



# BAB 8

*Media Visual/Grafis*

Media Pembelajaran

# BAB 8

## MEDIA GRAFIS

### 6.1 Pengertian Media Grafis

Media grafis dapat juga disebut dengan media dua dimensi. Media grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis.

Menurut (Purwani, Fridani and Fahrurrozi, 2019) walaupun media grafis termasuk bagian dari media visual, bukan berarti semua media visual merupakan media grafis. Sebab ada media visual berupa tiga dimensi yang bukan merupakan media grafis. Contoh media tiga dimensi seperti media padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain. Jadi media pembelajaran grafis adalah media dua dimensi yang dirancang untuk mengomunikasikan gagasan dengan cara menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi berupa simbol lambang dan bunyi secara jelas, kuat, dan menarik.

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar (Susilana and Riyana, 2009). Menurut Sardiman dalam Sanaky (Purwanti, Ngatman and Hidayah, 2020) media grafis termasuk media visual yang penyaluran pesannya mengutamakan indra penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam bentuk simbol-simbol visual. Media pembelajaran grafis adalah media visual yang mengandalkan indra visual baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 6.2 Ciri dan Manfaat Media Grafis

Media pembelajaran grafis memiliki ciri dan manfaat sebagaimana halnya media pembelajaran secara umum. Hal ini juga berguna untuk membedakan jenis media grafis dengan media pembelajaran lainnya. Berikut adalah ciri dan manfaat dari media pembelajaran grafis.

Tabel 3. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis

	<b>Ciri</b>	<b>Manfaat</b>
<b>Media Pembelajaran</b>	Mengandalkan indra penglihatan	Dapat digunakan untuk mengolah gagasan melalui simbol/lambang (huruf atau angka).
	Hanya dapat diakses secara visual	Membuat penyajian informasi lebih menarik perhatian
	Berbentuk dua dimensi	Membantu memperjelas ide
	Dapat disentuh dan/ hanya dapat dilihat	Mengilustrasikan atau menghiasi informasi
	Mengolah informasi secara simbol (lambang, bunyi dan gambar)	Memperlancar pemahaman
	Menghasilkan informasi dalam bentuk grafik (abjad, angka, dan gambar)	Mempermudah pikiran untuk mengingat informasi
	Dapat diproyeksikan dengan alat bantu	Menumbuhkan minat untuk mengetahui informasi

## 6.3 Jenis Media Pembelajaran Grafis

Menurut Smaldino dkk. (Smaldino, Lowther and Russel, 2014) setidaknya terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, rekayasa, dan orang. Media pembelajaran grafis adalah bagian dari media pembelajaran visual. Media atau alat bantu visual menurut (Sudjana and Riivai, 2013) bertujuan untuk sebagai berikut:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak pada siswa.
2. Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.
4. Memudahkan komunikasi dan belajar.

Seperti halnya media pembelajaran lain, media pembelajaran grafis juga memiliki jenis atau macamnya. Setidaknya terdapat 22 jenis media pembelajaran grafis, di antaranya adalah gambar, ilustrasi, sketsa, lukisan, komik, karikatur, foto, kaligrafi, bagan, diagram, grafik, kurva, tabel, poster, peta, peta pikiran, infografis, flash card (kartu kiilas), *slide*, *strip story*, *storyboard*, dan lembar kerja (*work sheet*) (Akbar, Mulyadi and Shandi, 2021). Berikut adalah penjelasan lebih lengkap mengenai jenis-jenis dari media pembelajaran grafis.

Catatan: semua jenis media grafis dapat dibentuk dan berbentuk digital.

### **6.3.1 Gambar**

Gambar adalah tiruan barang yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Gambar dalam media grafis adalah semua hal yang dibuat menggunakan alat tulis dalam suatu media. Gambar dalam pengertian ini bersifat umum. Jenis media grafis dalam bentuk gambar dalam pengertian ini adalah lukisan, sketsa, kaligrafi, komik, ilustrasi, karikatur, komik, bahkan foto adalah bagian dari gambar.

