk yang memiliki 2 sisi yaitu panjang dan lebar dan hanya dapat dilihat dari depan saja. Tiruan yang dimaksud berarti bukan yang asli atau telen akan tetapi berupa imitasi yang hampir menyerupai yang asli. Dengan kata lain gambar berarti menekankan pada perwakilan dari suatu objek secara nyata yang dituangkan dalam sebuah imitasi atau tiruan. Dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang berkembang pesat saat ini alat untuk meniru bentuk tersebut tidak hanya menggunakan pensil akan tetapi juga dapat menggunakan alat yang lainnya, dapat berupa mesin atau alat yang lain. Peniruan bentuk barang ini bertujuan untuk dapat memberikan pengajaran atau contoh dari bentuk asli yang dimana bentuk atau gambaran yang asli tidak dapat ditunjukkan secara langsung, maka benda tiruan ini akan dijadikan contoh dalam pembelajaran atau penyampaian informasi. Contohnya yaitu gambar dari pegunungan, danau dan lainnya. Dari gambar tersebut dapat menjadi contoh untuk mengamati apabila di suatu daerah atau pembelajaran yang tidak dapat melihat secara langsung keadaan yang nyata.³⁰

Definisi lain menyatakan gambar adalah sesuatu atau bentuk yang dapat dilihat serta terdiri dari ruang dan memiliki beberapa fitur. Ruang dan fitur tersebut menekankan pada sebuah objek secara detail. Misalnya pada lukisan dan foto. Pada

²⁹ Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : Mizaka Gazila, 2003), 114.

³⁰ W.J.S Poerwadiminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2006), 324.

sebuah lukisan, karya yang akan dibuat harus benar-benar sesuai dengan gambar pada nyatanya, bagian-bagian kecil dari sebuah objek harus ada, dan dicantumkan secara rinci. Begitu juga dengan foto, foto diambil dengan keadaan yang benar-benar nyata dan sesuai dengan keadaan sebenarnya pada lapangan. Gambar dapat digunakan untuk penyampaian pesan yang tidak dapat menggunakan kata-kata, cukup dengan memberikan sebuah gambar maka pesan akan tersampaikan.

Pendapat lain menyatakan bahwa gambar dan lukisan adalah perwujudan angan-angan, bayangan, khayalan ataupun pernyataan sebuah perasaan dan ekspresi yang diinginkan atau ingin disampaikan. Gambar secara substantif memiliki arti yang sama yaitu usaha untuk menyatakan pikiran, perasaan, gagasan, angan-angan, khayalan serta kesehatan kepada orang lain melalui sebuah media yang disebut gambar. Gambar dapat dikatakan sebagai wujud dari pernyataan yang ingin disampaikan, penyampaian perasaan dan ekspresi tersebut dilakukan apabila tidak dapat menggunakan tulisan atau kata. Dengan menggunakan gambar seseorang akan dengan mudah menyampaikan maksud yang ingin diungkapkan.³¹

Dalam bidang lain, definisi gambar merupakan landasan bagaimana suatu pencitraan tersebut terbentuk. Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, dari real hingga bentuk abstrak. Setiap ilustrasi yang terjadi harus dipahami dan dirancang, dan disajikan secara layak untuk dipresentasikan atau diberikan kepada orang lain. Penguasaan gambar secara objektif dan analitis akan memberikan pengetahuan secara detail tentang subjek menghasilkan imajinasi untuk berkreasi. Ini adalah keterampilan akademis dan praktis yang penting untuk ilustrator saat merekam informasi dan membangun konsep. Dalam berbahasa visual seorang ilustrator atau sang penyampai pesan dapat diasosiasikan dengan gaya gambar tertentu. Gaya

³¹ Rafidah Prasetyaningsih, "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar pada Kelompok B PAUD," (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2013), 20.

gambar ialah ciri khas yang terlihat atau ditampakkan seorang ilustrator dalam penyampaian karya ilustrasi. Pengekembangan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tidak langsung juga memberikan dampak pada perkembangan ilustrasi itu sendiri. Perkembangan ilustrasi menghasilkan banyak gaya gambar. Pada dasarnya secara harfiah bentuk pencitraan yang dilakukan memiliki 2 macam, yaitu literasi literal dan bentuk konsep gambar. Literal ilustrasi memiliki pengertian yang dimana meletakkan atau menekankan pada menghadirkan gambar tersebut secara nyata atau dapat dipercaya, dan bentuk kedua ialah bentuk gambar yang bersifat konsep dimana adanya metafora atau perumpamaan dapat digunakan sebagai penggambaran sebuah gagasan dan ide.³²

Pada bidang pendidikan, gambar sering kali digunakan sebagai media atau perantara dalam sebuah pembelajaran. Media gambar ialah sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual atau bentuk nyata ke dalam bentuk 2 dimensi. Menjadikan media sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam. Seperti halnya lukisan, foto atau potret, film, dan lainnya. Guru di tingkat SD/MI mengharuskan menggunakan alat peraga atau media visual dalam pembelajaran untuk memudahkan mengajar. Sebagian dari alat peraga visual yang dapat digunakan adalah gambar-gambar, tablet, poster, kartun dan benda nyata. Kita sebagai guru atau pendidik sebaiknya dapat membedakan gambar yang disukai peserta didik karena mereka akan menikmatinya dan gambar tersebut dapat membantu proses belajar dengan baik, karena dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media gambar berupa cerita merupakan hal yang baik karena dengan media tersebut melatih peserta didik dalam menentukan pokok pikiran dalam cerita. Selain itu akan membantu siswa dalam mempertajam daya imajinasi yang apabila dapat dikembangkan dengan baik

³² Joeneta Witabora, "Peranan dan Perkembangan Ilustrasi," *Humaniora, Volume 3 no.2*, (Oktober 2012), 662.

akan menjadikan karya karangan. Dengan kegiatan mengarang siswa akan dilatih tentang berfikir kritis dan menulis dengan baik.³³

Dalam kehidupan gambar tidak hanya digunakan dalam pendidikan akan tetapi juga digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Beberapa definisi gambar yang digunakan dalam pendidikan adalah gambar merupakan sebuah bentuk penyampaian pesan secara tidak langsung dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran saat di sekolah. Contohnya pada saat pembelajaran gambar dapat di jadikan sebuah media yang dapat membantu dalam penyampaian materi. Dan dalam kehidupan bermasyarakat gambar dapat di jadikan media massa, yakni dengan memberikan sebuah pemberitaan atau tentang cerita kehidupan bermasyarakat melalui gambar yang disiarkan melalui media elektronik.

2. Fungsi Gambar

Pada hakikatnya gambar memiliki fungsi, yang dimana berguna pada kehidupan. Tidak hanya kehidupan bermasyarakat akan tetapi juga pada bidang dan ranah lainnya. Dalam konteks kesenian gambar memiliki fungsi sebagai bentuk seni rupa 2 dimensi. Tidak hanya itu gambar memiliki fungsi yaitu :

- a. Sebagai catatan mengenai benda, keadaan, atau gambaran sejarah pada masa tertentu yang dianggap menarik oleh si pembuat gambar.

Gambar dapat duplikat pada kehidupan. Dari duplikat yang dilakukan akan memunculkan sebuah dokumen atau arsip, dimana arsip tersebut memiliki makna dan cerita tersendiri. Contohnya pada gambar atau foto yang menunjukkan adanya artefak atau penemuan karya, dalam hal ini gambar yang di dapat menjadikan catatan bahwasanya adanya sejarah pada masa lalu pada kehidupan.

³³Nursyam Angraini, "Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas II SD dalam Menulis Kata dengan Menggunakan Media Gambar," *Edukasia* 3, 109-110

- b. Dengan adanya gambar membuktikan bahwa adanya sebuah karya seni yang pernah diciptakan atau dibuat sebelumnya serta dapat menjadi bukti bahwa karya seni tersebut utuh dan berdiri sendiri.

Merujuk pada maksud sebelumnya bahwasanya gambar membuktikan bahwa adanya karya seni yang pernah dibuat, dengan adanya arsip dalam sebuah gambar atau foto menjadi bukti konkret yang menunjukkan bahwa ada seni atau aktivitas seni sebelumnya.

- c. Selain itu gambar juga menjadi perantara dalam belajar yang melandasi karya atau pekerjaan yang lain seperti lukis, patung, ilmu pengetahuan.

Tidak hanya pada bidang kesenian, dalam bidang pendidikan gambar dijadikan perantara dalam penyampaian suatu pembelajaran, melalui karya seni yang pernah ada sebelumnya.³⁴

Fungsi gambar tidak hanya pada penjelasan pada sebelumnya. Terdapat beberapa fungsi lain dari gambar itu sendiri adalah, diantaranya :

- a. Gambar untuk menyampaikan informasi

Gambar digunakan untuk penyampaian informasi secara ilustrasi apabila penyampaian informasi atau pesan tidak dapat menggunakan tulisan.

- b. Pengawetan

Dalam fungsi pengawetan ini gambar diharapkan dapat memberikan arsip dimana dapat disimpan dan menjadi dokumentasi. Tidak hanya itu pengawetan pada gambar diharapkan dapat menjadikan bukti dan menjadikan sejarah yang dapat dipelajari dan dikenang hingga sekarang yang menandakan adanya sebuah karya atau seni ada pada kehidupan sebelumnya.

³⁴ Denny Apriyanto, "Seni Gambar sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia," (Skripsi, UNS, Semarang, 2015), 9.

- c. Cara-cara pemikiran dalam penyampaian informasi

Gambar menjadikan salah satu cara penyampaian informasi apabila penyampaian informasi tersebut tidak dapat digunakan dengan media lain.

- d. Membuat duplikat dari objek yang sebenarnya

Dengan menjadikannya duplikat atau tiruan sebuah benda. Dengan ilustrasi yang bersifat abstrak akan menjadi terasa konkret atau nyata ketika duplikat itu ada dan sesuai dengan keadaan aslinya. Dengan adanya duplikat maka akan menjadi contoh dan sebuah bukti karya sebelumnya dapat ditunjukkan pada masa sekarang, tanpa harus membawa objek yang asli.³⁵

3. Macam-Macam Gambar

Dalam kehidupan gambar tidak hanya memiliki 1 macam saja, meskipun pada hakikatnya gambar merupakan bentuk seni rupa karya 2 dimensi, yaitu yang hanya memiliki luas dan panjang dan hanya dilihat dengan 1 sisi saja. Pada bidang seni gambar dimasukkan pada ranah gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu.

Macam-macam gambar ilustrasi diantaranya :

- a. Gambar Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis yaitu gambar yang memiliki warna dan bentuk yang sesuai dengan kehidupan nyata atau real. Penggambaran naturalis ini benar-benar sesuai dengan keadaan asli dimana ilustrasi dibuat tanpa mengurangi dan menambahkan unsur atau tambahan gambar yang lain.

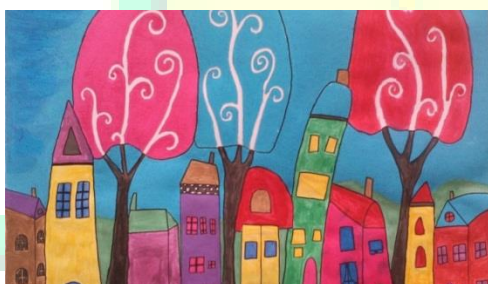
³⁵ Ayu Riski Oli Taufiqoh, "Implikasi Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis dan Berbicara Siswa," (Skripsi, Malang, UIN Malik Ibrahim Malang, 2018), 35.



Contoh gambar : 1.1. Contoh Ilustrasi Naturalis
(GambarIlus.blogspot.com)

b. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi sebagai penambah untuk menghiasi sesuatu atau bentuk yang sederhana menjadi bentuk atau sesuatu yang lebih menarik. Penambahan sesuatu ini menjadikan bentuk yang sebelumnya yang hampar menjadi bentuk yang lebih menarik dan memiliki kesan berlebihan.



