

# **TUGAS MAKALAH**

## **PRINSIP-PRINSIP VISUAL**

Dosen Pembina :

**DR. Indriati Kusumaningrum, M.Pd**



Oleh :

**RAMADHAYANI/1109874**

**YANE ATHENA KOMAYA/1109889**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2012**

# PRINSIP-PRINSIP VISUAL

## I. Penjelasan Umum

Bagian alamiah dalam pembelajarn, guru ingin menunjukkan gambar-gambar visual yang akan dipelajari oleh siswanya. Gambar visual ini misalnya detail photo sel tumbuhan, diagram venn proses suara, atau sesuatu yang mudah seperti daftar kosa kata. Walaupun visual sudah digunakan didalam kelas, manfaat dalam pembelajaran tergantung dari kemampuan guru memilih dan membuat materi yang efektif.

Desain dan penggunaan visual dalam pembelajaran penting karena belajar begitu banyak melibatkan citra visual. Komputer, multimedia, program video dan media tranparansi memiliki komponen visual. Kemampuan computer dan telekomunikasi digital yang meningkat pesat membuat visual sangat penting dalam pendidikan. Dalam pendidikan modern, gambar tidak dimanfaatkan sebagai instruksi utama dan lebih sering sebagai hiasan pembelajaran. Siswa belajar lebih mudah dengan citra visual, dan bahkan mereka yang merupakan pembelajar verbal membutuhkan dukungan visual untuk memahami jenis-jenis konsep tertentu.

## II. Literasi Visual

Visual Literacy adalah kemampuan pebelajar untuk menganalisis sebuah pesan visual dalam pembelajaran. Visual Literacy dapat dikembangkan melalui dua macam pendekatan:

- Input strategies. Membantu pebelajar untuk decode atau “membaca” dengan cara mempraktekkan kemampuan analisis visual.
- Output strategies. Membantu pebelajar untuk encode, atau “menulis” secara visual untuk mengekspresikan diri mereka dan berkomunikasi dengan orang lain.

### A. Decoding : Menafsirkan Visual

Dengan melihat sebuah tampilan visual tidak berarti bahwa seorang pebelajar dapat belajar dari tampilan tersebut. Pebelajar harus dibimbing untuk dapat memiliki pemikiran yang jelas dan benar tentang tampilan visual tersebut. Aspek visual literacy yang pertama adalah kemampuan untuk menginterpretasi dan menemukan makna dari stimulus yang ada di lingkungan sekitar.

- **Efek Budaya**

Dalam mengajar, harus disadari bahwa kemampuan pebelajar untuk menginterpretasi sebuah tampilan visual dapat dipengaruhi oleh latar belakang kebudayaannya. Misalnya, seorang pebelajar yang berasal dari keluarga sederhana akan memiliki pemahaman yang berbeda mengenai suatu tampilan visual dengan pebelajar yang berasal dari keluarga menengah atas.

- **Preverensi Visual**

Dalam memilih tampilan visual, guru sebaiknya memilih tampilan visual yang paling efektif daripada memilih tampilan visual yang disukai. Misalnya, pembelajaran untuk anak-anak lebih cocok menggunakan tampilan visual yang sederhana dan tidak menggunakan banyak ilustrasi. Di sisi lain, tampilan visual pembelajaran untuk anak-anak yang lebih dewasa lebih cocok menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang lebih kompleks.

Kebanyakan pebelajar lebih menyukai tampilan visual yang berwarna daripada tampilan visual hitam-putih. Sebenarnya tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua hal tersebut kecuali ketika ada hubungan antara topik yang sedang dipelajari dengan eksistensi warna. Selain warna, pebelajar lebih suka tampilan visual dengan menggunakan foto daripada line drawings (sekali pun dalam beberapa situasi, line drawings lebih sesuai digunakan dalam pembelajaran).

Pada dasarnya, tampilan visual yang sederhana akan lebih efektif bila digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan latar belakang mempengaruhi kemampuan setiap pebelajar dalam menginterpretasikan sebuah tampilan visual. Seorang guru dapat membantu mengembangkan kemampuan visual pebelajar membiarkan mereka untuk “menggunakannya”, misalnya, setiap pebelajar dapat belajar dengan melihat dan menganalisa tampilan visual.

## **B. Encoding : Menciptakan Visual**

Aspek visual literacy yang kedua adalah kemampuan pebelajar untuk menciptakan sebuah tampilan visual. Sama halnya dengan menulis yang dapat menjadi stimuli untuk membaca, memproduksi media juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengerti tentang media.