### **6.3.2 Ilustrasi**

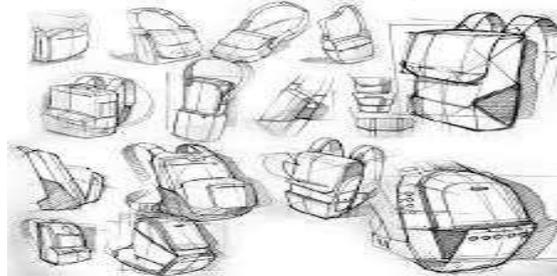
Ilustrasi adalah gambaran dalam bentuk grafik yang digunakan untuk membantu memperjelas suatu hal. Ilustrasi adalah contoh yang menjelaskan atau membuktikan sesuatu. Ilustrasi juga diartikan sebagai hasil visualisasi dari tulisan tertentu dengan teknik seni rupa (menggambar, melukis, fotografi, atau lainnya) yang menekankan pada hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Ilustrasi merupakan bagian dari media grafis yang digunakan untuk memberikan gambaran lebih jelas pada penerima pesan agar suatu informasi dapat lebih mudah

dipahami. Jenis media grafis dalam bentuk ilustrasi adalah gambar dalam buku, majalah, dan lainnya, atau suatu proses untuk mengilustrasikan sesuatu.

### **6.3.3 Sketsa**

Sketsa adalah gambar sederhana yang dibuat dengan cepat yang tidak memiliki banyak detail. Sketsa adalah panduan awal seseorang dalam menggambar. Biasanya sebelum menggambar secara detail, seseorang menggambar sketsa terlebih dahulu. Sketsa juga dapat disebut sebagai gambar rancangan, lukisan cepat, atau coretan. Jenis media grafis dalam bentuk sketsa adalah coretan dasar seseorang desainer dalam merancang baju, denah rumah, atau lainnya.



Gambar 10. Contoh Sketsa Produk  
(Sumber : Flicker.com Stefan Fernandes)

### **6.3.4 Lukisan**

Lukisan adalah gambar dengan menggunakan alat tulis baik yang berwarna atau tidak berwarna (hanya hitam putih). Lukisan adalah gambar yang dibuat menggunakan cat (bahan pewarna). Lukisan adalah bagian dari media grafis yang bertujuan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan pelukis (sebutan bagi orang yang membuat lukisan). Lukisan adalah hasil dari seni lukis. Seni lukis memiliki berbagai macam jenis dan aliran dengan sejarah yang panjang. Jenis media grafis dalam bentuk lukisan adalah lukisan pemandangan, lukisan pahlawan, dan lainnya.

### **6.3.5 Komik**

Komik adalah cerita bergambar di dalam kotak yang biasanya bersifat menghibur. komik adalah buku cerita yang awalnya diperuntukkan khusus untuk anak-anak, yang berisi

kumpulan cerita yang diceritakan dalam gambar dengan sedikit tulisan. Jenis media grafis dalam bentuk komik di antaranya adalah komik strip, komik buku, komik edukasi dan lainnya.

### **6.3.6 Karikatur**

Karikatur adalah gambar olok-olok yang mengandung pesan, sindiran, dan sebagainya. Karikatur adalah suatu seni membuat gambar atau deskripsi tertulis atau lisan dari seseorang, yang membuat sebagian dari penampilan atau karakter mereka lebih terlihat daripada yang sebenarnya, dan yang biasanya membuat mereka terlihat konyol atau lucu. Jenis media grafis dalam bentuk karikatur adalah karikatur jurnalistik, karikatur realitas, karikatur politik, dan lainnya

### **6.3.7 Foto**

Foto adalah gambar diam dari objek asli yang diperoleh melalui proses pencahayaan melalui kamera yang memiliki warna atau tidak berwarna. Suatu foto dapat berupa tiga hal, yakni berupa objek, kejadian atau keadaan pada suatu waktu tertentu. Jenis satuan untuk ukuran foto biasanya adalah piksel, cm, mm, atau inci. Jenis media grafis dalam bentuk foto adalah foto potret (*potrait*), lanskap (*landscape*), foto busana, foto makanan, dan lainnya.

### **6.3.8 Kaligrafi**

Kaligrafi adalah seni dalam menghasilkan tulisan yang bersifat indah biasanya sering dibuat dengan pena atau kuas khusus. Tulisan dalam bentuk kaligrafi membuat mata cepat lelah karena lekukan dalam sebuah tulisan yang sangat banyak. Kelelahan pada mata ini biasanya ditemukan pada kaligrafi Arab. Oleh karenanya tulisan kaligrafi tidak untuk dibaca dengan konsentrasi tinggi dan dalam waktu lama seperti buku teks. Tulisan kaligrafi lebih cocok sebagai hiasan pada buku, atau ruangan. Jenis media grafis dalam bentuk kaligrafi di antaranya adalah kaligrafi ayat suci Alquran, kaligrafi cina, kaligrafi jepang, kaligrafi pada kata motivasi, atau lainnya.