Contoh gambar : 1.2. Contoh Ilustrasi Dekoratif
(GambarDekoratif.blogspot.com)

c. Gambar Kartun

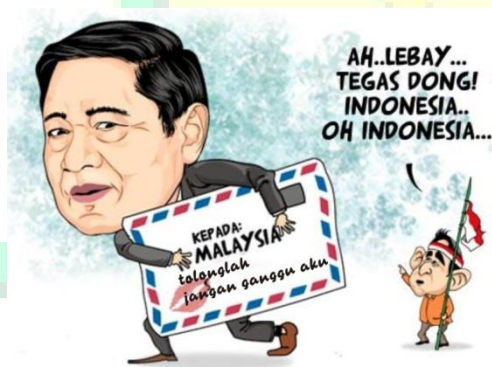
Gambar kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu. Tidak hanya itu kartun juga memiliki rupa dan memiliki karakteristik tertentu yang memberikan kesan lucu dan dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk anak.



Contoh gambar : 1.3. Contoh Gambar Kartun
(*GambarIlus.blogspot.com*)

d. Gambar Karikatur

Karikatur diartikan sebagai gambar yang mengarah pada bentuk sindiran atau kritikan dengan penggambaran menggunakan gambar kartun yang mengalami bentuk penyimpangan yang tidak sesuai dengan proporsi tubuh. Gambar ini biasanya dapat kita temui pada koran dan majalah.



Contoh gambar : 1.4. Gambar Karikatur
(*thegorbalsla.com*)

e. Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan bentuk gambar yang dibungkus sedemikian rupa hingga membentuk sebuah cerita. Cerita bergambar ini memiliki alur dan memiliki makna tersendiri dan menjadikan sebagai bahan bacaan. Cerita bergambar ini berisikan gambar dan memiliki teks, atau gambar yang diberi teks. Biasanya cerita bergambar ini berbentuk buku. Gambar dan teks yang terdapat pada buku biasanya saling berkaitan, apabila gambar menunjukkan ekspresi dan

jalannya cerita, maka teks yang terdapat pada buku itu menjadi penerjemah gambar.



Contoh gambar : 1.5. Cerita Bergambar
(*GambarIlur.blogspot.com*)

f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi ini biasanya terdapat pada buku pelajaran di sekolah. Buku ini memiliki fungsi untuk menerangkan suatu teks atau suatu keterangan peristiwa baik secara ilmiah ataupun lainnya. Buku ini hampir mirip dengan buku cerita bergambar yang memiliki teks dan gambar. Akan tetapi memiliki fungsi yang berbeda. Jika buku bergambar sebagai hiburan namun pada buku ini menjadi pembelajaran dengan mendapatkan maksud dan makna yang mendalam yang terkandung pada gambar tersebut. Bentuk ilustrasi ini bisa berupa foto, gambar natural atau bentuk lainnya.



Contoh gambar : 1.6 Buku Pelajaran
(Hilistrasi.blogspot.com)

g. Ilustrasi Khayalan

Khayalan adalah gambar hasil pengelolaan daya cipta secara imajinatif yang khayal atau tidak ada. Penggambaran ilustrasi ini biasanya terdapat pada cerita, novel, roman, dan komik.³⁶



Contoh gambar : 1.7 Contoh Ilustrasi Khayalan
(www.dictio.id)

4. Media Ilustrasi

Media adalah sebuah alat untuk perantara dalam penyampaian gagasan atau ide. Ilustrasi ada bayangan atau angan-angan pada pikiran kita mengenai suatu hal. Media ilustrasi adalah suatu alat atau perantara yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada ilustrasi dalam pembuatan gambar. Media ini dijadikan

³⁶ Ahmad Gazali, "Kemampuan Menggambar Ilustrasi Flora dan Fauna Siswa Kelas X SMK Gunung Sari Menggunakan Pensil Warna," (Skripsi, UMM, Makasar, 2017), 7.

sarana prasarana dalam mengekspresikan apa yang akan diinginkan sehingga sesuatu tersebut akan mudah disampaikan. Dalam hal ini media dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk membuat sebuah karya seni berupa gambar, dengan adanya media ini akan menciptakan sebuah karya.³⁷ Ilustrasi adalah suatu gambar yang memiliki fungsi dan sifat yang menerangkan sebuah kejadian atau peristiwa. Definisi lain ilustrasi adalah sebuah hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Ilustrasi berusaha untuk dapat menyampaikan maksud melalui gambar. Ilustrasi bertujuan untuk memperjelas teks atau kalimat. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, ide dan konsep yang melandasi apa saja yang ingin disampaikan oleh gambar. Menghidukan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan merupakan tugas dan fungsi dari ilustrasi. Dengan mengkombinasikan antara analisis dan skil praktis akan membuat sebuah bentuk visual memiliki pesan.³⁸

Dengan menggunakan unsur-unsur pada pembuatan gambar, alat dan bahan tersebut dapat disesuaikan. Agar dengan bantuan alat tersebut dapat menghasilkan ilustrasi yang menarik dan mengandung pesan yang baik pula.

Beberapa alat dan bahan untuk menggambar ilustrasi antara lain :

- a. Teknik kering menggunakan alat dan bahan-bahan yang kering pula misalnya :
 - 1) Pensil,
 - 2) Penghapus,
 - 3) Kertas,
 - 4) Pensil warna dan
 - 5) Krayon
 - 6) Spidol

³⁷ Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Intermedia, 2002), 11.

³⁸ Joneta Witabora, "Peran dan Perkembangan Ilustrasi, " , 660.

- b. Teknik basah atau bahan lunak menggunakan alat dan bahan-bahan yang basah misalnya :
- 1) Kuas
 - 2) Kertas kanvas
 - 3) Tinta
 - 4) Cat air
 - 5) Cat akrilik
 - 6) Cat poster, dan jenis cat lainnya.³⁹

5. Prinsip Gambar / Prinsip dalam Pembuatan Gambar

Dalam proses menggambar tentunya terdapat prinsip didalamnya, prinsip ini digunakan sebagai agar gambar yang kita hasilkan sesuai dengan keinginan. Prinsip-prinsip dalam menggambar bentuk diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Model

Prinsip yang pertama adalah model. Model adalah objek gambar baik secara 2 dimensi dan 3 dimensi yang secara nyata dan faktual akan diaplikasikan ke dalam media gambar. Model atau objek dalam menggambarkan bentuk harus mutlak ada. Model dijadikan acuan atau dijadikan contoh dalam pembuatan gambar.

b. Perspektif

Perspektif adalah sebuah sistem untuk memperpresentasikan kesan ruang atau bentuk tiga dimensi pada media 2 dimensi sehingga yang kita gambar di tempat itu nampak nyata sehingga yang kita lihat dengan perspektif. Kesan ruang pada tiga dimensi bukanlah yang faktual, akan tetapi hanya visual semanta-mata, dalam menggambarkan persepsi ruang. Kita menciptakan ruang dan gambar merupakan

³⁹ Ahmad Gazali, "Kemampuan Menggambar Ilustrasi Flora dan Fauna Siswa Kelas X SMK Gunung Sari Menggunakan Pensil Warna," 11.

sebuah ilusi yang dituangkan pada media 2 dimensi. Dalam gambar bentuk prinsip perspektif dapat dipublikasikan pada bentuk prismatis.⁴⁰

c. Struktur

Struktur adalah pengorganisasian atau pengaturan unsur-unsur yang terkait dalam suatu objek material atau sistem. Dalam konteks ini ini struktur diartikan sebagai pengaturan pada gambar. Dalam menggambar bentuk 2 dimensi seperti lingkaran, segitiga, segiempat maupun pada bentuk 3 dimensi dalam gambar, penggambaran ruang yang memiliki garis-garis didalamnya termasuk pada ranah struktur. Pada kegiatan menggambar struktur adalah bagian dalam atau inti dari objek itu sendiri.

d. Gelap Terang

Gelap terang diartikan sebagai gambar yang dihasilkan secara linier dengan adanya garis-garis kontur berupa sketsa, selanjutnya diwujudkan pada kesan permukaan, volume dan kualitas material benda. Warna maupun teksturnya dengan menggunakan metode gelap terang. Pada gelap terang menjadi penjelas rupa pada gambar yang dibuat. Dengan menggunakan arsik arsir searah, arsir silang dan arsir pulasan merupakan cara yang umum digunakan dalam pembuatan gambar, agar gambar yang dibuat memiliki kesan bervolume.⁴¹

e. Cahaya dan Bayangan

Cahaya dan bayangan. Agar benda yang kita buat terlihat warna, bentuk dan susunan gambar, serta terlihat lebih bervolume dan terdapat adanya kesan ada cahaya.

Cahaya dapat bersumber mata cahaya matahari, lampu dan lain sebagai

⁴⁰ Riskia Amalia, "Kemampuan Menggambar Bentuk Dengan Model Pembelajaran Outdoor Siswa kelas X," (Skripsi, UMM, Malang, 2015), 14.

⁴¹ Cut Kamaril, *Pendidikan Seni Rupa / Kerajinan Tangan*, (Jakarta : FBS Universitas Terbuka, 2006), 15.

f. Komposisi

Komposisi adalah susunan atau perpaduan dari beberapa objek yang ditata sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang harmoni. Komposisi ini sering disebut dengan tata letak yaitu bagaimana mendapatkan objek pada letak yang tertata. Tidak ada satu kesatuan yang sifatnya baku dalam komposisi gambar.

g. Proporsi

Proporsi adalah aspek perbandingan, yaitu perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang lain, serta pada bagian kesatuan hingga keseluruhan. Dalam menggambar proporsi sangat dibutuhkan agar karya yang dihasilkan akan memiliki kesan indah. Indah dalam seni keindahan dan indah pada segi bentuk yang sesuai.⁴²

6. Objek pada Gambar

Sudah kita ketahui bahwa definisi gambar adalah bentuk visual atau penyampaian pesan yang dilakukan oleh seseorang. Seseorang tersebut tidak hanya langsung memberikan gambar asal, akan tetapi harus memiliki suatu objek untuk membantu penyampaian pesan tersebut. Objek pada gambar adalah sebuah variabel atau struktur data yang dijadikan acuan tertentu. Dapat dikatakan juga benda yang dijadikan tema pada penggambaran tertentu. Biasanya objek yang digunakan dalam pembuatan adalah berupa benda disekitar kita, yaitu benda hidup dan benda mati. Dalam konteks ini terdapat beberapa objek yang digunakan dalam pembuatan gambar. Diantara objek yang digunakan adalah :

a. Manusia

Manusia dijadikan objek pada pembuatan gambar karena memiliki proporsi yang berbeda. Manusia menjadi bentuk karakter dan memahami anatomi, agar terlihat wajar dan tidak terkesan kaku.

⁴² Ernawati Abu Bakar, "Proses Menggambar bentuk menggunakan model pembelajaran di luar ruangan pada siswa kelas VII," (Skripsi, UMM, Makasar, 2019), 27.

b. Tumbuhan

Tumbuhan dijadikan objek gambar dengan menyederhakan atau digambar detailnya. Tidak semua bagian tumbuhan dapat digambarkan akan tetapi dapat mengambil bagian tertentu saja. Misalnya pada bagian bunganya saja.

c. Hewan

Sama halnya dengan manusia, hewan memiliki proporsi dan anatomi yang berbeda. Jenis dan bentuknya dapat dikelompokkan menjadi hewan darat, udara dan air. Penggunaan objek hewan ini biasanya digunakan pada gambar cerita anak, seperti pada cerita “Kancil yang Cerdik”.

d. Alam sekitar

Penggunaan gambar dengan menggunakan objek alam sekitar biasanya pada penggambaran gunung dan bentangan ladang yang luas. Alam sekitar biasanya juga menjadi objek seni lukis.⁴³

7. Unsur-unsur dalam Gambar

Tidak hanya memiliki fungsi dan objek saja. Dalam proses penggambaran juga terdapat unsur yang menjadikan gambar tersebut akan menjadi lebih nyata dengan mempertimbangkan unsur-unsur didalamnya. Pada sebuah seni rupa gambar memiliki unsur-unsur proporsi yang sesuai. Sebuah karya seni tidak terlepas dalam unsur-unsur visual, diantaranya :

a. Unsur Garis

Garis merupakan salah satu unsur dasar dalam pembuatan gambar. Garis memiliki arti penting yakni sebagai media ungkap yang efektif dan efisien sebagai pencurahan isi dan perasaan manusia. Tidak hanya itu garis juga memberikan gerak atau pola pada gambar sehingga gambar tersebut memiliki kontur dan dapat menjadi sebuah

⁴³ Nelson Tarigan, *Menggambar Model*, (Medan : Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan, 2001), 49.

bentuk. Tidak hanya itu garis juga diartikan perhubungan titik antar titik sehingga menjadi tanda yang memanjang dan membekas pada permukaan. Tanda pada garis tersebut dapat menjadi batas antar bentuk dan warna.

