

TEKINFO

JURNAL ILMIAH TEKNIK INDUSTRI DAN INFORMASI

Optimasi Sistem Antrian Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor (PKB) Dengan Pendekatan Simulasi Menggunakan Software Arena

Erni Suparti dan Febri Hermantoro

Analisis Strategi Pemasaran Sepeda Motor *Second* Dengan Pendekatan Metode SWOT Dan BCG Untuk Meningkatkan Penjualan

Rio Dedy Prasetyo

Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Pembuatan Jaket Tommy Hilfiger Dengan Metode *Continuous Review System (Q)* dan *Periodic Review System (P)* Di PT. X

Bayu Wuryaning Sundhari dan Rosleini Ria Putri Zendrato

Analisis Unsur Estetika Yang Nyaman Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Dalam Perancangan Animasi Pembelajaran Interaktif

Sri Huning Anwariningsih

Cluster Industri Kecil Dan Menengah Berdasarkan Kinerja Supply Chain

Rachmad Hidayat dan Sabarudin Akhmad



UNIVERSITAS

SETIA BUDI

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK

VOL. 2

NO. 2

MEI 2014

ISSN VERSI
CETAK : 2303-1476

ISSN VERSI
ONLINE : 2303-1867

Universitas Setia Budi
Jln. Letjen. Sutoyo, Mojosongo, Surakarta
Telp. 0271. 852518, Fax. 0271. 853275
www.setiabudi.ac.id
<http://setiabudi.ac.id/tekinfo/>

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, kami sampaikan ke hadirat Allah YME, karena terealisasinya Tekinfo, Jurnal Ilmiah Teknik Industri dan Informasi kembali dapat terbit.

Seiring dengan meningkatnya kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan serta sumberdaya manusia maka hasil-hasil penelitian maupun sanggahan ilmiah dibidang teknik industri dan informasi perlu dipublikasikan dan dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh pembaca. Oleh karena itu, publikasi ilmiah ini diterbitkan dalam versi cetak maupun versi online. Dalam setiap penerbitannya, kami selalu berupaya, bahwa kualitas karya ilmiah yang dipublikasikan merupakan fokus dan komitmen kami.

Pada edisi Volume 2, Nomor 2 ini, kami sajikan enam karya ilmiah yang merupakan sumbangsih dosen-dosen program studi Teknik Industri Universitas Trunojoyo Madura, Universitas Setia Budi dan satu naskah sumbangsih dari dosen program studi Teknik Informatika Universitas Sahid Surakarta.

Edisi Tekinfo kali ini menyajikan publikasi penelitian dalam bidang optimasi system antrian, bidang analisis strategi pemasaran, bidang analisis persediaan bahan baku, bidang analisis estetika media pembelajaran, dan juga bidang *supply chain*. Semoga yang kami lakukan dapat berguna bagi perkembangan keilmuan Teknik Industri dan Informasi. Amien.

Tim Redaksi

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	69
DAFTAR ISI.....	70
OPTIMASI SISTEM ANTRIAN PEMBAYARAN PAJAK KENDARAAN BERMOTOR (PKB) DENGAN PENDEKATAN SIMULASI MENGGUNAKAN SOFTWARE ARENA	71
ANALISIS STRATEGI PEMASARAN SEPEDA MOTOR SECOND DENGAN PENDEKATAN METODE SWOT DAN BCG UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN	82
ANALISIS PENGENDALIAN PERSEDIAAN BAHAN BAKU PEMBUATAN JAKET TOMMY HILFIGER dengan METODE CONTINUOUS REVIEW SYSTEM (Q) dan PERIODIC REVIEW SYSTEM (P) di PT. X	93
ANALISIS UNSUR ESTETIKA YANG NYAMAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH DALAM PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF	107
CLUSTER INDUSTRI KECIL DAN MENENGAH BERDASARKAN KINERJA SUPPLY CHAIN	116

ANALISIS UNSUR ESTETIKA YANG NYAMAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH DALAM PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Sri Huning Anwariningsih

Prodi Teknik Informatika, Fak. Teknik, Univ Sahid Surakarta

e-mail: zahra_daffa@yahoo.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran, di samping ketepatan metode pengajaran yang digunakan. Pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu aspek perangkat lunak, aspek materi pembelajaran, dan aspek komunikasi visual, termasuk di dalamnya adalah unsur estetika. Estetika berhubungan dengan harmonisasi seluruh elemen dalam efek seni yang dapat mempengaruhi emosi dari pengguna media pembelajaran tersebut. Aspek estetika ini berpengaruh terhadap rasa (sense) bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan menganalisis unsur-unsur estetika yang meliputi unsur bentuk, warna, gambar, garis dan suara yang dirasa nyaman bagi siswa SD kelas rendah.