### **6.3.9 Bagan**

Bagan adalah alat peraga grafik berbentuk informasi untuk menyajikan data untuk mempermudah penafsiran yang terdiri dari serangkaian garis atau balok. Bagan merupakan

gambar yang menunjukkan informasi dengan cara yang sederhana, sering menggunakan garis dan kurva untuk menunjukkan suatu jumlah tertentu. Bagan adalah salah satu dari sekian jenis media grafis yang memiliki berbagai macam jenis, di antaranya adalah sebagai berikut: bagan horizontal, bagan vertikal, bagan lingkaran, bagan piramida, dan lainnya.

#### **6.3.10 Diagram**

Diagram adalah gambaran berbentuk buram atau sketsa yang digunakan untuk memperlihatkan atau menerangkan sesuatu. Diagram merupakan rencana sederhana yang mewakili suatu sistem, ide, dan lainnya yang biasanya digunakan untuk menjelaskan cara kerja suatu hal. Jenis media grafis dalam bentuk diagram di antaranya adalah digaram garis, diagram lingkaran, diagram batang, dan lainnya.

#### **6.3.11 Grafik (*Chart*)**

Grafik adalah gambaran dari pasang surut suatu keadaan dengan garis atau gambar. Grafik biasanya berisi urutan naik turunnya suatu hasil/jumlah atau statistik. Grafik adalah suatu gambar yang menunjukkan informasi dengan cara yang sederhana, sering menggunakan garis dan kurva. Jenis media grafis dalam bentuk grafis yakni, grafik batang, grafik baris, lingkaran, dan lainnya.

#### **6.3.12 Kurva**

Kurva adalah grafik berbentuk garis lengkung yang menggambarkan suatu variabel yang dipengaruhi oleh suatu keadaan. Kurva biasanya terdiri dari persambungan antara satu titik dengan titik lainnya. Jenis media grafis dalam bentuk kurva terdiri dari kurva terbuka sederhana, kurva terbuka tidak sederhana, kurva tertutup sederhana, dan kurva tidak tertutup sederhana.

#### **6.3.13 Tabel**

Tabel adalah daftar berisi ikhtisar sejumlah besar data informasi, biasanya yang berupa kata-kata dan bilangan yang tersusun secara sistematis (berurut dari atas ke bawah dan berderet dari kiri ke kanan) yang disertai dengan garis pembatas antara satu informasi dengan informasi lainnya. Jenis media grafis dalam bentuk tabel di antaranya adalah tabel satu

arah (tabel sederhana), tabel dua arah, tabel tiga arah dan lainnya.

#### **6.3.14 Poster**

Poster adalah plakat yang dipasang di tempat umum atau tempat yang banyak dilihat atau dilalui oleh orang. Poster merupakan gambar cetak besar, foto atau pemberitahuan yang ditempelkan atau disematkan ke dinding atau papan. Pada umumnya, poster digunakan untuk hiasan, iklan, memberikan atau menginformasikan sesuatu yang harus diketahui oleh orang banyak. Jenis media grafis dalam bentuk poster adalah niaga, poster layanan masyarakat, poster kegiatan, poster pendidikan atau lainnya.

#### **6.3.15 Peta**

Peta adalah gambar dapat berupa lukisan atau foto pada sebuah media yang menunjukkan letak geografis suatu daerah. Peta merupakan gambar permukaan bumi, atau bagian dari permukaan yang menunjukkan bentuk dan posisi berbagai negara, perbatasan politik, fitur alam seperti sungai dan gunung, dan fitur buatan seperti jalan dan bangunan. Jenis media grafis dalam bentuk peta di antaranya adalah peta foto, peta garis, peta digital dan lainnya.