Tidak hanya itu garis juga dapat dibedakan menjadi beberapa sifat, diantaranya :

- 1) Garis lurus, garis ini memiliki sifat yang kokoh dan tegas.
- 2) Garis datar, garis ini memiliki sifat yang kuat dan mantap.
- 3) Garis lengkung, garis ini memiliki sifat yang halus, lembut dan kalem.
- 4) Garis silang, garis ini memiliki sifat yang gampang goyah.
- 5) Garis zigzag, garis ini memiliki sifat yang tajam.

b. Unsur Warna

Warna merupakan kualitas yang dapat memungkinkan seseorang dalam membedakan dua objek dalam bentuk, tekstur dan kecerahan. Tidak hanya itu warna juga berkaitan langsung dengan perasaan sehingga akan mendapatkan sebuah emosi yang terdapat dalam diri manusia. Terdapat macam-macam warna pada unsur warna, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Terdapat 3 warna primer yaitu merah, kuning dan biru, warna sekunder adalah warna dari pencampuran dari warna primer, warna tersier adalah percampuran antara warna primer dan warna sekunder. Unsur warna merupakan unsur dominan dalam sebuah penciptaan karya seni rupa. Dengan penggunaan warna gambar dapat menggambarkan suatu benda mencapai kesesuaian dengan keadaan yang nyata.⁴⁴

c. Unsur Bidang

Dapat dikatakan sebuah garis yang memotong akan menjadi sebuah bidang. Bidang yang terjadi dapat membentuk bidang yang beraturan dan dapat menjadi bidang yang tidak beraturan. Bidang juga memiliki dua wujud yakni yang pertama

⁴⁴ Denny Apriyanto, 18.

bentuk figuratif (nyata) artinya bentuk tersebut menyerupai benda yang terdapat disekitar kita, kedua bentuk nonfiguratif (abstrak) artinya bentuk benda tersebut tidak menyerupai benda disekitar kita. Pendapat lain menyatakan bidang adalah sesuatu yang memiliki luas, panjang, warna dan garis yang memiliki dimensi dan dapat diukur.

d. Unsur Ruang

Ruang adalah sesuatu yang menyelimuti atau mengelilingi bentuk. Ruang terdapat dimensi luas, lebar, sempit dan tinggi. Dalam definisi lain menyatakan bahwa ruang adalah dimensi atau daerah yang mengelilingi bentuk. Ruang memiliki sifat nyata dan semu. Bersifat nyata apabila ruang tersebut berada pada keadaan sesungguhnya atau nyata, dan ruang bersifat semu apabila ruang tersebut berupa pantulan yang dapat dilihat pada cermin dan gambar. Dalam perspektif karya, unsur ruang memiliki teknik dimana akan memunculkan warna pada perspektif ruang yang apabila menekankan sisi yang lebih gelap disekitar subjek sehingga akan memunculkan kesan volume atau terlihat memiliki volume. Warna yang mengelilingi subjek dapat dikatakan latar belakang gambar.

e. Unsur Tekstur

Tekstur sendiri dapat dikatakan kualitas, kondisi, keadaan pada permukaan suatu benda. Tekstur dalam sebuah karya memiliki dua jenis, yaitu tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur nyata adalah tekstur yang dapat dirasakan oleh indera peraba dan dapat dilihat dengan indera mata, yakni tekstur yang benar-benar nyata atau ada. Sedangkan tekstur semu adalah keadaan dimana sesuatu tersebut hanya dapat dilihat dengan indera penglihatan, tidak dapat dirasakan menggunakan indera peraba, yakni keadaan tekstur yang semu.⁴⁵

⁴⁵ Denny Apriyanto, 19-20.

8. Konsep Dasar Ilmu Gambar

Pada pertengahan tahun 1980an gagasan mengenai budaya visual dan sejarah seni baru sudah tidak menjadi perbincangan umum. Apalagi dengan konsep “kata dan gambar” yang sudah mulai menghilang. Pada tahun tersebut disiplin sejarah seni sudah menjadi usang. Untuk masa sekarang keadaan sudah sangat berbeda, departemen akademik media visual dan budaya visual sudah dapat dijadikan mata pelajaran.⁴⁶

Terdapat beberapa Konsep Dasar Ilmu Gambar, diantaranya :

a. Gambar Berubah / Belokan Bergambar (*The Pictorial Turn*)

Pada konsep dasar ilmu gambar yang membahas tentang *the pictorial turn* yang artinya perubahan, pergantian, atau belokan pada ide, gagasan serta makna gambar. Gambar berubah pada konsep ini dimaksudkan terdapat pergantian atau perubahan gagasan yaitu studi visual dan budaya visual. Pergantian gambar yang dimaksudkan pada masa sekarang ialah dikaitkan dengan perkembangan dalam pengetahuan dan filsafat ilmu itu sendiri. Dimana pergantian dan perubahan, perpindahan dari suatu objek atau benda menuju ke ide, gagasan dan konsep kemudian dikeluarkan dalam bahasa. Artinya dari suatu objek, benda atau gambar itu sendiri kemudian memiliki telaah ide, gagasan dan konsep dan kemudian disampaikan dengan menggunakan bahasa, atau dengan kata lain perpindahan gambar tersebut dapat menjadi sebuah media perantara dalam penyampaian pesan.

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin meningkat seperti sekarang ini gambar tidak hanya digunakan dalam hal politik dan budaya masa, akan tetapi sudah dapat digunakan dalam ilmu pengetahuan yang lain. Ilmu

⁴⁶ W.J.T Mitchell, *Image Science : Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetic*, (Chicago America : The University of Chicago Press, 2015), 13.

pengetahuan yang berkembang merupakan turunan dari ilmu-ilmu yang lebih dulu ditemukan. Ilmu pengetahuan yang sudah berkembang misalnya psikologi manusia, perilaku sosial serta pengetahuan itu sendiri. Dimana ilmu tersebut sudah mulai mempelajari manusia dengan teori. Dalam pendapat lain pengertian gambar dimulai dari filsafat gambar itu sendiri kemudian dimasukkan ke sebuah teori, yang dimana terdapat pendasaran atau didasarkan pada manusia. Teori perumpamaan dan budaya visual telah berkembang sesuai perkembangan zaman dengan di mulainya sejarah seni menuju bidang-bidang lain hingga diperlukan yang mencakup psikologi, ilmu saraf, etika, estetika dan teori media dalam politik.⁴⁷

Dapat dikatakan bahwa konsep *the pictorial turn* memiliki arti dimana sebuah gambar memiliki gagasan, ide, dan konsep yang dimana dari hal tersebut memiliki makna dan akan disampaikan melalui bahasa. Dapat diartikan bahwasanya gambar adalah sarana untuk menyampaikan pesan.

b. Gambar / Gambar (Image / Picture)

Perlu kita ketahui bahwasanya Image dan Picture memiliki arti yang sama, akan tetapi memiliki sifat dan makna yang berbeda. Image dapat dikatakan sebuah citra dalam makna tertentu yang artinya bayangan, atau dapat dikatakan sebuah pemahaman yang timbul dapat pemahaman lain. Sedangkan picture yang berarti gambar. Picture adalah gambar atau foto yang dihasilkan dari sebuah media tertentu, dapat berupa gambar / drawing, lukisan / painting, atau foto / photograph yang berisi tentang manusia atau benda. Picture merupakan bentuk nyata pada sebuah gambar yang berasal dari media tertentu.⁴⁸

⁴⁷W.J.T Mitchell, 13.

⁴⁸<http://www.ilmubahasainggris.com>

Dalam konsep dasar ilmu gambar yang dimaksud dengan Image/Picture adalah pada objek itu sendiri. Apabila sebuah gambar menggambar adalah kata – hubungan gambar, maka gambar dapat dikembalikan kepada objek itu sendiri. Gambar adalah etensitas yang sangat abstrak dan minimal dapat dibangkitkan dengan satu kata. Cukup dengan menanam gambar kemudian membuangnya ke dalam pikiran kita lalu membawanya ke dalam kesadaran dalam pemahaman dan ingatan. Definisi lain menyatakan bahwa gambar dan gambar adalah suatu benda material yang dapat dibakar, di hancurkan dan di sobek. Citra adalah apa yang tampak dalam sebuah gambar dan yang bertahan dari kehancuran, yaitu memori, narasi, salinan dan jejak sosial.

Dari maksud diatas dapat dikatakan bahwasanya gambar yang berupa picture adalah keadaan nyata suatu benda. Dan citra adalah sesuatu yang masih ada. Jadi apabila suatu gambar tersebut hancur atau musnah akan tetapi citra dari gambar tersebut masih tetap ada, yaitu dengan adanya memori, salinan dan jejak sosial yang masih ada yang menjadi dokumentasi serta duplikat dari gambar itu sendiri. Dalam pengetahuan sains gambar dikatakan sebagai kloni dimana spesimen individu dari suatu organisme hidup yang merupakan duplikat dari induk. Gambar duplikat ini dapat menghubungkan serangkaian gambar yang sangat mirip dengan asli atau biologisnya yang menyatukan seluruh kloning. Image / Picture = 1 kembaran – gambar saudara kandung.⁴⁹

Dengan kata lain Image / Picture tersebut saling berkaitan. Image memiliki fungsi sebagai bayangan atau bentuk duplikat dari suatu benda. Sedangkan picture adalah benda itu sendiri. Image dikaitkan dengan duplikat dari kloni karena pada konsep ini image menjadi duplikat atau salinan atau

⁴⁹ Nelson Goodmen, *Languanges of Arts*, (Indianapolis : Hackett, 1976), 57.

dokumentasi dimana apabila picture musnah maka image akan tetap ada. Dan menjadi bukti bahwasanya picture pernah ada sebelumnya. Contohnya seseorang merekam sebuah karya atau hasil karya berupa seni lukis, dalam keadaan ini seseorang yang merekam memiliki dokumentasi, duplikat, salinan dari karya tersebut. Apabila seni lukis tersebut hancur karena sebab tertentu, maka hasil rekaman tersebut dapat menjadi saksi atau dokumentasi bahwa seni lukis tersebut pernah ada.

c. Metapictur

Metapictur berasal dari bahasa Yunani yang artinya Giliran Bergambar. Metapictur bukanlah hal yang langka pada kehidupan. Metapictur sering muncul setiap kali gambar menampilkan adegan penggambaran atau menampilkan gambar. Contoh lukisan muncul di dinding pada film atau televisi. Ada pula dimana gambar apapun dapat menjadi metapictur setiap kali digunakan sebagai alat untuk merefleksikan sifat gambar. Metapictur berfungsi sebagai metafora dasar dan analogi untuk sebuah wacana. Metafora ini kemudian membalikkan dirinya dalam wacana biomedis modern.

Metapictur diartikan sebagai perumpamaan pada gambar atau pandangan seseorang dengan cara “melihat sebagai” dan penggandaan penggambaran seperti itu. Metapictur filosofis yang danget dielaborasi memberikan model sifat pengetahuan sebagai kumpulan kompleks bayangan, artefak, iluminasi dan tumbuh yang mengamati. Ilustrasi muncul dengan perbandingan lilin dengan camera obscura yang menghasilkan gambar dalam model pemikiran dan persepsi dan memori. Metafora dianggap bentuk hypercon yang direalisasikan secara visual, imajinatif dan material. Contoh metapictur adanya gambar “kepala

negara” yang secara analogi dimana tubuh dilihat bukan sebagai organisme akan tetapi sebagai totalitas sosial.