Penelitian dirancang dengan metode observasi langsung dengan melibatkan objek penelitian dari siswa kelas 1-3 di SDIT Insan Cendekia, Boyolali. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket langsung dan tertutup. Metode yang digunakan untuk menganalisis data diungkapkan dalam distribusi skor skala empat terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa terkait unsur bentuk, sebagian besar siswa (58,13%) menganggap bahwa bentuk seragam cenderung membosankan. Sehingga dalam perancangan animasi pembelajaran hendaknya dirancang bentuk-bentuk yang variatif. Terkait unsur warna, sebagian besar siswa lebih cenderung menyukai tampilan yang berwarna-warni (58,14%). Siswa memilih kecondongan memilih warna merah dibandingkan dengan warna lainnya (48,84%). Penggunaan warna berpengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam belajar. Terkait unsur garis, siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan menggambar garis baik garis lengkung maupun garis lurus. Siswa juga menganggap bahwa macam-macam garis sangat menyenangkan (60,47%). Terkait unsur gambar, siswa cenderung memilih tokoh kartun dibanding gambar yang asli. Jika dibandingkan dengan tokoh kartun hewan, siswa lebih mudah mengingat tokoh kartun yang berupa tokoh manusia (41,86%). Terkait unsur suara, siswa lebih cenderung kepada suara yang tidak menyeringai, siswa memilih diselingi musik karena mudah dihapal, dan suara yang dipilih hendaknya bukan suara yang berisik (39,53%).

Kata kunci—Animasi Pembelajaran, Estetika, Unsur Estetika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu prioritas pembangunan bangsa. Dunia pendidikan dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten agar mampu bersaing dalam pasar kerja global. Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Menurut Hamalik (1986), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Teknologi Informasi dapat menjadi media alternatif lain sebagai media pengajaran selain media pengajaran konvensional seperti buku ajar. Media ini dapat digunakan sebagai media pendukung bagi kegiatan pendidikan dan pengajaran efektif dan memberikan kemudahan pembelajaran bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajar dalam menyampaikan materi pengajaran. Media pembelajaran juga menentukan keberhasilan pembelajaran, di samping ketepatan metode penajaran yang digunakan.

Ali, M (2005) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer akan meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi beberapa kriteria agar dapat disebut dengan media pembelajaran yang baik. Ada berbagai aspek yang harus dipenuhi, yaitu aspek pengukuran kualitas perangkat lunak, aspek desain, dan aspek komunikasi visual (Wahono, 2006). Masing-masing aspek tersebut memiliki item-item tersendiri yang harus diperhatikan.

Menurut Wahono (2006), ada 3 aspek dalam penilaian media pembelajaran yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain, dan aspek desain komunikasi visual.

1. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak meliputi:

- a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
- b. *Reliable* (handal)
- c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
- d. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
- e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
- f. Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan *software* yang ada)
- g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
- h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
- i. *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

2. Aspek Desain Pembelajaran, meliputi:

- a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)
- b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar/Kurikulum
- c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
- d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran

- e. Interaktivitas
 - f. Pemberian motivasi belajar
 - g. Kontekstualitas dan aktualitas
 - h. Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - j. Kedalaman materi
 - k. Kemudahan untuk dipahami
 - l. Sistematis, runut, alur logika jelas
 - m. Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - n. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - o. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
 - p. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
3. Aspek Komunikasi Visual, meliputi:
- a. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
 - b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - c. Sederhana dan memikat
 - d. Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
 - e. Visual (*layout design*, *typography*, warna)
 - f. Media bergerak (animasi, *movie*)
 - g. Ikon navigasi (*Layout Interactive*)

