**KEGIATAN BELAJAR 4**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pendahuluan**

Pengembangan media yang biasa dibuat oleh guru Sekolah Dasar adalah media grafis. Seperti yang telah diuraikan pada kegiatan belajar sebelumnya media grafis adalah semua bahan ilustratif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau buah pikiran kepada orang lain. Contoh dari media ini antara lain: gambar, diagram, grafis, poster, dan lain-lain. Untuk lebih jelas tentang pengembangan media akan jelaskan dalam uraian materi berikut ini;

**Uraian materi**

Prinsip-prinsip umum untuk merancang atau mendesain media adalah sebagai berikut:

1. **Prinsip-prinsip umum**
   * 1. Kesederhanaan

Bentuk media ini harus ringkas, sederhana dan dibatasi pada hal-hal yang penting saja. Konsepnya harus tergambar dengan jelas serta mudah dipahami. Tulisan cukup jelas, sederhana dan mudah dibaca. Hindarilah bentuk tulisan yang artistik, karena tidak setiap orang bisa membacanya. Misal seperti dibawah ini

Peristiwa proklamasi

Peristiwa proklamasi

* + 1. Kesatuan

Prinsip kesatuan ini adalah hubungan yang ada diantara unsur-unsur visual dalam kesatuan fungsinya secara keseluruhan. Bentuk kesatuan ini dapat dinyatakan dengan unsur-unsur yang saling menunjang, atau dengan menggunakan petunjuk seperti anak panah atau alat-alat visual seperti garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang yang dilukiskan dalam satu halaman.

* + 1. Penekanan

Walaupun media ditunjukkan dengan gagasan tunggal, dikembangkan secara sederhana, merupakan satu kesatuan, sering diperlukan penekanan pada bagian-bagian tertentu untuk memusatkan minat dan perhatian. Penekanan tersebut dapat ditunjukkan melalui penggunaan ukuran tertentu, gambar perspektif atau dengan warna tertentu pada unsur yang paling penting.

1. Keseimbangan

Ada dua jenis keseimbangan, yaitu formal dan informal. Keseimbangan formal dapat ditunjukkan dengan adanya pembagian secara simetris, bentuk ini terkesan statis. Sebaliknya keseimbangan informal, bentuknya tidak simetris, bentuk ini lebih dinamis dan menarik perhatian. Maka dibutuhkan imaginasi dan kreativitas dari guru.

1. Alat-alat visual

Alat-alat visual yang dapat membantu keberhasilan penggunaan prinsip-prinsip pembuatan media visual tersebut adalah: garis, bentuk, warna, tekstur, dan ruang sebagai berikut:

1. Garis. Suatu garis dalam media visual dapat menghubungkan unsur-unsur bersama dan akan membimbing peserta untuk mempelajari media tersebut dalam urutan tertentu
2. Bentuk. Semua bentuk yang aneh dapat menimbulkan suatu perhatian khusus pada sesuatu yang divisualkan.
3. Ruang

Ruang terbuka disekeliling unsur-unsur visual dan kata-kata akan mencegah kesan berjejal dalam suatu media visual. Kalau ruang itu digunakan dengan cermat, maka unsur-unsur yang dirancang menjadi efektif.

1. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dijadikan sebagai pengganti sentuhan rasa tertentu dan dapat juga dipakai sebagai pengganti warna, memberikan penekanan, pemisahan, atau untuk meningkatkan kesatuan.

1. Warna

Warna merupakan unsur tambahan yang terpenting dalam media visual, tetapi harus digunakan secara berhati-hati untuk memperoleh pengaruh yang terbaik. Gunakanlah warna pada unsur-unsur visual untuk memberikan penekanan, pemisahan, atau meningkatkan kesatuan. Pilihlah warna-warna yang merupakan kesatuan harmonis sebab terlampau banyak warna yang berbeda akan menganggu pandangan dan dapat menimbulkan perbedaan persepsi pada pesan yang dibawakan.

1. **Dasar – dasar desain visual**

Tiap sajian visual terdiri dari sejumlah elemen yang dengan sengaja di susun. Paling tidak ada 3 kategori utama unsur desain visual yaitu: unsur visual, teks, dan afektif (duffy,2003)

1. Unsur visual, meliputi grafis, simbol, obyek nyata, atau organisasi visual
2. Unsur teks, meliputi: semua aspek penyajian tekstual, dari pemilihan kata-kata sampai gaya bentuknya, warna, dan ukuran yang digunakan.
3. Unsur afektif, meliputi: komponen-komponen visual yang dapat mendatangkan respon dari pengamat seperti menyenangkan, takjub, humor dan sebagainya.

Pemilihan dan penyusunan unsur-unsur tersebut secara tepat dapat menimbulkan tampilan yang efektif. Berikut ini panduan yang akan membantu anda menciptakan tampilan visual yang jelas dan efektif:

* + - 1. Relevansi

Grafis yang tidak mengilustrasikan dengan tepat tujuan visualisasi, akan mengurangi makna pesan. Misalnya, terlampau banyak ragam bentuk dan ukuran akan memutarbalikkan pesan. Pilihlah unsur-unsur yang relevan dan sesuai untuk mengkomunikasikan pesan.

* + - 1. Koherensi dan konsistensi

Semua unsur harus cukup konsisten untuk menampilkan suatu pesan yang jelas. Unsur yang konsisten membuat pesan mudah diinterpretasikan. Sesuatu yang kontras dapat menciptakan minat, sedangkan adanya unsur-unsur yang sama dapat membosankan

* + - 1. Proporsi dan kontras

Proporsi dan keseimbangan juga harus diperhatikan dalam desain visual, proporsi berkenaan dengan ukuran unsur yang relatif dalam perbandingan dan kepentingannya. Kontras berkenaan dengan kekuatan komunikasi visual yang ditentukan oleh susunan dan keseimbangan unsur-unsur tersebut.

* + - 1. Kesatuan dan arah

Prinsip kesatuan menyarankan agar semua unsur bekerja bersama-sama untuk membantu pusat perhatian pengamat. Secara khusus, masukkan satu unsur yang dominan untuk membantu peserta memperoleh gambaran pesan yang pokok dan mendukung semua unsur agar tetap terarah pada komponen pesan.

* + - 1. Gambar yang besar

Semua bagian secara bersama-sama harus sesuai untuk menciptakan gambaran visual secara keseluruhan. Gambaran besar itulah yang akan dikomunikasikan, tiap bagian mewakili unsur desain. Kalau guru ingin menyajikan tampilan visual untuk lingkungan belajar perlu perhatian pada gambaran keseluruhan pesan atau gambar yang dikomunikasikan.

**Latihan**

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

* + - 1. Coba anda identifikasi prinsip-prinsip dalam mengembang-kan media pembelajaran dua dimensi?
      2. Coba anda lakukan evaluasi atas satu jenis media (misal: foto) di lihat dari segi tampilan visual?