Maksud dari konsep metapictur ini adalah sebuah gambar yang direalisasikan dengan cara pandangan seseorang atau dengan cara seseorang itu melihat sebagai sesuatu yang lain. Konsep ini menggunakan metafora sebagai media perumpamaan dimana gambar tersebut menjadi perumpamaan dalam kehidupan. Seseorang akan melihat sebuah gambar dengan suatu pandangan yang diumpamakan atau perumpamaan terhadap sesuatu tersebut. Contohnya pada gambar atau patung atau yang lain berbentuk manusia dengan maksud “kepala negara” akan tetapi dalam konteks ini makna pada gambar kepala negara tersebut diumpamakan pada kehidupan sosial, atau menjadi simbol kehidupan sosial yang sebagaimana terjadi. Misalnya keadaan sosial yang makmur, yudisial, musyawarah dan lain-lain.⁵⁰

d. Biopictur

Biopictur dapat dikatakan *Biologis Kloning Picture*. Biopictur merupakan versi terbaru pergantian gambar, dicontohkan dengan sangat jelas proses biologis kloning dan telah menjadi metafora yang kuat serta realitas biologis dengan implikasi etika dan politik yang mendalam. Kloning merupakan proses yang sepenuhnya alami pada tumbuhan dan hewan yang menjadi proses reproduksi aseksual dari sel yang identik secara genetik.

Dengan adanya perkembangan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat membuat cakrawala semakin luas pula. Dengan adanya hal tersebut kemungkinan kloning tidak hanya pada tumbuhan dan hewan saja, akan tetapi juga dapat dilakukan pada manusia. Tidak hanya itu

⁵⁰ George Lakoff and Mark Johnson, *Metaphors we Live*, (Chicago : University of Chicago Press, 2003), 18-19.

kemungkinan juga dapat membangkitkan kembali tentang pembuatan gambar dalam bentuknya yang paling kuat yaitu penciptaan kehidupan buatan. Gagasan menduplikasikan bentuk-bentuk kehidupan dan menciptakan organisme baru dengan kisah penciptaan alkitab itu sendiri, dimana Adam dibentuk menurut gambar dan rupa Allah dari tanah liat merah dan menerima nafas kehidupan. Gagasan untuk memperlakukan “kata dan gambar” sebagai masalah teoritis yang berbeda yang membutuhkan tidak hanya analisis memiotik akan tetapi juga kontekstualitas historis dan ideologis pada sejumlah bidang.

Dapat disimpulkan bahwa konsep biopicture adalah gagasan untuk menduplikasikan sesuatu pada kehidupan, dapat pula menduplikasi gambar yang sudah ada sebagai sarana untuk mempelajari kehidupan setelahnya. Tidak hanya itu duplikat atau kloning juga dapat dijadikan ilmu pengetahuan yang baru. Pada konsep ini duplikat dimaksudkan untuk agar media gambar yang akan digunakan memiliki salinan atau dokumentasi yang banyak sehingga gambar tersebut tidak habis atau hilang, akan tetapi tetap memiliki arsip.⁵¹

C. Media Gambar

1. Definisi Media Gambar

Peran penting media gambar ialah pada saat proses pembelajaran yang sangat penting dalam proses belajar. Media gambar memiliki peran untuk menambah dan memperkuat ingatan anak atau peserta didik. Selain itu gambar juga dapat menambah minat belajar peserta didik dan memberikan relasi antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Alam berfikir anak ialah gambar, semua informasi yang diterima oleh anak akan masuk kedalam pikiran dalam bentuk konkret. Agar menjadi konteks

⁵¹ W.T.J Michell, *Image Science*, 20-21.

yang bermakna, gambar dapat menjadi sarana untuk berinteraksi dan meyakinkan terjadinya proses informasi.⁵²

Pendapat lain menyatakan bahwasannya bentuk umum dari media gambar adalah media grafis. Media grafis merupakan suatu media yang berbasis visual, yang dimana media tersebut berisikan titik-titik, simbol, gambar dan garis untuk menggambarkan atau menjelaskan dan merangkum ide, gagasan dan peristiwa. Sedangkan media gambar itu sendiri adalah suatu alat atau perantara yang berupa gambar berfungsi sebagai penyampaian informasi yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana saja dan kapan saja. Dapat dikatakan bahwa media gambar adalah suatu alat atau perantara dari media grafis yang berisikan titik-titik, simbol dan garis dimana dapat menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa tertentu yang kemudian tersampaikan sehingga menjadi sebuah pesan atau informasi.⁵³

Menurut Cecep Kusnandi, media gambar adalah media yang berfungsi sebagai penyampai pesan melalui gambar dan dapat dilihat dengan indra penglihatan. Pesan yang disampaikan berupa simbol-simbol komunikasi visual. Komunikasi visual yaitu komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan indra penglihatan, dimana proses penyampaian informasi dari sumber ke penerima menggunakan penggambaran yang hanya dapat dilihat dengan mata. Media gambar memiliki tujuan untuk menarik perhatian, memberikan informasi berupa visual, mengilustrasikan fakta atau kejadian, dan memperjelas materi apabila dipergunakan dalam pembelajaran.⁵⁴

Richard E Mayer menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis. Contoh dari bentuk grafis tersebut adalah dapat berupa

⁵² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), 178.

⁵³ Arief S. Sadiman, et al. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Rajawali Press, 2011), 28.

⁵⁴ Cecep Kusnandi dan Bambang Sujtipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2013), 41.

foto, gambar, denah, ilustrasi dan animasi atau kartun. Untuk dapat membangun hubungan antara verbal dan mental pictorial adalah dengan pemahaman konsep atau konseptual. Dengan begitu materi yang akan disampaikan dengan multimedia akan terkonstruksi, terstruktur dan tertata dengan baik sehingga dapat menyampaikan informasi dan menerima informasi yang baik pula. Dengan adanya gambar memudahkan memahami konsep dibanding dengan menggunakan kata-kata.⁵⁵

Dalam bidang pendidikan, media memiliki arti sebagai media yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media gambar ialah sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual atau bentuk nyata ke dalam bentuk 2 dimensi. Menjadikan media sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam. Seperti halnya lukisan, foto atau potret, film, dan lainnya. Guru di tingkat SD/MI mengharuskan menggunakan alat peraga atau media visual dalam pembelajaran untuk memudahkan mengajar. Sebagian dari alat peraga visual yang dapat digunakan adalah gambar-gambar, tablet, poster, kartun dan benda nyata. Kita sebagai guru atau pendidik sebaiknya dapat membedakan gambar yang disukai peserta didik karena mereka akan menikmatinya dan gambar tersebut dapat membantu proses belajar dengan baik, karena dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media gambar berupa cerita merupakan hal yang baik karena dengan media tersebut melatih peserta didik dalam menentukan pokok pikiran dalam cerita. Selain itu akan membantu siswa dalam mempertajam daya imajinasi yang apabila dapat dikembangkan dengan baik akan menjadikan karya karangan. Dengan kegiatan mengarang siswa akan dilatih tentang berfikir kritis dan menulis dengan baik.⁵⁶

⁵⁵ Richard E Mayer, *Multimedia Prinsip – Prinsip dan Aplikasi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), 95.

⁵⁶ Purnama Sari, :Upaya peningkatan aktivitas dan kemampuan menulis karangan narasi melalui penggunaan media gambar seri”, (Skripsi, Universitas Bengkulu, Bengkulu), 21.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, gambar adalah bentuk tiruan suatu seperti manusia, benda dan hal lainnya dibuat dengan menggunakan hasil coretan pada kertas, kayu , kanvas yang dapat menjadi baliho, poster, lukisan, buku dan lainnya. Melalui media gambar siswa merasa bahwa itu adalah kenyataan yang akan membawa pada hal konkret yang memudahkan dalam pencapaian materi. Tidak hanya itu gambar juga merupakan sesuatu yang perwujudannya masuk ke dalam bentuk visual atau ke dalam bentuk gambar 2 dimensi yang dimana hanya memiliki 1 sisi yang dapat dilihat sebagai bentuk curahan pikiran dan perasaan seseorang. Contohnya gambar lukisan Monalisa, lukisan tersebut masuk ke dalam kategori bentuk 2 dimensi dan merupakan suatu hasil pemikiran dan curahan dari sang pelukis yang ingin menyampaikan sebuah pesan.⁵⁷

2. Manfaat Media Gambar

Manfaat yang akan diperoleh dalam proses belajar membaca dan menulis dengan menggunakan media gambar adalah anak akan dapat memahami isi gambar. Dibawah ini tersedia berbagai manfaat lainnya dari media gambar.

Manfaat lain dari media bergambar bagi pengajaran yaitu :

- a. Penggunaan media gambar dapat merangsang perhatian atau minat anak.
- b. Gambar dengan teknik adaptasi yang tepat dapat memahamkan siswa dan memudahkan mengingat isi informasi dari bahan belajar yang menyertainya.
- c. Pada kelas rendah gambar dengan garis yang sederhana akan menjadikan lebih efektif sebagai penyampaian dibanding dengan gambar bayangan atau gambar dengan fotografi sebenarnya.
- d. Dapat menyingkat uraian yang panjang. Uraian tersebut dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

⁵⁷ Mukhtar, Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta : Mizaka Gazila, 2003), 114.

- e. Mempermudah pengertian pembelajaran. Suatu penjelasan yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga lebih mudah memahami apa yang dimaksud

3. Fungsi Media Gambar

Secara garis besar fungsi utama media gambar adalah :

a. Fungsi Edukatif

Artinya dengan fungsi edukatif adalah dengan mendidik, yakni mendidik manusia, anak dan individu lainnya dengan memberikan pengaruh positif dalam kehidupan. Tidak hanya itu dengan melihat pertumbuhan seseorang dari bayi dan kemudian beranjak dewasa sehingga mampu berjalan dan kemudian dapat menjadi insan manusia yang cerdas.

b. Fungsi Sosial

Memberikan informasi yang autentik atau dengan interaksi dengan lingkungan dan berbagai pengalaman pada bidang kehidupan. Mengajarkan pada norma-norma, budaya dan disiplin melalui interaksi dalam keluarga.

c. Fungsi Ekonomis

Artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal atau memberikan azas mengenai produksi dan pemakaian barang.

d. Fungsi Politik

Berpengaruh pada politik pembangunan. Dengan memahami konsep struktur politik.⁵⁸

Pendapat lain menyatakan bahwa terdapat fungsi media sebagai media pendidikan atau media pembelajaran. Fungsi media dalam pembelajaran diantaranya :

a. Fungsi Atensi

⁵⁸ Tara Oviani, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SDN 56 Kota Bengkulu," (Skripsi, IAIN Bengkulu, 2019), 18.

Media visual merupakan inti, yakni dimana media dapat mengarahkan perhatian dan menarik perhatian siswa untuk dapat berkonsentrasi atau berfokus pada materi pembelajaran. Dengan makna visual yang disertai dengan teks pada materi pelajaran. Membuat siswa menjadi lebih tertarik pada saat kegiatan belajar mengajar merupakan fungsi antensi. Apabila pada awal pembelajaran siswa kurang berminat dalam belajar, maka dengan adanya media diharapkan siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.

c. Fungsi Kognitif

Media gambar atau visual diharapkan dapat memperlancar dalam pencapaian suatu tujuan. Dengan fungsi kognitif media dituntut dapat membantu dalam pencapaian tujuan tersebut. Dengan bantuan media diharapkan siswa dapat memahami serta mengingat materi-materi pelajaran yang sulit dipahami dengan mengingat gambar tersebut. Apabila siswa sudah mengerti maka dengan mudah suatu pencapaian akan ada peningkatan dalam menerima pengetahuan..

d. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁵⁹

⁵⁹ Rayandara Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Referensi, 2012), 85.