Estetika yang berasal dari bahasa Yunani —*aisthetika*” berarti hal-hal yang dapat dicerap oleh pancaindera. Oleh karena itu estetika sering diartikan sebagai pencerapan indera (*sense of perception*). Estetika selalu dikaitkan dengan keindahan dan seni. Menurut Sony Kartika (2010), berdasarkan pendapat umum estetika diartikan sebagai suatu cabang filsafat yang memperhatikan atau berhubungan dengan gejala yang indah pada alam dan seni. Pandangan ini mengandung pengertian yang sempit. Bangsa Yunani juga mengenal pengertian keindahan dalam arti estetis yang disebutnya *symmetria* ntuk keindahan berdasarkan penglihatan (misalnya pada karya pahat dan arsitektur) dan harmonia untuk keindahan berdasarkan pendengaran (musik). Jadi pengertian keindahan yang seluas-luasnya meliputi: - keindahan seni, keindahan alam, keindahan moral, keindahan intelektual. *Keindahan dalam arti estetika murni*, menyangkut pengalaman estetis dari seseorang dalam hubungannya dengan segala sesuatu yang dicerapnya. *Sedang keindahan dalam arti terbatas*, lebih disempitkan sehingga hanya menyangkut benda-benda yang dicerap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan dari bentuk dan warna secara kasat mata.

METODE PENELITIAN

2.1. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dengan tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sbb:

1. Siswa diberi penjelasan tentang definisi dan contoh media pembelajaran berbantuan komputer
2. Siswa diminta mengisi kuesioner/angket tentang estetika
3. Data dari angket diolah untuk mendapatkan informasi tentang unsur estetika yang dirasa nyaman bagi responden

2.2. Sampel dan Data

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1 – 3 SDIT Insan Cendekia, Teras, Boyolali. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara *random sampling* sehingga didapatkan jumlah responden keseluruhan sebanyak 43 siswa yang terdiri dari siswa kelas 1 sejumlah 18 siswa, siswa kelas 2 sejumlah 12 siswa dan siswa kelas 3 berjumlah 13 siswa.

2.3. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai bulan Juni 2013 bertempat di kelas 1-3 SDIT Insan Cendekia pada Tahun Ajaran 2012/2013.

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang unsur estetika yang dirasa nyaman oleh siswa. Angket yang digunakan terdiri dari 15 item pertanyaan yang menyangkut aspek bentuk, warna, garis, gambar, dan suara. Setiap item pertanyaan terdapat 4 point pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dimana masing-masing pilihan akan dikuantisasi dengan memberikan skor tergantung dari pertanyaan tersebut masuk kategori *favourable* atau *unfavourable*.

2.5. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan memaknai data yang bersifat kualitatif. Sebelum dianalisis, dilakukan proses kuantifikasi data dari kuesioner dan selanjutnya data tersebut akan dianalisis secara kualitatif. Data berdasarkan angket perlu dilakukan perhitungan agar dapat disajikan secara kualitatif. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1. Angket yang telah diisi responden kemudian diperiksa kelengkapan jawabannya
2. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya dan disesuaikan dengan kategori *favourable* atau *unfavourable*.
3. Menghitung persentase dari komponen angket dengan rumus :

$$P = \frac{S_t}{N} \times 100\% \tag{1}$$

Dimana : P = persentase komponen

S = Jumlah responden yang menjawab point pilihan jawaban tersebut

N = Jumlah total responden yaitu sebanyak 43 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis unsur estetika pada penelitian ini ditekankan kepada aspek bentuk, garis, gambar, warna, dan suara. Dari penilaian 43 responden didapatkan data pengujian unsur estetika yang dirasa nyaman oleh siswa kelas 1-3. seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis

NO	PERNYATAAN	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
A. ASPEK BENTUK					
1	Apakah bentuk yang seragam itu cenderung membosankan	16	2	17	8
B. ASPEK WARNA					
2	apakah bermain dengan macam-macam warna dapat membuat otak kanan kita menjadi lebih kreatif?	1	6	11	25
3	Apakah warna merah, kuning dan biru membuat kamu tidak semangat	8	22	8	5
4	Apakah warna merah akan membuat kamu semakin percaya diri	5	4	13	21
5	Jika dinding kamar kamu berwarna biru, apakah membuat kamu tidak betah berlama-lama di dalam kamar	9	11	8	15
C. ASPEK GARIS					
6	Apakah menggambar macam-macam garis sangat menyenangkan	2	4	11	26
7	Apakah garis lurus merupakan garis yang paling sulit untuk dibuat	17	3	14	9
8	apakah garis lengkung mudah untuk dibuat sebuah bentuk?	3	3	14	23
9	Apakah menggambar macam-macam garis menurut kamu membosankan	10	5	14	14
D. ASPEK GAMBAR					
10	Apakah film kartun sangat menarik untuk ditonton	18	13	7	5
11	Apakah film kartun yang menggunakan tokoh hewan membuat kamu senang	15	8	11	9
12	Apakah film kartun yang menggunakan tokoh manusia lebih mudah untuk diingat	4	10	11	18
E. ASPEK SUARA					
13	Apakah suara pada tokoh kartun banyak yang menyeramkan	8	15	10	10
14	Apakah musik pada film kartun mudah untuk dihafalkan	5	8	8	22

NO	PERNYATAAN	1 STS	2 TS	3 S	4 SS
15	Apakah kamu tidak suka dengan suara berisik	10	9	7	17

3.1. Analisis Unsur Bentuk

Analisis unsur bentuk ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa senang dengan bentuk yang seragam atau tidak. Hasil kuesioner untuk unsur ini ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Responden tentang Unsur Bentuk

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
A. ASPEK BENTUK					
1	Apakah bentuk yang seragam itu cenderung membosankan	16	2	17	8
	Prosentase	37.21%	4.65%	39.53%	18.60%

Dari penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar siswa menganggap bahwa bentuk seragam cenderung membosankan (58,13%). Sehingga dalam perancangan animasi pembelajaran hendaknya dirancang bentuk-bentuk yang variatif.

3.2. Analisis Unsur Warna

Analisis unsur warna ini bertujuan untuk mengetahui warna apa saja yang cenderung dipilih siswa. Pemilihan warna cukup penting dalam animasi pembelajaran terutama untuk warna tampilan. Hasil kuesioner untuk unsur ini ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Responden tentang Unsur Warna

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
B. ASPEK WARNA					
2	apakah bermain dengan macam-macam warna dapat membuat otak kanan kita menjadi lebih kreatif?	1	6	11	25
	Prosentase	2.33%	13.95%	25.58%	58.14%
3	Apakah warna merah, kuning dan biru membuat kamu tidak semangat	8	22	8	5
	Prosentase	18.60%	51.16%	18.60%	11.63%
4	Apakah warna merah akan membuat kamu semakin percaya diri	5	4	13	21
	Prosentase	11.63%	9.30%	30.23%	48.84%
5	Jika dinding kamar kamu berwarna biru, apakah membuat kamu tidak betah berlama-lama di dalam kamar	9	11	8	15
	Prosentase	20.93%	25.58%	18.60%	34.88%

Dari penelitian didapatkan data bahwa sebagian besar siswa lebih cenderung menyukai tampilan yang berwarna-warni (58,14%). Siswa memilih kecondongan memilih warna merah dibandingkan dengan warna lainnya (48,84%). Penggunaan warna berpengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam belajar.

3.3. Analisis Unsur Garis

Analisis unsur warna ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa merasa nyaman dengan tampilan yang berbentuk garis. Hasil kuesioner untuk unsur ini ditunjukkan pada Tabel 4. Pada Tabel 4 ditunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan menggambar garis baik garis lengkung maupun garis lurus.

Tabel 4. Hasil Responden tentang Unsur Garis

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
C. ASPEK GARIS					
6	Apakah menggambar macam-macam garis sangat menyenangkan	2	4	11	26
	Prosentase	4.65%	9.30%	25.58%	60.47%
7	Apakah garis lurus merupakan garis yang paling sulit untuk dibuat	17	3	14	9
	Prosentase	39.53%	6.98%	32.56%	20.93%
8	apakah garis lengkung mudah untuk dibuat sebuah bentuk?	3	3	14	23
	Prosentase	6.98%	6.98%	32.56%	53.49%
9	Apakah menggambar macam-macam garis menurut kamu membosankan	10	5	14	14
	Prosentase	23.26%	11.63%	32.56%	32.56%

3.4. Analisis Unsur Gambar

Analisis unsur ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan siswa memilih tokoh apa yang digunakan di animasi media pembelajaran. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa siswa cenderung memilih tokoh kartun dibanding gambar yang asli (Tabel 5). Jika dibandingkan dengan tokoh kartun hewan, siswa lebih mudah mengingat tokoh kartun yang berupa tokoh manusia (41.86%).