#### **6.3.16 Peta Pikiran (*Mind Map*)**

Peta pikiran adalah suatu catatan yang berisi ide penting berupa kata kunci yang disertai dengan garis penghubung dan ilustrasi antara satu kata kunci dengan kata kunci lainnya. Peta pikiran juga dapat disebut dengan peta konsep, peta gagasan, atau *mind map*. Peta pikiran merupakan denah sederhana dengan garis dengan bentuk tertentu yang disertai ilustrasi untuk mengatur suatu informasi. Peta pikiran biasanya digunakan untuk mencatat suatu informasi sehingga lebih mudah digunakan atau diingat. Jenis media pembelajaran peta pikiran di antaranya adalah peta pikiran tentang suatu bab, peta pikiran tentang suatu paragraf, peta pikiran tentang suatu silabus dan lainnya.

#### **6.3.17 Infografik (*infografis*)**

Infografik adalah media visual dalam bentuk yang menyajikan berbagai macam informasi dengan tampilan yang

menarik. Secara singkat, infografik adalah cara penyampaian informasi dalam bentuk grafik. Infografik digunakan untuk menyajikan data atau informasi yang kompleks agar lebih mudah dipahami oleh masyarakat luas. Jenis media grafis dalam bentuk infografik di antaranya adalah infografik *timeline*, infografik artikel visual, infografik *list*, infografik diagram, infografik data, dan infografik perbandingan.

### **6.3.18 Flash Card (Kartu Kilas)**

*Flash card* atau kartu kilas adalah kartu berisi abjad, angka, gambar yang disajikan secara sekilas (Akbar, Mulyadi and Shandi, 2021). *Flash card* biasanya digunakan untuk membantu pembelajar untuk mengingat konsep sederhana tentang suatu hal. Selin itu, *flash card* juga biasa digunakan untuk membantu pembelajar bahasa tingkat awal. Pada tingkat sekolah, *flash card* biasanya digunakan pada tingkat SD kelas awal. Jenis media pembelajaran dalam bentuk *flash card* di antaranya adalah *flash card* abjad, *flash card* angka, *flash card* konsep, dan lainnya.

### **6.3.19 Slide**

*Slide* adalah lembaran berisi poin penting atau rangkuman suatu informasi dalam bentuk teks dan gambar yang dapat diproyeksikan (Akbar, Mulyadi and Shandi, 2021). Slide biasa digunakan pada kegiatan presentasi. *Slide* adalah pengembangan lebih lanjut dari media transparansi, yang saat ini sudah tidak lagi digunakan. Slide dapat dibuat secara manual atau dengan bantuan program komputer seperti *PowerPoint*, *Canva*, atau *Google Slide*. Jenis media grafis dalam bentuk *slide* (berdasarkan isi *slide*) di antaranya adalah slide berisi teks, slide berisi gambar, slide berisi teks dan gambar, dan lainnya.

### **6.3.20 Strip Story**

*Strip story* adalah potongan-potongan kertas berisi gambar atau teks yang saling berhubungan satu sama lain. *Strip story* biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa. *Strip story* biasanya berisi potongan dari satu cerita yang utuh namun disusun secara acak dengan tujuan, siswa dapat menyusun kembali sesuai dengan urutan sebenarnya. Pada umumnya, jenis

media *strip story* dapat dibedakan menjadi dua, yakni *strip story* gambar dan *strip story* teks.

### **6.3.21 Storyboard**

*Storyboard* adalah serangkaian gambar atau suatu gambar yang menunjukkan urutan gambar yang direncanakan untuk sebuah video atau film. Sesuai dengan pengertiannya, *storyboard* lebih dikhususkan dalam pembuatan video, namun demikian *storyboard* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Jenis *storyboard* di antaranya adalah *traditional storyboard*, *scored storyboard*, dan *digital storyboard*.

### **6.3.22 Lembar Kerja (Work Sheet)**

Lembar kerja adalah media berbentuk lembaran kertas yang berisi instruksi dan soal yang harus dijawab oleh siswa. Lembar kerja biasanya dihias dengan beberapa bentuk, garis, dan ilustrasi berwarna atau tidak berwarna. Jenis lembar kerja di antaranya adalah lembar kerja dalam bentuk lembaran kertas dan lembar kerja dalam bentuk sebuah buku seperti LKS (lembar kerja siswa).

## **6.4 Pengembangan Media Grafis (Visual)**

Media grafis atau media visual dapat dikembangkan dengan memperhatikan berbagai faktor. Faktor-faktor yang harus diperhatikan di antaranya adalah kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, tekstur, dan warna (Arsyad, 2015). Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam pengembangan media grafis.