4. Jenis Media Gambar

Jenis media gambar secara umum, yaitu :

a. Realita

Secara umum jenis media realita yaitu benda-benda yang nyata yang digunakan sebagai bahan belajar. Yaitu dengan menyesuaikan keadaan pada nyata atau riil sehingga media menjadi duplikat yang baik.

b. Model

Dengan benda 3 dimensi atau 3D yang merupakan representasi dari benda yang sebenarnya. Dengan memberikan model atau contoh secara nyata agar menjadikan pembelajarn menjadi lebih bermakna.

c. Benda Grafis

Benda grafis yaitu suatu gambar visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.

d. Display

Display adalah bahan dari pameran atau display yang di pasang di suatu tempat. Dapat dikatakan bahwa display adalah tempat penataan suatu barang tertentu dengan tujuan agar dapat menarik perhatian seseorang.

5. Macam-Macam Media Gambar

Macam-macam media gambar yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam bidang pendidikan, diantaranya :

a. Foto.

Foto merupakan potret nyata objek atau peristiwa yang diambil melalui kamera.

Maka foto merupakan media pembelajaran yang sangat realistik.



Contoh gambar : 2.1 Foto
(azwisata.com)

b. Poster

Poster adalah ilustrasi gambar yang dibuat dengan ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, isi atau kandungannya berupa bujukan untuk mempengaruhi orang. Poster dapat berupa motivasi, gagasan, atau peristiwa tertentu. Poster juga digunakan sebagai penyampai pesan-pesan tertentu.



Contoh gambar : 2.2 Poster
(smkn5batam.sch.id)

c. Kartun

Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kartun juga dapat digunakan untuk mengungkapkan sikap terhadap orang, situasi, dan kejadian tertentu. Kartun biasanya berbentuk lukisan, sketsa atau karikatur untuk memberikan ilustrasi secara komunikatif kepada peserta didik.



Contoh gambar : 2.3 Kartun
(rimbakita.com)

d. Bagan

Bagan dipergunakan untuk menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan saja.



Contoh gambar : 2.4 Bagan
(slideplayer.com)

e. Diagram

Suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol.

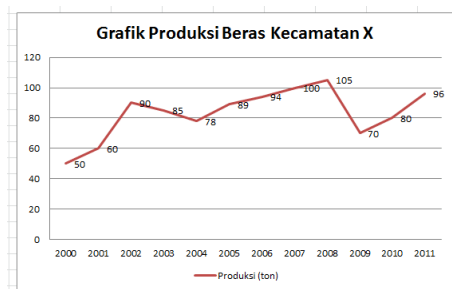
Diagram biasanya menggambarkan struktur dari suatu objek secara garis besar.



Contoh gambar : 2.5 Diagram Lingkaran
(cara.aimyaya.com)

f. Grafik

Grafis adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis dan gambar. Simbol-simbol verbal juga sering digunakan untuk melengkapi suatu grafik.



Contoh gambar : 2.6 Grafik
(pelajaran.co.id)

g. Denah atau Peta.

Peta merupakan gambaran dari permukaan bumi yang mempresntasikan keadaan permukaan bumi seperti daratan, sungai, pegunungan, dan lain sebagainya. Peta atau denah berisi informasi mengenai suatu daerah tertentu.⁶⁰



Contoh gambar : 2.7 Denah
(zotutorial.com)

Pendapat lain mengemukakan bahwa dalam pengelompokannya media memiliki dua kategori, yaitu :

a. Media Gambar Diam (*still picture*)

⁶⁰ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 30.

Media gambar diam adalah media yang menampilkan gambar diam seperti komik. Media gambar diam ini merupakan hasil dari pemotretan peristiwa atau kejadian yang dituangkan dalam bentuk gambar atau cetakan dan simbol.

Adapun yang termasuk ke dalam media gambar diam adalah :

1) Poster

Poster adalah desain grafis yang memuat komposisi didalamnya yaitu berupa gambar dan huruf di atas kertas dengan ukuran yang besar atau kecil. Poster tersebut biasanya dipasang pada dinding atau reklame atau dengan permukaan yang dapat dengan maksud menarik perhatian khlayak.

2) Komik

Komik adalah suatu bentuk seni visual dimana dijadikan media untuk mengekspresikan ide dan gambar dan dikombinasikan dengan huruf atau tulisan. Komik biasanya mengambil bentuk ukuran yang dibandingkan.

3) Karikatur dan kartun

Merupakan gambar dengan penampilan yang lucu yang mempresentasikan suatu kejadian atau peristiwa dalam keadaan tertentu.

b. Media Gambar Gerak

Media gambar gerak adalah media yang menampilkan gambar yang bergerak seperti televisi, yang diambil dari kajian sebenarnya atau dari gambar animasi.

Yang termasuk kedalam gambar gerak yaitu :

1) Film atau gambar hidup

Gambar hidup merupakan serangkaian gambar yang dalam keadaan diam, akan tetapi ketika tampil atau ditampilkan dalam layar akan menciptakan ilusi gambar dengan efek fenomena phi yang mengakibatkan gambar tersebut terlihat seperti bergerak.

2) DVD atau VCD Player

Media gambar yang direkam dengan format kaset atau video. Media ini dapat menayangkan objek bergerak dan proses yang lebih spesifik.⁶¹

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar.

Selain memiliki manfaat dan fungsi media gambar juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Yakni diantaranya :

a. Kelebihan penggunaan media gambar :

- 1) Dalam media pendidikan media gambar sifatnya konkret. Gambar atau foto harus bersifat realistik menunjukkan pokok masalah.
- 2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. Tidak semua benda atau objek, peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas. Peristiwa peristiwa yang terjadi di masa lampau terkadang tidak dapat kita lihat seperti apa adanya
- 3) Dapat menerjemahkan ide yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata. Misalnya dalam sebuah pengertian.
- 4) Banyak tersedia dalam buku. Misalnya dalam buku cerita anak.
- 5) Relatif tidak mahal.⁶²

b. Kekurangan penggunaan media gambar :

- 1) Gambar yang ditunjukkan berupa gambar mati atau gambar dua dimensi.
- 2) Gambar atau foto hanya menekankan pada persepsi indera mata. Hanya dapat diterjemah dengan kegiatan melihat dengan menerjemah maksud dari semua gambar.

⁶¹ Mudhafir, *Teknologi Instruksional : Sebagai Landasan Penerangan dan Penyusunan Program Pengajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosidakarya Offset, 1999), 82.

⁶² Anita Kurniya Sari, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Ketrampilan Menyimak dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jebres," (Skripsi, Universitas Sebelas maret, Surakarta, 2010), 11.

- 3) Gambar tidak dapat menunjukkan gerak. Karena hanya dengan menggunakan gambar atau foto maka media tersebut hanya menunjukkan sisi gambar saja tidak dapat menunjukkan seperti video.
- 4) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar
- 5) Gambar atau foto yang bersifat kompleks kurang cocok dalam kegiatan pembelajaran.⁶³



⁶³ *Ibid.*, 12.



BAB III

PEMBAHASAN

A. Sejarah Seni

Gambar dalam konteks pembelajaran masuk ke dalam Karya Seni. Dalam sejarah seni dapat dipahami bahwa terdapat tiga pertemuan bidang studi yang berbeda. Tiga diantaranya yaitu Ikologi, Budaya Visual dan Studi Media. Pertama Ikonologi yaitu kajian gambar pada seluruh media, yang dapat berupa antarmuka, antar bahasa dan representasi visual. Kedua Budaya Visual, yaitu studi yang membahas tentang persepsi dan representasi visual terutama konstruksi sosial pada bidang visibilitas dan konstruksi visual pada bidang sosial. Ketiga Studi Media yaitu studi tentang bidang baru esthetic media yang dimana studi media bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara teknik, sosial, dan artistik dari media. Ketiga bidang tersebut memiliki arti dan memiliki pembatasan cakrawala tertentu yang berada diluar sejarah seni. Ikonologi memiliki batasan pada citra, unit fundamental dari pengaruh makna dalam sejarah seni. Budaya visual memiliki batasan pada spesifik sensorik melalui seni visual yang harus beroperasi. Dengan maksud budaya visual berhubungan dengan bahasa dan sastra. Sedangkan esthetic media membahas mengenai hubungan antara seni dengan media massa, seni itu sendiri, dan seni pada keseharian hidup. Ikonologi, budaya visual dan esthetic visual memiliki hubungan atau keterkaitan satu sama lain.

Bidang pertama yaitu Ikonologi. Ikonologi merupakan seni yang sangat kuno, dapat dikatakan pada saat masa *Renaissance dan Cesare Ripa*. Ikologi mencakup gambar yang nonartistic. Ikologi memfokuskan pada ide gambar dalam wacana filosofis antara sastra,

musik dan seni visual. Ikologi lebih mementingkan makna kiasan, termasuk pada gerak tubuh manusia serta arsitektur berupa pahatan, gambar atau layar.⁶⁴

Budaya visual ini berbeda dengan ikonologi. Dimana budaya visual sudah masuk pada zaman yang sudah baru, meskipun masih memiliki silsilah panjang dalam filosofis sebagai subjek epistemologi. Budaya visual sudah muncul dan menjadi inovasi dalam teknologi perekaman optik seperti fotografi, televisi dan bioskop. Budaya visual ini juga berpusat pada persepsi dan pengenalan visual. Inspirasi penting pada budaya visual adalah terletak pada antropologi visual dan studi tentang materi serta media massa, serta raga artistik yang berupa seni lukis dan pahat pada sejarah seni rupa. Sejarah seni di bawah tekanan budaya visual sekarang mencakup berbagai macam agenda penelitian. Budaya visual ini membantu kita bagaimana sebuah karya seni dapat dilihat kembali atau melihat kembali penonton. Yang paling mendasar dari budaya visual ini yaitu untuk menjelaskan, tidak hanya konstruksi sosial dari bidang visual akan tetapi konstruksi visual dari bidang sosial.

Bidang ketiga yaitu pada estetika media. Estetika muda keluar pada zaman yang cukup muda atau baru terlahir. Pada silsilah McLuhan menyatakan bahwa segala sesuatu mulai dari kulit hingga pakaian sampai sebuah sistem merupakan bidang komunikasi dan ekspresi. Keduanya membentuk kodrat kedua pada individu dan masyarakat. Pusatnya adalah ketika ditemukannya media massa, khususnya media penyiaran. Media massa yang ditemukan seperti telegraf, telepon, sistem pos, dan lainnya hingga pada internet seperti sekarang. Ia juga memperhatikan artistik antara media lama dan media baru yang ditemukan. McLuhan berupaya untuk melewati batas media massa dan estetika media serta bentuk mediasi teknis, sosial-ekonomi dan politik dengan harapan akan menghidupkan kembali estetika media kontemporer.

⁶⁴ Panofsky, "Ikonografi dan Ikonologi : Pengantar Studi Renaisans Arti dalam Seni Visual," (New York : Anchor Doubleday, 1995), 26-54.

Dari ketiga bidang yang mendasari penyimpangan dari sejarah seni. Ketiganya memiliki hubungan yang sistematis satu sama lainnya. Dalam beberapa negara sejarah seni yang muncul akan berbeda-beda sesuai dengan pembatasan negara tersebut. Pada era ini sejarah seni muncul pada negara multibahasa, yaitu Prancis, Jerman dan Italia.⁶⁵

B. Seni X Lingkungan

Dalam kasus ini menghubungkan Seni dan Lingkungan merupakan topik yang hangat untuk dibahas atau diinterpretasikan secara luas. Seni dapat diartikan sebagai seluruh rangkaian sarana artifisial yang bertindak atau suatu lingkungan. Dapat dikatakan aktifitas manusia berupa lingkungan. Dengan menghubungkan seni dengan lingkungan, kecerdasan dengan alam dan aktivitas manusia ke ruang dan tempat. Pada tahun 2008 Museum Seni Nevada menggantikan data “dan” pada penggunaan “seni dan lingkungan” menjadi “seni + lingkungan” yang diartikan bahwa seni memiliki tambahan tanda waktu. Yang menurut pada apakah seni itu mengharuskan adanya tambahan untuk lingkungan, ruang, waktu, tempat kemunculannya.

