BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Jurnal pertama berjudul Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran, yang ditulis oleh Sapto Haryoko (2009). Pada jurnal tersebut menjelaskan tentang hakikat pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa melalui media audio visual yang mungkin dapat lebih meningkatkan semangat mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan.

Jurnal kedua berjudul Perancangan Media Promosi Band Big Broadside Dalam Bentuk Video Clip, yang ditulis oleh Fachrurozi (2015). Pada jurnal terseut menjelaskan tentang laju cepatnya perkembangan musik serta aliran-aliran musik yang semakin banyak. Pada jurnal tersebut juga menjelaskan tentang cara penyampain pesan melalui CD interaktif sebagai satu media yang bertujuan memberikan informasi dan sebagai media promosi Luna Band.

Jurnal ketiga berjudul Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, yang dirulis oleh Fitria (2014). Pada jurnal tersebut mejelaskan tentang pentingnya penggunaan media sebagai alat pembelajaran. Pada jurnal tersebut juga menjelaskan bahwa audio visual sangat memotivasi anak untuk belajar karena anak-anak akan mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan.

Jurnal keempat berjudul Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Musik Mancanegara di SMP N 1 Prambanan Sleman, yang

ditulis oleh Putra (2014) (FACHRUROZI, 2015). Pada jurnal tersebut penulis mempunyai tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan prestasi belajar mahasiswa pada saat diajar menggunakan media audio visual dengan saat tidak menggunakan media audio visual.

Dengan berkembangnya teknologi, tentu terdapat dampak positif pada dunia pendidikan jika dimanfaatkan dengan baik. Sama halnya dengan isi dari jurnal Fachrurozi (2015) mengatakan "Media is expected to play a critical role in enhancing academic performance" yang berarti media diharapkan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik. Pendidikan yang maju tentunya menuntut fasilitas yang memadai, tenaga pengajar yang profesional dan cara mengajar yang kreatif serta menyenangkan (Fachrurozi et al., 2015) Kutipan-kutipan di atas menjadi acuan untuk pembelajaran dengan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh besar pada proses belajar mengajar. Penggunaan media audio visual menjadikan proses belajar semakin menarik dan tidak membosankan karena hidangan visual dan audio.

2.2 Teori Terkait

2.2.1 Konsep Perancangan Media

Secara umum perancangan adalah proses merencanakan dan pembuatan sesuatu yang baru atau bisa juga mengembangkan yang sudah ada. Menurut Jogiyanto dalam Fachrurozi tahun 2015 perancangan berarti menggambarkan, merencanakan dan membuat sketsa atau mengatur beberapa elemen terpisah menjadi satu kesatuan dan mempunyai fungsi. Menurut Mulyadi dalam Fachrurozi tahun 2015 perancangan adalah

suatu fase yang diawali dengan mengevaluasi atas alternatif rancangan sistem diikuti penyiapan spesifikasi rancangan yang berpusat pada pengguna dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto (2009 : 259) proses perancangan bisa melibatkan pengembangan model-model sistem di tingkat abstraksi yang berbeda. Menurut Soetam Rizky (2011:140) perancangan adalah proses mendefinisikan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik, serta kendala yang dihadapi dalam proses tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

2.2.2 Media Pembelajaran

2.2.2.1 Pengertian Media

Secara umum media dapat diartikan sebagai alat menyampaikan pesan dan informasi. Oleh karena itu media mempunyai peran yang sangat penting. Ada beberapa jenis media meliputi visual, audio, audio visual, dan multimedia. Menurut Criticos dalam Fitria tahun 2014 ‘media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan’. Sementara menurut Heinich dalam Fitria tahun 2014 ‘medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Pembelajaran pun membutuhkan sebuah media agar isi dari apa yang diajarkan tersampai dengan baik. Menurut Gagne (Fitria, 2020) ’pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal’.

2.2.2.2 Tujuan

Menurut Sanaky (Fitria, 2020) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran meliputi:

1. Mempermudah proses pembelajaran
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Sanaky (Fitria, 2020) juga menyebutkan bahwa manfaat media pemebelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Proses mengajar lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga mahasiswa lebih mudah memahami, serta memungkinkan pengajar dapat menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar (guru), mahasiswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

d. Mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar (guru) saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pendapat para ahli di atas adalah keberadaan media pembelajaran akan lebih meningkatkan perhatian mahasiswa dan memudahkan untuk memahami maksud yang akan disampaikan.

2.2.3 Media Audio Visual

2.2.3.1 Pengertian Media Audio Visual

Secara umum audio visual biasa diartikan sebagai rangkaian gambar elektronis yang dipadukan dengan unsur suara/audio. Perpaduan unsur gambar/visual dan suara/audio membuat media audio visual menjadi sebuah media yang efektif untuk pembelajaran. Menurut Anderson (Fitria, 2020) , ’media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronis tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player’. Sedangkan Barbabara (Fitria, 2020) mengemukakan bahwa media audio visual adalah cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

2.2.3.2 Jenis-Jenis Media Audio Visual

Menurut Rinanto (Fernandes, 2014) menguraikan media audio visual ke dalam dua unsur pokok yaitu:

1. Media visual contohnya gambar, foto, slide, cerita bergambar, dan sebagainya.
2. Media audio misalnya radio, kaset, tape-recorder, piringan hitam, dan sebagainya.

Beberapa yang termasuk dalam kategori media audio visual menurut Dagun antara lain:

1. Film

   Film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seloloit untuk tempat gambar negatif atau untuk gambar positif yang biasa diputar di bioskop menurut Dagun (Fernandes, 2014). Dalam dunia pendidikan, film bisa dijadikan salah satu jenis media audio visual yang dapat menarik perhatian mahasiswa.