### III. Peran Visual Dalam Pembelajaran

Visual memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Memperkuat referensi secara konkrit
2. Memperjelas gambaran/idea yang abstrak, agar lebih konkrit
3. Memotivasi pebelajar
4. Mengarahkan perhatian
5. Mengulang informasi dalam bentuk yang lain
6. Mengaitkan kembali pada pelajaran yang telah dimiliki siswa
7. Mengefisienkan pembelajaran

### IV. Jenis-Jenis Visual

1. **Realistik**; Gambar Realistik (objek yang sesungguhnya) antara lain foto, gambar ilustrasi, grafik.
2. **Analogi**; Gambar analogi (menyampaikan konsep melalui gambar yang tidak langsung menyatakan maksud yang sama atau dianalogikan, contoh: pertahanan sistem imun dalam tubuh digambarkan dengan gambar army atau pertahanan militer di suatu negara)
3. **Organisasional**; Gambar Organisasional (menyatakan hubungan kualitatif elemennya, contohnya bagan, flowchart , dll.)
4. **Relasional**; Gambar Relasional (menyatakan hubungan kuantitatif diantara elemennya, contoh: diagram lingkaran, diagram piktorial, dll.)
5. **Transformasional**; Gambar Transformasional (mengilustrasikan adanya suatu gerakan yang terjadi, yang biasanya ditunjukkan dengan anak panah, dll.)
6. **Interpretiv**; Gambar Interpretiv (menggambarkan suatu hubungan yang abstrak agar mudah dimengerti, contoh: sirkuit arus listrik)

## V. Panduan Rancangan Visual

### A. Elemen Visual

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan elemen visual adalah *arrangement* (susunan), *balance* (keseimbangan), *color* (warna), *legibility* (keterbacaan), dan *appeal* (daya tarik).

**Alignment;** penataan baris (rata kiri, rata kanan, rata tengah, rata kanan kiri)

**Shape;** memilih bentuk-bentuk yang sudah familiar seperti bentuk geometri (persegi, lingkaran, tabung, dll)

**Proximity;** pengelompokan elemen. Elemen yang saling berhubungan diletakkan saling berdekatan, sedangkan elemen yang tidak berhubungan sedapat mungkin dijauhkan sehingga viewer dapat dengan mudah menangkap makna sebuah tayangan

**Directionals,** viewer melihat sebuah tampilan dengan mengarahkan perhatiannya ketiap bagian tampilan secara bergantian dengan memperhatikan arahan seperti tanda panah, menggunakan huruf bold, warna-warna, dan bullet.

**Figure-Ground Contrast;** upaya membuat penonjolan sebuah unsur dengan berbagai cara seperti kontras warna, kontras ukuran, kontras arah, kontras bentuk

**Consistency;** bertujuan agar tidak membingungkan viewer

**Balance;** menyeimbangkan antara ukuran warna, bentuk, berat dan posisi unsur-unsur agar terlihat aman dan nyaman oleh mata

**Color;** warna dapat memberikan kesan realistic, sebagai pemisah elemen visual yang satu dengan yang lainnya, membangkitkan perhatian, memiliki bahasa psikologis untuk menguatkan "mood" pesan, dan meningkatkan tampilan artistic

**Legibility;** konten-konten yang telah dibuat apakah mampu dibaca oleh baik. Tempatkan konten ditempat tertentu dan kita menjauh, lalu coba lihat apakah konten tersebut dapat dibaca dan ditangkap dengan jelas oleh pembaca. Tingkat keterbacaan ditingkatkan dengan menambah ukuran huruf dan mengganti style, kontras diantara objek dan visual.

**Appeal;** adanya inovasi dari apa yang kita buat sehingga menimbulkan daya tarik yang mengesankan sehingga pembaca terangsang untuk melihatnya. Seperti pemberian efek atau gambar yang menarik atau sesuatu yang mereka anggap

susah terlihat menjadi mudah dengan pemberian ide-ide kreatif. Contohnya pada matematika untuk anak-anak sehingga menarik perhatian pembaca.

## B. Elemen Teks

**Style;** Jenis huruf yang dipilih sebaiknya konsisten dan harmonis dengan elemen lain yang ada dalam sebuah desain visual. Untuk keperluan desain pesan pembelajaran, jenis huruf yang sederhana lebih diutamakan. Misalnya huruf-huruf jenis Serif atau Sanserif.

**A Display;** tampilan yang digunakan misalnya power point tidak boleh menggunakan tipe style yang berbeda-beda dan harus selaras antara slide yang satu dengan slide yang lainnya.

**Size;** siswa biasanya melihat poster atau papan buletin dari jarak 30 atau 40 kaki. Ukuran dari sebuah teks harus dapat dibaca dengan baik.

**Spasi;** Jarak antara huruf yang satu dengan yang lainnya sebaiknya tidak terlalu lebar. Perlu diperhatikan jenis huruf.

**Color;** Warna huruf yang dipakai sebaiknya kontras dengan warna latar belakang (background). Hal ini perlu untuk memudahkan viewer dalam melihat hasil sebuah tayangan visual.

**Use of Capitals;** Untuk mendapatkan hasil tampilan yang legibel, maka gunakanlah huruf kecil. Huruf kapital lebih baik dipergunakan hanya pada saat-saat tertentu saja.

## VI. Kreativitas Tampilan

### A. Alat Perencanaan

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti

gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita kita.

## **B. Teknik Pembuatan Huruf**

Berbagai teknik bisa di gunakan untuk visual, cara yang paling sederhana dengan spidol.