Merelasikan seni dan lingkungan dapat memiliki beberapa arti, sebagai efek multiplier yang mencerminkan cara instasi paling sederhana dari kecerdasan manusia ke suatu tempat yang dapat benar-benar mengubahnya, hubungan “art x environment” harus dibaca dengan multiplikatif sebagai penyeberang atau melewati daripada tinggal. Sebagai perpindahan anakronistik daripada ketetapan sejarah sebagai penanda yang kejam dan penghapusan yang sama kejamnya daripada keabadian yang aman dari monumen tersebut.⁶⁶

Seni memainkan peran paling dalam di lingkungan sosial adalah melawan anggapan bahwa seni hanyalah tambahan ornamen. Kemewahan yang bergantung pada surplus ekonomi. Mungkin ini bukan merupakan jenis seni akan tetapi seni yang muncul

⁶⁵ *Ibid.*, 26-54.

⁶⁶ W.J.T Mitchell, *Landscape and Power*, (Chicago : University of Chicago Press, 2002), 182.

di galeri arus utama. Dapat dikatakan berupa seni apabila pertunjukan dan grafiti, film dokumenter, fotografi, dan jurnalisme. Versi kontradiksi yang paling sederhana dan sederhana dalam lingkungan sosial. Seni sejati dari lingkungan ini muncul ketika salah satu modifikasi buatan tertua pada lingkungan yaitu tembok, pagar, pembatas.

Tembok keamanan, pagar perbatasan, pos pemeriksaan, pembatasan fisik atau virtual yang memisahkan lingkungan sosial yang ekstrim dari tempat tinggal manusia, telah menjadi tempat ekspresi artistik yang paling menarik pada zaman kita. Sebagai alamat praktis lebih untuk perkembangan tembok yang diarahkan pada populasi mural yang telah kembali dan tidak hanya tempat mural yang memperingati atau menghiasi tempat mural yang mendekonstruksi dukungan mereka sendiri, menolak pemisahan dan menyerang dinding tempat mereka dilukis. Tembok kemudian telah menjadi manifestasi arsitektur utama dalam lingkungan sosial yang ekstrim bersama kita.⁶⁷

Maksud dari “Seni X Lingkungan” adalah adanya relasi atau hubungan yang erat dari seni dan lingkungan itu sendiri, yang memiliki unsur positif serta memiliki arti tersendiri dalam kehidupan. Seni adalah sen bentuk aktivitas manusia untuk menciptakan suatu karya apapun yang kemudian diakui sebagai ciptaan seorang seniman yang akan menyampaikan ungkapan, gagasan, ide dan perasaan tentang perkembangan lingkungan bermasyarakat dan fenomena-fenomena lain pada kehidupan. Sedangkan lingkungan adalah kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam yang meliputi tanah, air, energi, flora dan fauna, yang tumbuh diatas tanah atau pada bumi dengan kelembagaan yang meliputi ciptaan manusia itu sendiri. Dalam konsep ini seni adalah pemikiran mengenai manusia itu sendiri dan lingkungan yang menjadi medianya. Merelasikan seni dan lingkungan mengganggap dimana pikiran manusia tersebut dapat mengubah lingkungan sekitar atau apa yang terjadi dengan lingkungan tersebut. Seni dan

⁶⁷ *Ibid.*, 182.

lingkungan memiliki hubungan yang sangat erat karena juga hidup secara berdampingan. Seni ada ketika lingkungan tercipta, dan lingkungan tercipta ketika terdapat sebuah seni didalamnya. Salah satu contoh pada kehidupan nyata pada konsep ini adalah dengan adanya tembok yang dapat dikatakan sebagai hasil sebuah seni yang menjadi pembatas, akan tetapi pada daerah tertentu tembok menjadi arti seni yang menyelamatkan manusia. Tembok kemudian menjadi pembatas atas pemikiran itu sendiri.⁶⁸

C. Bidang-bidang dalam Penggunaan Media Gambar

1. Bidang Pendidikan

Penggunaan media gambar dalam pendidikan sangat penting. Karena dalam bidang pendidikan media gambar dapat memperjelas suatu pengertian kepada peserta didik. dengan menggunakan media gambar secara otomatis siswa kan lebih memperhatikan dalam pelajaran. Foto/gambar memiliki makna yang lebih baik daripada tulisan. Foto/gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah buku atau serangkain gambar siswa dapat lebih kompetensi dasar. Dalam buku menggamarkan bahwa dalam sebuah gambar lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar. Melalui membaca yang dapat diingat hanya 10% dan dengan kegiatan mendengar yang diingat hanya 20%, tetapi dengan kegiatan melihat yang diingat sekitar 30. Apabila gambar didesain dengan baik maka akan memberikan pemahaman yang lebih baik pula. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus disertai dengan tulisan. Bahan ajar menggunakan tulisan dapat memberikan petunjuk cara menggunakan bahan ajar yang lainnya.

Contoh media gambar pada bidang pendidikan adalah dengan digunakannya sebagai media pembelajaran.

⁶⁸ *Ibid.*, 183.

2. Bidang Informasi dan Telekomunikasi

Gambar menjadi bagian dari informasi dan telekomunikasi karena media gambar dapat dipergunakan dalam alat komunikasi berupa visual. Informasi yang biasanya berupa citra kata dan karakternya mulai diwujudkan secara konkrit melalui objek dan rupa. Gambar merupakan kristalisasi peristiwa dan gagasan diluar manusia. Gambar sebagai ungkapan pikiran yang penting dalam kehidupan manusia.⁶⁹

3. Bidang Kesenian

Pada bidang kesenian gambar dijadikan sebagai sarana dalam menerjemahkan suatu peristiwa atau kejadian. Tidak hanya itu dalam bidang kesenian gambar merupakan bentuk karya seni 2 dimensi, dimana memiliki 2 sisi yaitu panjang dan lebar. Seni adalah keahlian dalam pembuatan karya yang bermutu seperti tari, lukisan, ukiran dan lainnya. Seni juga meliputi banyak kegiatan manusia dalam menciptakan karya visual, audio, lukisan.

Contoh media gambar dalam kesenian adalah pada karya seni berupa lukisan. Lukisan memiliki nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan memiliki arti tersendiri.

4. Bidang Kesehatan

Dalam bidang kesehatan media gambar dipergunakan untuk pembuatan poster. Promosi kesehatan dapat dilakukan diantaranya dengan menggunakan media. Media yang paling banyak digunakan adalah dengan menggunakan media poster. Poster adalah media gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti titik, garis dan juga simbol serta kata-kata yang dapat menarik perhatian. Salah satu contoh penggunaan media gambar dalam bidang kesehatan yaitu tentang keluarga yakni

⁶⁹ Freddy H. Intanto, "Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual," 28.

mengenai resiko kehamilan tinggi dan tanda bahaya kehamilan. Hasilnya penggunaan poster menunjukkan adanya pengetahuan baru.⁷⁰

5. Bidang Politik

Terdapat berbagai macam jenis gambar dalam kehidupan. Gambar ilustrasi naturalis, gambar kartun, cerita bergambar / komik, karikatur dan masih banyak lagi. Salah satu pemanfaatan media gambar pada politik adalah dengan menggunakan karikatur. Karikatur berasal dari bahasa itali yaitu *caricare* yang memiliki arti muatan atau tambahan. Karikatur menggambarkan objek nyata yaitu gambar wajah manusia dengan melebih-lebihkan kekhasannya. Karikatur biasanya menggambarkan sebuah subjek yang sudah banyak di kenal orang, karikatur ini memberikan maksud untuk kelucuan bagi yang mengenak subjek tersebut. Karikatur dijadikan alat sebagai media kritik. Penggunaan karikatur dalam menyampaikan informasi atau pesan sangat baik. karikatur merupakan salah satu media komunikasi yang sering digunakan sebagai kritik politik. Dengan penggabungan warna, kecerdasan isi dan ketepatan berfikir kritis, karikatur sangat efektif dalam digunakan untuk menanggapi beberapa fenomena politik dalam kehidupan masyarakat. Karikatur sangat sering kita jumpai pada koran dan majalah. Penggunaan karikatur sebagai media komunikasi sangat tepat, karena wajah dan ciri khasnya sangat tepat. Dengan maksud untuk memberikan penyampaian informasi yang banyak menyinggung masalah politik. Karikatur dijadikan media komunikasi bagi masyarakat kepada pemerintah.⁷¹

⁷⁰ Sumartono dan Hani Astuti, "Penggunaan Poster sebagai Media Komunikasi Kesehatan," *Komunikologi* Volume 15 No.1 (Maret 2018), 8.

⁷¹ Sigit Dwi Laksana. Pemanfaatan Karikatur Sebagai Media Komunikasi Politik, *Jurnal Seminar Nasional Fisip UMPO*, (2016). 152-162.

D. Penggunaan Media Gambar

1. Penggunaan Media Gambar Pada IT

Diketahui bahwa sekarang ialah masuk pada zaman globalisasi. Globalisasi adalah perkembangan teknologi, informasi, pemikiran, gaya hidup yang semakin pesat dan meningkat yang membuat sektor kehidupan lebih mudah untuk dijalankan. Perlu diketahui bahwa gagasan mengenai globalisasi sangat menakutkan. Terdapat sesuatu yang luar biasa mengenai konsep globalisasi itu sendiri. Kekuatan model, media, budaya yang berkembang saat ini semakin pesat dan dahsyat. Paradoks dalam konsep globalisasi inilah yang menjadi renungan. Gambaran dunia yang telah menjadi sangat jelas, realitas dan penuh informasi. Pada saat yang sama tampaknya menghadapi krisis semakin berkembang hanya dapat digambarkan sebagai apokaliptik.

Dengan adanya globalisasi yang sedemikian rupa hingga menjadi ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada ikut menjadi pesat dan berkembang juga. Dengan mengembangkan teknologi-teknologi terbaru dan canggih yang sangat membantu manusia. Misalnya saja pada internet. Internet semakin memperluas jangkauan dan semakin mempercepat proses jalan internet tersebut. Tidak hanya ini saja masih terdapat banyak perkembangan yang ada pada dunia ini, media massa, media gambar, dan lain sebagainya. Dengan adanya globalisasi tersebut gambar dijadikan media dalam penelusuran Google Earth atau penelusuran peta dengan menggunakan satelit. Penggunaan Google Earth yang luas biasanya yang menghasilkan jawaban digital dan tervirtualisasi untuk representasi bola tradisional dunia seperti globe. Kita dapat memanfaatkan google earth dan menyaksikan dengan

takjub saat dapat melihat benua dan wilayah menjadi fokus dan diikuti dengan formasi geografis.⁷²

Tidak hanya itu pada bidang politik gambar dijadikan media massa yang memberitakan suatu keadaan tertentu. Media massa tersebut dapat berisikan gambar yang memberikan atau menyampaikan pesan dengan memberikan persepsi keadaan yang sedang terjadi.

2. Penggunaan Media Gambar Pada Dunia Pendidikan

Dengan adanya perkembangan zaman serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Dan dengan adanya pengaruh globalisasi yang semakin kuat. Kecenderungan seseorang dalam penggunaan sesuatu juga meningkat. Misalnya pada bidang pendidikan kecenderungan penggunaan yang berkaitan dapat memberikan dampak positif dalam pendidikan juga meningkat.