2. Video

   Video merupakan teks pesawat yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, alat merekam gambar hidup dan bisa ditayangkan kembali lewat layar televisi menurut Dagun (Fernandes, 2014) . Sedangkan menurut Sadiman (Fernandes, 2014) bahwa video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak.

3. Televisi

   Televisi merupakan teks sistem penyiaran gambar objek yang bergerak disertai dengan suara, melalui kabel atau satelit, menggunakan alat yang merubah gambar dan bunyi menjadi gelombang listrik dan mengubahnya kembali menjadi berkas

cahaya yang dapat dilihat dan bunyi yang dapat didengar pada tabung kaca menurut Dagun (Fernandes, 2014).

4. Youtube

Youtube adalah situs web berupa layanan berbagi video populer yang memungkinkan pengguna mengunduh, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. (Burrnett,Melissa,2008). Menjadikan youtube sebagai tempat publikasi media pembelajaran merupakan salah satu kegunaan youtube.

Platfotm YouTube memiliki spesifikasi untuk pemformatan video dan audio. Pada pedoman pemformatan video, platform Youtube menyediakan panduan pada para pengguna antara lain:

a. Format File

YouTube lebih menyukai format siaran berkualitas HD 1080p asli yang ada dalam koleksi konten digital penggunanya, serta streaming program MPEG-2 yang sesuai dengan DVD yang disimpan dengan ekstensi .MPG. Jika pengguna tidak bisa mengirimkan hasil video dalam format MPEG-2, pengguna bisa mengirimkan format MPEG-4. Berikut adalah spesifikasi untuk menghasilkan pemutaran optimal untuk video MPEG-2 dan MPEG-4:

1. MPEG-2

- Codec audio: MPEG Layer II atau Dolby AC-3.

- Kecepatan bit audio: 128 kbps atau lebih tinggi.

2. MPEG-4
    - Codec video: H.264
    - Codec audio: AAC
    - Kecepatan bit audio: 128kbps atau lebih tinggi
    - Durasi audio-visual minimum 33 detik (dengan mengecualikan gambar hitam dan statis di saluran video serta hening dan kebisingan latar belakang di saluran audio)

b. Kecepatan Frame

Video harus tersedia dengan frekuensi gambar asli tanpa resampling. Biasanya, kecepatan frame disetel ke 24, 25, atau 30 frame per detik. Teknik resampling tidak diperbolehkan karena menghasilkan video berkualitas rendah.

c. Rasio lebar tinggi

Video harus tersedia dalam rasio lebar tinggi asli. Pemutar YouTube otomatis menerapkan frame video untuk memastikan bahwa video ditampilkan dengan benar. Penguna dapat mempelajari dengan membaca encoding lanjutan guna mendapatkan contoh visual.

d. Resolusi video

Video dengan kualitas tinggi akan lebih disukai Youtube. Pada video komersil penguna harus memberikan resolusi minimum 1920x1080, rasio lebar tinggi 16:9. YouTube tidak menentukan resolusi minimum untuk konten beriklan atau tanpa iklan.

e. Kecepatan bit video

Kecepatan bit berukuran 50 Mbps atau 80 Mbps adalah kecepatan bit yang umum untuk video yang ditujukan untuk penjualan atau penyewaan.

Pada panduan mengenai file audio dijelaskan bahwa track audio dapat diputar di Youtube jika pengguna menyertakan track pada program AudioSwap Youtube. Berikut merupakan Format file yang didukung, yaitu:

a. Audio MP3 dalam penampung MP3/WAV
b. Audio PCM dalam penampung WAV
c. Audio AAC dalam penampung MOV
d. Audio FLAC

2.2.4 Musik Digital

Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia menurut Banoe (Khoiriyah & Sinaga, 2017) . Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia

(Depdiknas,2001) menyatakan musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi). Musik Digital merupakan musik yang diolah/dibuat dengan cara digital. Bisa dengan merekam secara terpisah alat-alat musik seperti gitar, piano, drum, dan alat musik lainya lalu diolah secara digital menggunakan peralatan komputer. Musik digital dihasilkan melalui komputer dengan menggunakan perangkat lunak tertentu.

Musik digital adalah reproduksi suara dari sinyal digital yang telah diubah keasalnya menjadi sinyal analog, perekaman suara digital dengan cara pengkodean angka biner hasil dari perubahan sinyal suara analog dengan bantuan frekuensi sampling. Musik digital bisa juga berasal dari suara sintetis, contoh peralatan sumber suara sintetis MIDI merupakan sumber suara digital berbagai instrumen musik yang bisa dimainkan oleh pemusik. Bentuk penyimpanan sinyal digital dalam media berbasis teknologi komputer. Format digital dapat menyimpan data dalam jumlah besar.Musik Digital ini sendiri mengalami perkembangan dari masa ke masa yang dimulai dengan piringan hitam sampai kepada CD ataupun MP3 file. Saat ini Musik Digital itu sendiri telah berkembang sedemikian rupa sampai kepada hanya berupa suatu file (musik) yang dapat diperdengarkan dalam format MIDI ataupun menggunakan Ipod. Secara singkat dapat diartikan seperti itu. Sumber suara musik digital pun bisa beragam, bisa dengan merekam berbagai suara dari alat musik seperti gitar, bas, drum, dan piano.Lalu kemudian suara-suara dari alat musik tersebut dapat digabungkan menggunakan komputer. Atau bisa juga menggunakan aplikasi MIDI. Aplikasi

MIDI mampu menghasilkan berbagai jenis suara dan efek suara, yang kemudian juga dapat digabungkan menjadi sebuah harmoni musik yang enak didengar.