## **C. Menggambar, Membuat Sketsa dan Membuat Kartun**

Salah satu sumber visual yang sering kali di abaikan adalah anda, Kita bisa menyampaikan pesan secara efektif menggunakan gambar, sketsa, dan kartun

## **D. Clip Art**

Clip art merupakan gambar visual yang telah di persiapkan dan bisa di selipkan dalam berbagai dokumen dan presentasi digital.

## **E. Merancang Sebuah Visual Dengan Komputer**

Diantara jenis-jenis peranti lunak grafis yang tersedia sebagai berikut :

1. Program Presentasi : Piranti lunak khusus yang mempermudah pembuatan slide atau transparan OHP gambar yang menggabungkan teks, data dan visual
2. Program menggambar dan mewarnai : memungkinkan pengguna untuk menggambar bentuk-bentuk geometri dan sosok gaya bebas; juga bisa menyertakan teks
3. Program pendiangraman : Terutama di tujukan untuk membuat diagram, grafis
4. Program peningkatan foto : menungkinkan manipulasi warna dan penggunaan efek khusus mengubah foto
5. Program dekstop publishing : menggabungkan fitur-fitur dari banyak metode lainnya untuk menciptakan produk-produk canggih seperti newsletter, laporan dan buku

## **F. Membuat Grafis Presentasi**

Presentasi merupakan kegiatan yang penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, misalnya untuk menarik audiensi agar mereka membeli produk, menggunakan jasa atau untuk kepentingan lain. Salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk mendukung presentasi adalah computer.

Adapun salah satu perangkat lunak yang dapat dipakai adalah PowerPoint yang merupakan bagian dari Microsoft Office. Dengan menggunakan software ini seseorang dapat menuangkan ide-ide cemerlangnya dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu yang singkat. Panduan untuk membuat grafis presentasi meliputi hal-hal berikut :

1. Secara cermat pilihlah jenis huruf
2. Latar belakang yang polos dan berwarna cerah
3. Judul
4. Gunakan komunikasi yang singkat
5. Gunakan sebuah template
6. Gunakan slide induk
7. Kurangi lonceng dan pluit
8. Gunakan gambar yang sesuai
9. Gunakan transisi yang konsisten
10. Gunakan bangunan yang sederhana
11. Animasi yang cermat
12. Kurangi penggunaan suara
13. Gunakan catatan kaki untuk mengidentifikasi slide

### **G. Membuat Transparan Overhead Projector (OHP)**

OHP merupakan jenis perangkat keras yang sangat sederhana, terdiri atas sebuah kotak dengan bagian atasnya sebagai landasan yang luas untuk meletakkan transparansi. Cahaya yang amat terang dari lampu proyektor amat kuat menyorot dari dalam kotak kemudian dibiaskan oleh sebuah lensa khusus, yaitu lensa fresnel, melewati sebuah transparan ukuran 20 x 25 cm yang ditempatkan di atas landasan tersebut.

Sebuah sistem pemantul cahaya dari cermin dan lensa, yang di tempatkan di atas kotak landasan, menghasilkan berkas cahaya berbelok 90o. Dengan lampunya yang amat terang dan sistem optiknya yang efisien, menghasilkan banyak sekali cahaya sehingga memungkinkan untuk dipergunakan di ruangan biasa tanpa penggelapan.



## VII. Tampilan Gambar

### A. Fotografi

**Fotografi** (dari bahasa Inggris: *photography*, yang berasal dari kata Yunani yaitu “Fos” : Cahaya dan “Grafo” : Melukis/menulis.) adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memfokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghailkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

### B. Scanner / Pemindai

Suatu alat elektronik yang fungsinya mirip dengan mesin fotokopi. Mesin fotocopy hasilnya dapat langsung dilihat pada kertas sedangkan scanner hasilnya ditampilkan pada layar monitor komputer dahulu kemudian baru dapat diubah dan dimodifikasi sehingga tampilan dan hasilnya menjadi bagus yang kemudian dapat disimpan sebagai file text, dokumen dan gambar.

Scanner merupakan suatu alat yang digunakan untuk memindai suatu bentuk maupun sifat benda, seperti dokumen, foto, gelombang, suhu, digunakan untuk mengambil citra cetakan (gambar, foto, tulisan) untuk diolah atau ditampilkan melalui komputer. Hasil pemindaian itu pada umumnya akan ditransformasikan komputer sebagai data digital Data yang telah diambil dengan scanner itu , bisa dimasukkan secara langsung ke semua aplikasi computer computer yang mengenali teks ASCII.

## **VIII. Kesimpulan**

Pentingnya visual dalam pembelajaran dimulai dengan konsep literasi visual dan menyajikan aspek decoding dan encoding visual. Siswa belajar dengan baik apabila visual dimasukkan dalam pembelajaran. Pada penjelasan diatas mencakup aturan dalam membuat visual dan ada 6 jenis-jenis visual. Alat-alat yang digunakan dalam membuat visual membantu kita dalam merencanakan, membuat dan menangkap visual