### **1. Kesederhanaan**

Kesederhanaan adalah seberapa banyak elemen dalam suatu media digunakan. Semakin sedikit elemen yang digunakan dalam media grafis, maka media tersebut semakin baik. Hal itu dikarenakan jumlah elemen yang terlalu banyak dapat mengakibatkan berkurangnya daya konsentrasi.

### **2. Keterpaduan**

Keterpaduan adalah adanya keterkaitan antara setiap elemen yang digunakan dalam media grafis. Ketika elemen-

elemen yang digunakan dalam media grafis tersebut memiliki keterpaduan, akan membantu dalam pemahaman pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

3. Penekanan

Penekanan adalah usaha untuk memperjelas suatu objek utama pada media grafis agar dapat dan mudah terlihat. Hal-hal yang dapat digunakan dalam penekanan adalah dengan menggunakan warna, ukuran, perspektif, atau posisi yang dapat membedakannya dengan elemen pelengkap.

4. Keseimbangan

Keseimbangan adalah adanya persepsi yang sama pada penempatan bentuk atau pola yang menempati ruang penayangan walaupun secara keseluruhan tidak simetris. Terdapat dua jenis keseimbangan, yakni keseimbangan formal (keseimbangan yang seluruhnya simetris) dan keseimbangan informal (keseimbangan yang tidak simetris secara keseluruhan).

5. Bentuk

Bentuk adalah suatu bentuk fisik atau penampilan tertentu pada suatu objek. Pemilihan bentuk dalam penyajian media grafis perlu diperhatikan karena dapat menstimulasi ketertarikan dan perhatian.

6. Garis

Garis adalah suatu coretan panjang atau tanda tipis panjang di permukaan yang biasanya berbentuk garis lurus, walaupun ada beberapa garis dalam media grafis yang tidak lurus sepenuhnya. Fungsi garis dalam media grafis yakni untuk menghubungkan unsur-unsur yang terdapat dalam media grafis.

7. Tekstur

Tekstur adalah ukuran, susunan, jalinan, atau penyatuan bagian-bagian yang terdapat dalam suatu objek. Menurut (Walter, 2008) tekstur adalah kualitas sesuatu yang dapat ditentukan dengan sentuhan (dapat bertekstur kasar, halus, lunak, atau keras). Tekstur dalam media grafis dapat

digunakan untuk menekankan suatu objek tertentu.

#### 8. Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kemdikbud, 2020). Warna adalah unsur penting dalam media grafis. Warna berfungsi untuk memberi kesan pemisah atau penekanan untuk membangun keterpaduan.

Menurut (Arsyad, 2015) terdapat tiga hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan warna yakni: (1) pemilihan warna khusus; (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna dibandingkan unsur visual lain); dan (3) intensitas atau kekuatan warna.

# **MEDIA VISUAL**

## **7.1 Pendahuluan**

Proses belajar mengajar konvensional memiliki banyak kekurangan, yang disebabkan oleh tidak semua pengajar memiliki kompetensi yg sama, perbedaan daya serap setiap orang dalam mencerna dan memahami pelajaran bagi siswa sebagai objek yang terkadang cenderung membosankan.

Untuk itu pengajar dituntut memiliki kreativitas saat mengajar, pengajar dituntut bisa merangsang peserta didik untuk proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Bagaikan jembatan yang menghubungkan dua sisi, peran media pembelajaran dalam sebuah sistem pengajaran. Peran tersebut menjadi vital karena media pembelajaran visual tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan belajar kepada siswa, tetapi juga memastikan bahwa pesan tersebut tidak menurunkan atau penyimpangan makna. Dengan demikian suatu metode pembelajaran melalui media visual mampu menaikkan kreativitas serta motivasi peserta didik untuk belajar dan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

## **7.2 Visual Menurut Para Ahli**

### **1. Budiman Hakim**

Penafsiran visual yaitu persyaratan yang sudah absolut untuk mengenalkan sebuah brand kepada konsumen.

### **2. Hernowo**

Penafsiran visual yaitu kegiatan yang menggunakan indra mata seperti mengamati, menggambar, membaca menggunakan media atau alat peraga.

### **3. Frans M. Royan**

Pengertian visual yaitu manusia yang menyukai pada saat menerima informasi menggunakan penglihatan.

4. Pujianto

Penafsiran visual yaitu saat aplikasi yang dijalankan komponen tersebut akan terlihat.