Salah satu penggunaan gambar atau pemanfaatan gambar dalam dunia pendidikan sudah sangat banyak contohnya. Kita dapat mengambil contoh dalam bidang pendidikan adalah dengan adanya pemanfaatan gambar dengan diadakannya sebuah media dalam pembelajaran. Diperlukannya media yang dapat membantu membangkitkan semangat agar siswa menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran atau materi yang diberikan menjadi lebih mudah terserap. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dalam pembelajaran media berarti sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa, serta metode pengajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan. Penggunaan media gambar atau media bergambar sangat banyak digunakan dalam kegiatan

⁷² W.T.J Michell, *Images Science*,

belajar mengajar. Dengan adanya gambar tersebut membuat siswa menjadi lebih mudah mengingat sesuatu. Gambar sendiri memiliki kelebihan yaitu dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan mata, lebih konkret dan realistik dalam memunculkan pokok masalah serta memperjelas masalah dalam bidang-bidang tertentu. Gambar atau foto memiliki makna yang lebih baik dibanding dengan tulisan. Gambar sebagai sebuah bahan ajar tentu akan diperlukan suatu rancangan yang baik agar dengan menggunakan bahan ajar atau buku tersebut siswa akan mencapai sebuah kompetensi dasar. Dengan menggunakan gambar, beberapa ahli menyatakan bahwasanya memiliki makna yang lebih tinggi daripada dengan membaca atau mendengar. Melalui kegiatan membaca siswa akan mendapatkan ingatan sebesar 10% dan dengan kegiatan mendengar siswa akan mengingat sebesar 20%, sedangkan dengan kegiatan melihat siswa akan mendapat ingatan sebesar sekitar 30%. Apabila gambar didesain dengan baik maka akan memberikan pemahaman yang lebih baik pula. Bahan ajar ini dalam menggunakannya harus disertai dengan tulisan. Bahan ajar menggunakan tulisan dapat memberikan petunjuk cara menggunakan bahan ajar yang lainnya.⁷³

Gambar yang bermakna paling tidak memiliki kriteria khusus yang harus sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Beberapa kriteria tersebut adalah :

- a. Gambar harus mengandung sesuatu yang dapat dilihat dan harus penuh dengan sebuah mengandung informasi didalamnya. Gambar tidak hanya sekedar gambar yang dapat dilihat akan tetapi harus memiliki makna dan arti didalamnya yang berguna untuk kegiatan siswa sehingga dapat dipelajari.

⁷³Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), 178.

- b. Gambar harus memiliki makna dan dapat dimengerti. Dengan memberikan gambar yang sederhana akan tetapi memiliki makna dan dapat dimengerti siswa akan mendapatkan sebuah pengertian yang jelas, dan tidak salah informasi.
- c. Isinya lengkap dan rasional. Dimana gambar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus diambil dari sumber-sumber yang benar dan terpercaya. Dengan sumber yang terpercaya diharapkan gambar tersebut benar-benar memberikan informasi tidak miskin informasi yang berakibat penggunaan belajar tidak bermanfaat.⁷⁴

Tidak hanya itu saja penggunaan media sebagai gambar juga sudah banyak penelitian-penelitian yang berusaha mencoba penggunaannya dalam peningkatan terhadap suatu hal. Misalnya pada “Peningkatan Ketrampilan Menulis dengan Menggunakan Media Gambar” dan lain sebagainya. Dan sudah banyak juga studi penelitian lapangan yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat memberikan dampak positif dengan adanya penambahan kemampuan, keterampilan dan lain sebagainya.

3. Penggunaan Media Gambar sebagai Media Massa

Penggunaan gambar sebagai media massa yaitu sebagai sarana komunikasi massa. Media massa adalah sarana atau alat yang digunakan dalam kegiatan komunikasi yang ditujukan kepada orang banyak atau khalayak. Media massa biasanya memberikan informasi tentang perubahan, dan bagaimana hal tersebut dapat berjalan serta bagaimana hasilnya. Media ini dapat dibedakan menjadi 2 yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak meliputi tabloid, majalah, koran, surat kabar dan lainnya. Sedangkan media elektronik dapat berupa televisi dan radio. Media masa lokal biasanya yang isi kandungannya mengacu dan menyesuaikan diri pada

⁷⁴ *Ibid.*, 179.

kebutuhan dan kepentingan masyarakat. Keberadaan media massa ini sangat berguna dan memiliki peran yang sangat efektif dalam kehidupan masyarakat karena dapat mempengaruhi kehidupan sosial dan menjadi bagian dari kebutuhan masyarakat terutama sebagai sumber pesan yang bermanfaat bagi masyarakat dalam menghadapi lingkungan.

Dalam konteks ini dapat dikatakan bahwa gambar digunakan sebagai media massa yang berupa koran yang biasanya digunakan oleh rakyat dengan tingkat perekonomian yang rendah. Masyarakat yang demikian memiliki ketergantungan dan kebutuhan akan media massa dibandingkan dengan masyarakat yang tingkat perekonomiannya lebih tinggi. Dengan maksud bahwa masyarakat dengan perekonomian yang tinggi akan mudah menggunakan akses media massa yang lain atau memiliki banyak akses media massa. Penggunaan gambar dijadikan sebagai media massa yang dimana media massa tersebut menggunakan penggambaran atau perumpamaan sebuah media menjadi stereotip pada orang-orang dengan penghasilan rendah. Media massa yang seharusnya memberikan potensi mendidik, membangkitkan kesadaran dan membentuk sikap publik, akan tetapi pada ini dijadikan sebuah perbedaan.

Artikel ini berusaha mendekonstruksi gambar sebagai penggambaran sementara pada kelompok berpenghasilan rendah. Media-media televisi hanya digunakan untuk orang-orang yang kaya. Hal lain yang menarik juga pada tayangan tabloid yang cenderung melibatkan kelas atas, terutama selebriti. Dengan asumsi "Orang Miskin Tidak Terlihat" padahal kemiskinan merupakan masalah yang paling dahsyat yang dialami dalam sebuah pemerintahan.

Dalam konteks ini dapat dikatakan bahwa gambar digunakan sebagai media dalam penggambaran rakyat kecil atau seseorang yang memiliki penghasilan rendah

atau dianggap miskin. Media massa yang ada hanya menyorot pada orang-orang yang kaya akan tetapi tidak pada kemiskinan yang terjadi. Mereka para penerima kesejahteraan adalah mereka yang satu-satunya kelompok dari 17 kelompok lainnya. Mereka yang berbeda pada 17 kelompok yang dimaksud akan serasa tidak dihargai.⁷⁵

E. Masa Depan Gambar

Perlu kita ketahui kata dan gambar memiliki hubungan yang sangat erat. Hubungan mereka adalah salah satu pertukaran dialektis daripada pemisahan ketat antara oposisi biner. Hal ini mendorong untuk mendalami hubungan sastra dan seni visual serta campuran unsur yang membentuk media. Melihat konsep gambar di masa depan. Gambaran seperti itu melibatkan temporalitas, baik sebagai memori masa lalu yang hilang untuk diingat kembali sebagai kehadiran yang dirasakan dari waktu nyata. Dengan melihat masa depan kita harus melihat pada metapicture atau membayangkan dengan adanya penggandaan gambar.

Masa depan gambar itu sendiri mengarah pada bagaimana perkembangan zaman serta perkembangan teknologi kedepannya. Pertimbangan mengenai alegori awal dan akhir pengembaraan gambar. Mereka mencontohkan banyak asumsi umum kita tentang masa lalu dan masa depan. Bergerak dari tulisan tangan, kemiripan primitif yang masih cukup untuk berdiri, untuk objek yang akan mereka wakili ke objek yang sangat teknis. Cukup dengan dari produk kecepatan tinggi komputasi dan rekayasa genetika kemudian diwakili secara filmis oleh perkembangan terbaru dalam cerita sinematik / animasi digital. Tidak hanya itu, lebih banyak perbedaan yang dapat diuraikan, diantaranya citra sihir primitif, dengan srtefak teknosains, ritual mistis masa lalu dan narasi film ilmiah

⁷⁵ Heather E Bullock, Kareen Fraser, Wendy R William, " Media Images of The Poor, " *Journal of Social issues*, Volume 57,no 2, (2001).,231-233.

lainnya tentang kemungkinan masa depan dan binatang yang akan dikejar di alam liar dengan bantuan kloning organisme untuk diproduksi sebagai atraksi taman hiburan.⁷⁶

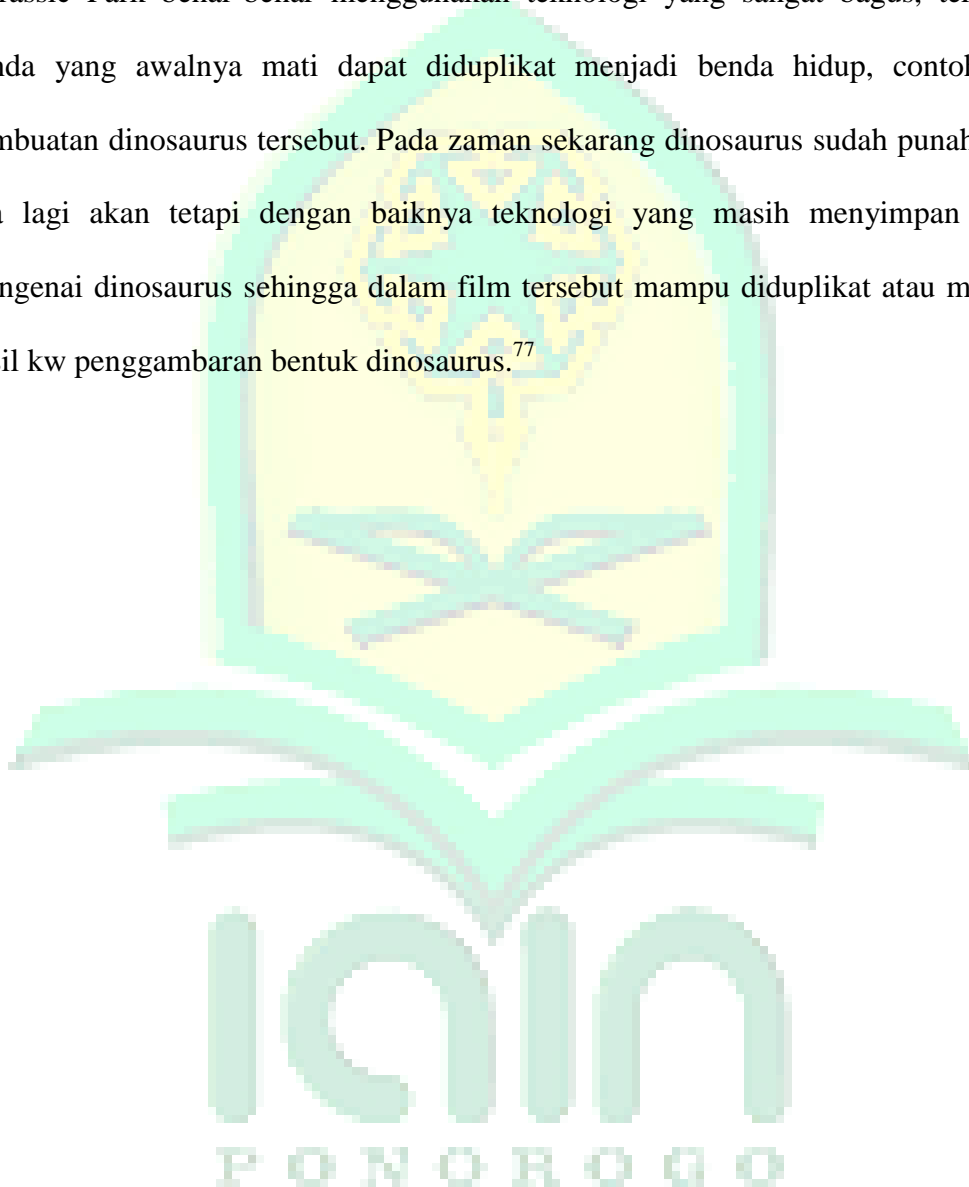
Semakin lama kita merenungkan kedua pemikiran ini, semakin terbukti menjadi bahwa pertentangan biner antara masa lalu dan masa depan, alam dan teknologi, liar dan pemeliharaan serta pemburuan dan penjagaan. Sebagai contoh terdapat pada film Jurassic Park dimana produksi teknik yang terletak pada ruang kendali semi sinematik. Ini adalah onjek asumsi visual yang hadir untuk ditangkap oleh manusia. Yang paling menarik adalah adanya inversi temporal yang dituntut pada gambar. Gambar yang mewakili masa lalu tersebut ternyata lebih muda daripada gambar yang mewakili masa depan.