Tabel 5. Hasil Responden tentang Unsur Gambar

NO	PERNYATAAN	1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
D. ASPEK GAMBAR					
10	Apakah film kartun sangat menarik untuk ditonton	5	7	13	18
	Prosentase	11.63%	16.28%	30.23%	41.86%
11	Apakah film kartun yang menggunakan tokoh hewan membuat kamu senang	15	8	11	9
	Prosentase	34.88%	18.60%	25.58%	20.93%
12	Apakah film kartun yang menggunakan tokoh manusia lebih mudah untuk diingat	4	10	11	18
	Prosentase	9.30%	23.26%	25.58%	41.86%

3.5. Analisis Unsur Suara

Analisis unsur ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan siswa terhadap suara yang dirasa nyaman bagi siswa pada animasi pembelajaran. Dari hasil penelitian, siswa lebih cenderung kepada suara yang tidak menyernakan, siswa memilih diselingi musik karena mudah dihapal, dan suara yang dipilih hendaknya bukan suara yang berisik (Tabel 6).

Tabel 6. Hasil Responden tentang Unsur Suara

	PERNYATAAN	1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
E. ASPEK SUARA					
13	Apakah suara pada tokoh kartun banyak yang menyernakan	8	15	10	10
	Prosentase	18.60%	34.88%	23.26%	23.26%
14	Apakah musik pada film kartun mudah untuk dihafalkan	5	8	8	22
	Prosentase	11.63%	18.60%	18.60%	51.16%
15	Apakah kamu tidak suka dengan suara berisik	10	9	7	17
	Prosentase	23.26%	20.93%	16.28%	39.53%

KESIMPULAN

Dalam pembuatan animasi media pembelajaran juga harus memperhatikan aspek desain komunikasi visual terutama di aspek estetika. Aspek estetika ini berpengaruh terhadap rasa (*sense*) bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan menganalisis unsur-unsur estetika yang meliputi unsur bentuk, warna, gambar, garis dan suara yang dirasa nyaman bagi siswa SD kelas rendah. Dari hasil penelitian disimpulkan sebagai berikut:

1. Terkait unsur bentuk, sebagian besar siswa (58,13%) menganggap bahwa bentuk seragam cenderung membosankan. Sehingga dalam perancangan animasi pembelajaran hendaknya dirancang bentuk-bentuk yang variatif.
2. Terkait unsur warna, sebagian besar siswa lebih cenderung menyukai tampilan yang berwarna-warni (58,14%). Siswa memilih kecondongan memilih warna merah dibandingkan dengan warna lainnya (48,84%). Penggunaan warna berpengaruh terhadap kenyamanan siswa dalam belajar.
3. Terkait unsur garis, siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami dan menggambar garis baik garis lengkung maupun garis lurus. Siswa juga menganggap bahwa macam-macam garis sangat menyenangkan (60,47%)
4. Terkait unsur gambar, siswa cenderung memilih tokoh kartun dibanding gambar yang asli. Jika dibandingkan dengan tokoh kartun hewan, siswa lebih mudah mengingat tokoh kartun yang berupa tokoh manusia (41.86%).
5. Terkait unsur suara, siswa lebih cenderung kepada suara yang tidak menyeramkan, siswa memilih diselingi musik karena mudah dihapal, dan suara yang dipilih hendaknya bukan suara yang berisik (39.53%).

SARAN

Unsur estetika masih sangat luas terutama untuk unsur bentuk. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan mengeksplorasi lebih lanjut terkait unsur tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DIKTI dan Universitas Sahid Surakarta yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali .M. dkk, 2005, Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika di SMK. *Laporan Penelitian Research Grant PHK A2 Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY*, Dikti, Jakarta
- Hamalik, Oemar, 1986, *Media Pendidikan, Cetakan ke-7*. Penerbit PT Citra Aditya Bakti, Bandung
- Wahono, Romi Satrio., 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran, www.romisatriowahono.net. Diakses 17 April 2011