5. Femi Olivia

Penafsiran visual yaitu dengan aturan mengorganisasikan dan menaikkan kemampuan komunikasi dan berpikir.

6. Allen D. Bragdon & David Gamon

Penafsiran visual yaitu indra yang kompleks dan multisegi.

### **7.3 Unsur Visual**

Visual bisa diketahui dengan unsur pembentuknya. Menurut pendapat Arsyad Azhar di buku Media Pengajaran terbitan tahun 1997, unsur visual terdiri atas tekstur, bentuk, dan warna Berikut pengertiannya:

1. Unsur Visual Berupa Garis

Garis merupakan kumpulan dari titik. Terdapat banyak jenis garis, terdiri dari garis zig-zag, lengkung, lurus vertikal, lingkaran, dan lurus horizontal.

Garis yaitu bagian dari suatu ruang, bidang, benda, warna, tekstur dan lainnya. Garis bisa digunakan untuk membuat berbagai bidang dan bentuk, serta unsur seni rupa yang memberikan kesan struktur dan kedalaman.

2. Unsur Visual Berupa Bentuk

Bentuk merupakan sebuah rancangan simbol yang membangun garis atau rancangan garis lainnya. Pada saat menggambar, seniman dapat membentuk dua dimensi yaitu lebar dan panjang. Bentuk dapat mewujudkan yang terjadi di alam dan terlihat nyata.

Bentuk geometris terdiri dari kotak dan lingkaran yang memiliki sifat tepat dan matematis, sedangkan bentuk organik terdapat unsur seni rupa yang mengangkat simbol dari alam dan condong ke abstrak dan melengkung. Batasan bentuk dapat dipastikan dengan unsur seni rupa lain yaitu tekstur, nilai, warna dan garis.

### 3. Unsur Visual Berupa Warna

Warna diberikan buat membubuhkan kesan pemisah, dan bakal menciptakan keselarasan, dan mampu juga menghasilkan emosional dan menaikkan realism. Visual warna dapat digabungkan dari berbagai warna seperti tertier, sekunder, primer, komplementer dan analogous.

### 4. Unsur Visual Berupa Tekstur

Tekstur yaitu dipakai untuk memberikan pesan halus dan kasar, dan juga menyerahkan penekanan seperti warna. Tekstur dapat dideskripsi tentang bagaimana objek terasa terlihat atau terasa.

Dalam karya dua dimensi, sebagaimana lukisan, menyatakan pada "rasa" visual sebuah karya. Tekstur dapat diartikan berbagai macam kata sifat halus dan kasar, keduanya merupakan kata sifat yang global, namun keduanya dapat diartikan lebih jauh.

## 7.4 Fungsi Media Visual

Media visual berguna sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima pesan tersebut dan untuk memperjelas ide, memberikan gambaran

Fungsi media visual antara lain :

1. Fungsi atensi, ialah memberikan arahan kepada siswa untuk memfokuskan ke pengetahuan terkait media visual yang menampilkan isi dari pengetahuan tersebut.
2. Fungsi afektif, ialah visual yang bisa muncul dengan tingkat kenikmatan pada saat siswa itu belajar membacadan menggambar.
3. Fungsi kognitif, ialah visual yang muncul pada saat penemuan peneliti menyatakan lambang visual yang mampu menangkap informasi dari pesan yang tersimpan di gambar itu.
4. Fungsi kompensatoris, ialah merupakan media pengkajian visual yang dapat dilihat dari penelitian bahwa media visual dapat memberikan konteks untuk membantu pemahaman siswa yang lemah saat membaca teks .

Selain dapat membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga bisa meningkatkan pemahaman siswa, dan dan memadatkan informasi.

Contoh bentuk visual :

Tabel 4. Bentuk Media Visual

No	Bentuk Media Visual	Fungsi
1.	Gambar representatif	Media yang menentukan bagaimana penampakan suatu benda.
2.	Diagram	Media yang menentukan hubungan ruang dengan unsur dalam materi.
3.	Peta	Media yang menentukan hubungan ruang dengan unsur dalam materi.
4.	Grafik	Media yang menyediakan data atau hubungan antara perangkat gambar atau angka.