Temporal argumen sebagai gambar dan imajinasi dan hubungan yang erat tentang hewan sebagai sosok masa depan. Hewan tentu saja dikaitkan sejak zaman dulu kala dengan kebesaran dan kenubuwatan. Gambaran mengenai temporalitas, baik sebagai memori masa lalu yang hilang untuk diingat kembali sebagai kehadiran yang dirasakan untuk representasi waktu nyata seperti bayangan, refleksi, pertunjukan, drama atau sebagai imajinasi masa depan yang diharapkan dan ditakuti. Membicarakan masa depan gambar kita harus membayangkan adanya gambar ganda atau penggandaan atau metapictur. Realisasi teknologi kontemporer dari mimpi kuno yang tidak hanya menghasilkan gambar manusia hidup, tetapi gambar yang sekaligus merupakan salina reproduksi dan dirinya sendiri sebagai makhluk hidup.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan gambar di masa depan merujuk pada perkembangan zaman serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung. Dengan ilmu pengetahuan yang semakin canggih, pembuatan gambar akan semakin mudah pula. Dengan menggunakan penerapan penggandaan gambar maka

⁷⁶Ranciere, *The Future of Image (Trans)*, Gregory Elliot (New York : Verso, 2009), 8.

gambar tersebut akan banyak memiliki duplikat. Contohnya pada kemungkinan perkembangan zaman terdapat pada Film Jurassic Park dimana dalam film tersebut teknologi yang digunakan pada masa sekarang sudah sangat canggih, lalu bagaimana dengan masa depan. Justru dimasa depanlah perkembangan teknologi semakin baik. Film Jurassic Park benar-benar menggunakan teknologi yang sangat bagus, terlihat pada benda yang awalnya mati dapat diduplikat menjadi benda hidup, contohnya pada pembuatan dinosaurus tersebut. Pada zaman sekarang dinosaurus sudah punah dan tidak ada lagi akan tetapi dengan baiknya teknologi yang masih menyimpan gambaran mengenai dinosaurus sehingga dalam film tersebut mampu diduplikat atau memberikan hasil kw penggambaran bentuk dinosaurus.⁷⁷



⁷⁷ Bertram Lewin, *The Image and The Past*, (New York : International Universities Press, 1968), 81.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Sejarah Seni

Gambar dalam konteks pembelajaran masuk ke dalam Karya Seni. Dalam sejarah seni dapat dipahami bahwa terdapat tiga pertemuan bidang studi yang berbeda. Tiga diantaranya yaitu Ekologi, Budaya Visual dan Studi Media. Pertama Ekologi yaitu kajian gambar pada seluruh media, yang dapat berupa antarmuka, antar bahasa dan representasi visual. Kedua Budaya Visual, yaitu studi yang membahas tentang persepsi dan representasi visual terutama konstruksi sosial pada bidang visibilitas dan konstruksi visual pada bidang sosial. Ketiga Studi Media yaitu studi tentang bidang baru esthetic media yang dimana studi media bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara teknik, sosial, dan artistik dari media. Ketiga bidang tersebut memiliki arti dan memiliki pembatasan cakrawala tertentu yang berada diluar sejarah seni.

2. Penggunaan Media Gambar

a. Penggunaan Gambar pada Sektor Bidang

- 1) Bidang Kesehatan.
- 2) Bidang Kesenian.
- 3) Bidang Pendidikan.
- 4) Bidang Politik.

b. Penggunaan Media Gambar IT

Dengan adanya globalisasi tersebut gambar dijadikan media dalam penelusuran Google Earth atau penelusuran peta dengan menggunakan satelit. Penggunaan Google Earth yang luas biasanya yang menghasilkan jawaban digital dan

tervirtualisasi untuk representasi bola tradisional dunia seperti globe. Kita dapat memanfaatkan google earth dan menyaksikan dengan takjub saat dapat melihat benua dan wilayah menjadi fokus dan diikuti dengan formasi geografis.

c. Penggunaan Media Gambar pada Pendidikan

Penggunaan gambar pada bidang pendidikan adalah dengan digunakannya sebagai media dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran akan lebih menarik dan dapat memperoleh konsep. Penggunaan media gambar atau media bergambar sangat banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya gambar tersebut membuat siswa menjadi lebih mudah mengingat sesuatu. Gambar sendiri memiliki kelebihan yaitu dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan mata, lebih konkret dan realistis dalam memunculkan pokok masalah serta memperjelas masalah dalam bidang-bidang tertentu

d. Penggunaan Media Gambar sebagai Media Massa

Dalam konteks ini dapat dikatakan bahwa gambar digunakan sebagai media dalam penggambaran rakyat kecil atau seseorang yang memiliki penghasilan rendah atau dianggap miskin. Media massa yang ada hanya menyorot pada orang-orang yang kaya akan tetapi tidak pada kemiskinan yang terjadi

3. Masa Depan Gambar

Bahwa perkembangan gambar di masa depan merujuk pada perkembangan zaman serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung. Dengan ilmu pengetahuan yang semakin canggih, pembuatan gambar akan semakin mudah pula. Dengan menggunakan penerapan penggandaan gambar maka gambar tersebut akan banyak memiliki duplikat.

B. Saran

Sebagai saran bahwasanya dalam kehidupan bermasyarakat kita memerlukan bantuan media. Gambar menjadi salah satu contoh penggunaan gambar dalam kehidupan yang memiliki banyak manfaat.



DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar, Ernawati. "Proses Menggambar bentuk menggunakan model pembelajaran di luar ruangan pada siswa kelas VII,". Skripsi, UMM, Makasar, 2019.
- AH Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta : KAUKABA DIPANTARA, 2015.
- Al-Qur'an, Surah Al-Insyirah
- Amalia, Riska. "Kemampuan Menggambar Bentuk Dengan Model Pembelajaran Outdoor Siswa kelas X," . Skripsi, UMM, Malang, 2015.
- Andi Putra, Ngurah. "Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi," *Edukasia 2*, 235.
- Angraini, Nursyam. "Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas II SD dalam Menulis Kata dengan Menggunakan Media Gambar," *Edukasia 3*, 109-110
- Apriyanto, Denny. "Seni Gambar sebagai Ungkapan Kritis Terhadap Budaya Konsumtif Manusia,". Skripsi, UNS, Semarang, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, 2011.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Intermasa, 2002.
- Asyhar, Rayandara. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi, 2012.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kualitatif : Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012.
- Darmadi, Hamid. *et al, Pengantar Pendidikan*. Bandung : ALFABETA, 2018.
- Dwi Laksana, Sigit. Pemanfaatan Karikatur Sebagai Media Komunikasi Politik, *Jurnal Seminar Nasional Fisip UMPO* , (2016). 152-162.
- E Mayer, Richard. *Multimedia Prinsip – Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.
- E. Bullock, Heather, Kareen Fraser, Wendy R William, " Media Images of The Poor, " *Journal of Social issues*, Volume 57,no 2, 2001.,231-233.
- Gazali, Ahmad. "Kemampuan Menggambar Ilustrasi Flora dan Fauna Siswa Kelas X SMK Gunung Sari Menggunakan Pensil Warna,". Skripsi, UMM, Makasar, 2017.
- Goodmen, Nelson. *Languanges of Arts*. Indianapolis : Hackett, 1976.
- H. Intanto, Freddy. "Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual,".
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2005.
<http://www.ilmubahasainggris.com>
- Kamaril, Cut. *Pendidikan Seni Rupa / Kerajinan Tangan*. Jakarta : FBS Universitas Terbuka, 2006.
- Karim Batubara, Abdul. "Diktat Media Komunikasi," . Diktat, IAIN Sumatra Utara, Medan, 2011.

- Kurniya Sari, Anita. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Ketrampilan Menyimak dan Membaca Pada Anak Berkesulitan Belajar Kelas II SDN Petoran Jebres,". Skripsi, Universitas Sebelas maret, Surakarta, 2010.
- Kusnandi, Cecep dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia, 2013.
- Lakoff, George and Mark Johnson, *Metaphors we Live*. Chicago : University of Chicago Press, 2003.
- Lewin, Bertram. *The Image and The Past*. New York : International Universities Press, 1968.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, . Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- Mitchell, W.T.J *Image Science : Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetic*. Chicago America : The University of Chicago Press, 2015.
- Mitchell, W.T.J *Landscape and Power*, .Chicago : University of Chicago Press, 2002.
- Mudhafir, *Teknologi Instruksional : Sebagai Landasan Penerangan dan Penyusunan Program Pengajaran*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 1999.
- Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Mizaka Gazila, 2003.
- Oviani, Tara. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SDN 56 Kota Bengkulu," ,Skripsi, IAIN Bengkulu, 2019.
- Panofsky, "Ikonografi dan Ikonologi : Pengantar Studi Renainsans Arti dalam Seni Visual," . New York : Anchor Doubleday, 1995.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.22 Tahun 2006 tentang Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD,MI dan SLB,
- Poerwadiminta, W.J.S *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 2006.
- Prasetyaningsih, Rafidah. "Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Bermain Gambar pada Kelompok B PAUD," Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2013.
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, . Yogyakarta : Ar-Ruz Media, 2016.
- Qudratullah, "Peran dan Fungsi Komunikasi Massa," *Jurnal Tablig* (Desember 2016).
- Ranciere, *The Future of Image (Trans)*, Gregory Elliot .New York : Verso, 2009.
- Riski Oli Taufiqoh, Ayu. "Implikasi Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis dan Berbicara Siswa,". Skripsi, Malang, UIN Malik Ibrahim Malang, 2018.
- S. Sadiman, Arief. et al. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Press, 2011.
- Sari, Purnama. "Upaya peningkatan aktivitas dan kemampuan menulis karangan narasi melalui penggunaan media gambar seri", Skripsi, Universitas Bengkulu, Bengkulu.

- Sianturi, Safitri. “Peranan dan Fungsi Media Komunikasi pada Perum Bulog Sub Drive I Medan, “ Tugas Akhir, Universitas Sumatera Utara, Medan, 2019.
- Sikumbang, Risman. *Metode Penelitian*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan RnD*, . Bandung : ALFABETA, 2015
- Sumanto, *Teori dan Metode Penelitian*. Yogyakarta : CAPS (Center of Academic Publish Service), 2014.
- Sumartono dan Hani Astuti, “Penggunaan Poster sebagai Media Komunikasi Kesehatan, “ *Komunikologi Volume 15 No.1* (Maret 2018).
- Sunggono, Bambang. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Susanto, Heri dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, . Banjarmasin : Universitas Lampung Mangkurat, 2019.
- Tarigan, Nelson. *Menggambar Model*. Medan : Seni Rupa FBS Universitas Negeri Medan, 2001.
- Tim Penyusun, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, . Ponorogo : IAIN Ponorogo, 2020.
- Vardiansyah, Dani. *Filsafat Ilmu dan Komunikasi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Indeks, 2008.
- Witabora, Joeneta. Peranan dan Perkembangan Ilustrasi,” *Humaniora, Volume 3 no.2*, (Oktober 2012).
- www.azwisata.com. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.bobo.grid.id. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.cara.aimyaya.com. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.dictio.id. (Diakses pada Selasa, 01 Juni 2021, pukul 15.00).
- www.gambardekoratif.blogspot.com. (Diakses pada Selasa, 01 Juni 2021, pukul 15.00).
- www.gambarilus.blogspot.com. (Diakses pada Selasa, 01 Juni 2021, pukul 15.00).
- www.hilustrasi.blogspot.com. (Diakses pada Selasa, 01 Juni 2021, pukul 15.00).
- www.pelajaran.co.id. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.rimbakita.com. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.slideplayer.info. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.smkn5batam.sch.id. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- www.thegorbalsla.com. (Diakses pada Selasa, 01 Juni 2021, pukul 15.00).
- www.zurotial.com. (Diakses pada Rabu, 02 Juni 2021, pukul 14.00).
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo : Kampus IAIN Palopo, 2018.