## 7.5 Prinsip Pemakaian Media Visual

Prinsip yang harus diketahui untuk pemakaian secara efektif adalah

1. Memberikan bayangan dan warna yang dipergunakan untuk memfokuskan kepada perhatian dan memisahkan komponen.
2. Memberikan warna dengan cara yang realistis.
3. Mempersiapkan karakter atau sifat gambar (*caption*).
4. Pesan visual dari elemen-elemen tersebut harus disorot dan dibedakan dari elemen latar belakang yang untuk mensaranai pengelolaan atau manajemen informasi.

5. Objek visual yang menunjukkan untuk mengkomunikasikan ide-ide.
6. Elemen visual, terutama di diagram, yang berguna untuk memberikan pemahaman pada materi yang rumit.
7. Grafik yang dipresentasikan harus bisa dapat dibaca.
8. Memberikan kejelasan dan akurasi dalam elemen visual.
9. Menghindari gambar yang seimbang.
10. Menggunakan gambar untuk menggambarkan konsep yang berbeda, contoh dengan memberikan penampikan konsep yang ditampilkan secara berdampingan.
11. Menggunakan diagram grafik untuk memberikan ilustrasi umum.
12. Visual atau image dimanfaatkan untuk informasi pada sasaran teks.
13. Mengusahakan visual tersebut sangat sederhana dengan memakai garis, karton, bagan, dan diagram.

## **7.6 Kekurangan Media Visual**

1. Biaya yang dikeluarkan lumayan mahal, dikarenakan pembuatannya menggunakan media cetak dan pembuat harus sebelumnya menyetak dan mengirimkan sebelum ditampilkan di semua orang.
2. Visual sangat terbatas.
3. Kurang praktis dan lambat.
4. Tidak ada audio, dikarenakan pembuatannya hanya menggunakan media gambar.

## **7.7 Kelebihan Media Visual**

1. Memberikan peningkatan perhatian daya tarik bagi sorang banyak.
2. Memberikan minat dan keinginan baru.
3. Dapat menanamkan konsep yang benar.
4. Memberikan solusi pada peserta didik yang memiliki keterbatasan pengalaman yang dimiliki.
5. Memberikan pengaruh kepada peserta didik dan lingkungan di sekelilingnya.

6. Analisa sangat tajam, yang bisa membuat orang dapat mengerti maksud dari isi tersebut.

## 7.8 Jenis – Jenis Media Visual

### 7.8.1 Media Proyeksi

Media proyeksi ialah media yang bisa menggunakan proyektor dan wajib menggunakan alat elektronik untuk memberikan informasi. Adapun contoh alat elektronik yang dimaksud:

1. *Overhead Projector (OHP)*

OHP *transparencency* adalah alat pendukung yang digunakan untuk media pengajaran saling bertatap muka, yang berfungsi untuk memproyeksikan atau menyajikan transparansi. Perangkat ini meliputi perangkat keras dan lunak. Adapun teknik dalam pembuatan perangkat tersebut, yaitu:

- a. Membuat sendiri secara manual.
- b. Mengambil bahan cetak dengan teknik tertentu.

Alat ini menggunakan kipas pendingin, lensa dan lampu proyek. kelebihan dari OHP ini yaitu:

- a. Bisa digunakan sebagai penyajian pesan ke dalam semua ukuran ruangan.
- b. Hasil gambar yang diproyeksikan lebih bagus daripada gambar di papan.
- c. Penyajian yang bervariasi dan disertai konsep warna yang unik akan membuat siswa tertarik.
- d. Saat tatap muka para siswa akan memungkinkan untuk menulis suatu hal yang penting.
- e. Tidak perlu menggelapkan ruangan dan operator khusus.
- f. Mampu memberikan informasi dalam waktu singkat.
- g. Kertas tansparan yang dapat dipakai berulang kali.

Namun, ada juga kekurangan dari OHP ini, sebagai berikut:

- a. Dalam pembuatannya membutuhkan proses yang matang atau baik.

- b. OHP dan kertas transparan merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan.
- c. Urutan dari kertas transparan tersebut masih sering kacau, dikarenakan berdiri sendiri dan nomor urutannya tidak ada sehingga membingungkan yang menyajikannya.

## 2. Slide

*Slide* ialah merupakan film transparansi yang memiliki ukuran 35mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut dibuat dari karton atau plastik. Film bingkai ini diproyeksikan melalui *slide projector*. Slide hanya bisa menampilkan sebuah gambar, tekniknya juga satu persatu. Adapun slide yang berupa *sound slide*, slide ini merupakan hasil penggabungan dari gambar diam dan suara.

Kelebihan dari media slide ini, yaitu:

- a. Dapat memberikan pengertian dan ingatan yang kuat terhadap informasi yang disampaikan,
- b. Memberikan rangsangan minat dan perhatian kepada siswa dengan warna dan gambar yang benar-benar nyata.
- c. Slide dapat direvisi sesuai dengan kebutuhan.
- d. Penyimpanan tidak terlalu besar.

Sedangkan kelemahan media slide ini yaitu:

- a. Saat memproyeksikan membutuhkan penggelapan ruangan.
- b. Pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar.
- c. Menampilkan gambar diam saja.

## 3. Filmstrip

*Filmstrip* bisa diartikan juga sebagai *film slide*, *stripfilm*, dan *still film* dengan kegunaan yang sama. Memiliki ukuran yang sama dengan film bingkai yaitu 35 mm dan jumlah gambar dalam satu *rol film* rangkai antara 50 - 75 gambar dan panjang 100 - 130 cm. *Film strip* juga bisa tanpa suara ataupun dengan suara.

#### 4. *Opaque Projector* (Proyektor tak Tembus Pandang)

*Opaque Projector* merupakan alat yang digunakan sebagai proyeksi bahan tidak tembus pandang. Benda tersebut adalah tiga dimensi seperti anyaman, uang, dan model, benda datar.

Keunggulan dari *opaque projector* ialah bahan cetak dari berbagai buku, foto, majalah, grafis dan peta bisa diproyeksikan dapat secara langsung tanpa memindahkan ke transparan dahulu.

#### 5. *Microfis*

*Microfis* merupakan lembaran film transparan yang terdiri dari lambang visual yang diperkecil sehingga tidak bisa dibaca dengan mata telanjang. Memiliki macam ukuran 3 x 5 inci, 6 x 8 inci, 4 x 6 inci, kelebihan dari alat ini tidak perlu memerlukan ruangan yang besar. Halaman cetak yang besar mampu diringkas dalam bentuk film dengan perbandingan 1:12 yang setelah itu dapat dikembalikan ke seperti semula dengan memproyeksikan ke layar.

#### 6. *Film* atau Video

*Film* adalah gambar yang berada dalam *frame* yang dimana tiap *frame* memproyeksikan dengan lensa proyektor secara mekanis sehingga gambar pada layar terlihat hidup. Sama halnya dengan *film*, video juga menggambarkan sebuah objek yang bergerak dengan suara alamiah. *Film* dan video dipergunakan untuk menayangkan tujuan hiburan, pendidikan dan dokumentasi. Penggunaan media visual ini mampu memvisualkan informasi yang menarik, praktis dan bisa dipergunakan secara berulang. Tetapi dalam pembuatannya membutuhkan perencanaan yang matang dan membutuhkan keterampilan yang ringkas dan jelas dan membutuhkan pengelolaan ruangan yang baik.

### **8.8.2 Media Tidak Diproyeksikan**

Dalam media ini tidak perlu ditampilkan pada saat tatap muka diruangan, namun bisa melihat secara langsung ke objek tersebut. Macam - macam media yang tidak di proyeksikan adalah :

1. Media diagram

Diagram ialah deretan garis - garis dan serupa dengan peta dari pada gambar. Diagram pun dimanfaatkan untuk peningkatan letak bagian pada alat beserta hubungan satu bagian dengan lainnya.

2. Poster

Poster yaitu gabungan dari gambar dan tulisan dalam sebuah bidang yang menyampaikan pesan tentang beberapa ide pokok. Poster dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.

3. Media gambar atau foto

Gambar atau foto adalah media reproduksi yang berbentuk asli dua dimensi dan menggambarkan alat visual yang efisien karena dapat divisualisasikan materi yang akan dijelaskan dengan lebih aktual dan nyata. Penyampaian informasi atau pesan dapat dipahami dengan sederhana.

4. Grafik

Grafik adalah gambaran yang sederhana disusun berdasarkan prinsip matematika, dengan memakai data berbentuk angka. Grafik memuat ide, objek dan hal - hal yang menyangkut dengan simbol dan turut dengan keterangan singkat.

Fungsi grafik ialah untuk menggambarkan data berdasarkan jumlah atau banyaknya secara teliti, menjelaskan kemajuan atau kesetaraan sebuah obj

