

MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok
Kompetensi

SENI BUDAYA SENI RUPA SMA

**TERINTEGRASI
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

Edisi
Revisi
2018

PEDAGOGI

BERKOMUNIKASI DENGAN PESERTA DIDIK

PROFESIONAL

**MEMBUAT KARYA MEDIA
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2018

PEDAGOGI: BERKOMUNIKASI DENGAN PESERTA DIDIK

1. Penulis : Dr. Rin Surtantini, M.Hum.
2. Editor Substansi : Dra. Irene Nusanti, M.A.
3. Editor Bahasa : Is Yuli Gunawan, M.Pd.
4. *Reviewer* : Dr. Rin Surtantini, M.Hum.
Drs. Marsudi, M.Pd & Ir. Zakaria, M.T.
5. Perevisi : Dr. Rin Surtantini, M.Hum.

PROFESIONAL: MEMBUAT KARYA MEDIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

1. Penulis : Budi Saptoto, S.Pd., M.Pd.
2. Editor Substansi : Dr. Kasiyan, M.Hum.
3. Editor Bahasa : Is Yuli Gunawan, M.Pd.
4. *Reviewer* : Dra. Tri Suerni, M. Sn
Drs. Maccsimianus Fajar Prasudi, M.Sn.
5. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn.

Desain Grafis dan Ilustrasi:
Tim Disain Grafis

Copyright © 2018
Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial
tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan



SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG sejak tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2018 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui Moda Tatap Muka.

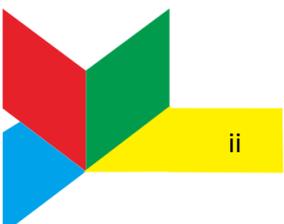


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru moda tatap muka untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru ini untuk mewujudkan Guru Mulia karena Karya.

Jakarta, Juli 2018
Direktur Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan,

Dr. Supriano, M.Ed.
NIP. 196208161991031001





KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas selesainya Modul Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas mata pelajaran Seni Budaya. Modul ini merupakan dokumen wajib untuk pelaksanaan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru merupakan tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG) 2015 dan bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Sebagai salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan program diklat, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) pada tahun 2018 melaksanakan review, revisi, dan pengembangan modul pasca-UKG 2015. Modul hasil review dan revisi ini berisi materi pedagogi dan profesional yang telah terintegrasi dengan muatan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Penilaian Berbasis Kelas yang akan dipelajari oleh peserta Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru jenjang Sekolah Menengah Atas ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi peserta diklat PKB untuk dapat meningkatkan kompetensi pedagogi dan profesional terkait dengan tugas pokok dan fungsinya sebagai guru mata pelajaran Seni Budaya. Peserta diklat diharapkan dapat selalu menambah pengetahuan dan keterampilannya dari berbagai sumber atau referensi lainnya.

Kami menyadari bahwa modul ini masih memiliki kekurangan. Masukan, saran, dan kritik yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya modul ini. Semoga Program Pengembangan Keprofesian



Berkelanjutan ini dapat meningkatkan kompetensi guru demi kemajuan dan peningkatan prestasi pendidikan anak didik kita.

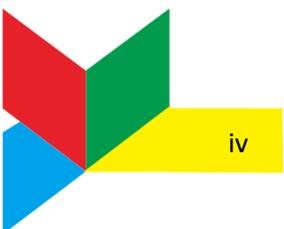


Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,

Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001





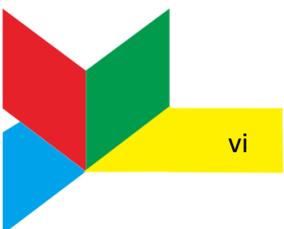
DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	3
C. Peta Kompetensi	4
D. Ruang Lingkup.....	Error! Bookmark not defined.
E. Cara Penggunaan Modul	5
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1	13
BERKOMUNIKASI DENGAN PESERTA DIDIK.....	13
A. Tujuan.....	13
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	13
C. Uraian Materi	13
D. Aktivitas Pembelajaran	48
E. Latihan / Kasus / Tugas	56
F. Rangkuman	56
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	63
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	63
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2	65
KONSEP DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	65
A. Tujuan.....	65
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	65
C. Uraian Materi	66
D. Aktivitas Pembelajaran	90
E. Latihan / Kasus / Tugas	93
F. Rangkuman	93





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	97
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	98
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3	99
BAHASA GAMBAR DAN SIMBOL.....	99
A. Tujuan.....	99
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	99
C. Uraian Materi	100
D. Aktivitas Pembelajaran.....	129
E. Latihan / Kasus / Tugas	132
F. Rangkuman	132
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	135
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	137
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4	139
TIPOGRAFI, LOGO DAN POSTER	139
A. Tujuan.....	139
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi	139
C. Uraian Materi	140
D. Aktivitas Pembelajaran.....	173
E. Latihan / Kasus / Tugas	176
F. Rangkuman	176
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	178
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	181
PENUTUP	183
EVALUASI	185
DAFTAR PUSTAKA.....	187





DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Model Pembelajaran Tatap Muka	6
Gambar 2 Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	7
Gambar 3 Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In	9
Gambar 4 Media Iklan poster yang kreatif,.....	67
Gambar 5 Media Iklan majalah yang kreatif.....	68
Gambar 6 Media Iklan majalah yang kreatif.....	68
Gambar 7 Media Iklan kreatif.....	69
Gambar 8 Media Iklan kreatif.....	69
Gambar 9 Media Iklan yang kreatif.....	70
Gambar 10 Media Iklan yang kreatif.....	70
Gambar 11 Media Iklan yang kreatif.....	71
Gambar 12 Komunikasi satu arah, media surat kabar.....	72
Gambar 13 Komunikasi satu arah, media surat kaba.....	73
Gambar 14 Komunikasi satu arah, media majalah.....	73
Gambar 15 Komunikasi satu arah, media majalah,.....	74
Gambar 16 Komunikasi satu arah, menonton TV.....	74
Gambar 17 Komunikasi satu arah, menonton TV.....	75
Gambar 18 Komunikasi satu arah, mendengarkan radio.....	75
Gambar 19 Komunikasi satu arah, mendengarkan radio.....	76
Gambar 20 Komunikasi satu arah, pidato.....	76
Gambar 21 Komunikasi satu arah, pidato.....	77
Gambar 22 Komunikasi dua arah, kegiatan diskusi.....	77
Gambar 23 Komunikasi dua arah, kegiatan diskusi.....	78
Gambar 24 Komunikasi dua arah, kegiatan <i>teleconference</i>	78
Gambar 25 Komunikasi dua arah, kegiatan <i>teleconference</i>	78
Gambar 26 Komunikasi dua arah, kegiatan <i>telephonee</i>	79
Gambar 27 Komunikasi dua arah, kegiatan internet.....	79
Gambar 28 Komunikasi dua arah, kegiatan internet.....	79
Gambar 29 Komunikasi dua arah, kegiatan internet.....	80





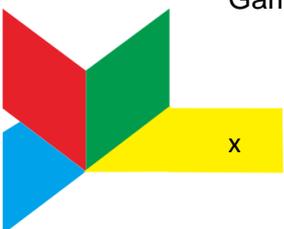
Gambar 30 Iklan poster sosial tema lingkungan.....	84
Gambar 31 Iklan poster sosial tema lingkungan.....	84
Gambar 32 Iklan poster sosial tema seni budaya.....	85
Gambar 33 Iklan poster sosial tema lingkungan.....	85
Gambar 34 Iklan poster sosial tema kesehatan.	88
Gambar 35 Iklan brosur/folder sosial tema seni budaya.....	88
Gambar 36 Iklan brosur/folder sosial tema seni budaya.....	89
Gambar 37 Iklan brosur/folder sosial tema seni budaya.....	89
Gambar 38 Iklan brosur/folder sosial tema seni budaya.....	89
Gambar 39 <i>Sign Orientasi</i> sebagai penunjuk arah.....	101
Gambar 40 <i>Sign Orientasi</i> sebagai penunjuk arah.	102
Gambar 41 <i>Sign Orientasi</i> sebagai tanda.	102
Gambar 42 <i>Sign Orientasi</i> sebagai tanda dan larangan.....	103
Gambar 43 <i>Sign Informasi</i>	103
Gambar 44 <i>Sign Informasi</i> , sumber: Jatim park	104
Gambar 45 <i>Sign Informasi</i> . Sumber: Jatim park.....	104
Gambar 46 <i>Sign</i> penunjuk arah sumber: Generated by Foxit.....	105
Gambar 47 <i>Sign</i> penunjuk arah. Sumber: Generated by Foxit	105
Gambar 48 <i>Sign</i> Identifikasi. Sumber: Generated by Foxit.....	106
Gambar 49 <i>Sign</i> Identifikasi. Sumber: Generated by Foxit.....	107
Gambar 50 <i>Sign</i> Operasional dan Larangan.....	108
Gambar 51 <i>Sign</i> Operasional dan Larangan.....	108
Gambar 52 <i>Sign</i> Operasional dan Larangan.....	109
Gambar 53 <i>Sign</i> Operasional dan Larangan.....	109
Gambar 54 Ornamental <i>Sign</i>	110
Gambar 55 Ornamental <i>Sign</i> . Sumber: Generated by Foxit	111
Gambar 56 Burung merpati simbol perdamaian.....	112
Gambar 57 Buah pace.....	113
Gambar 58 Sketsa 1 dan 2 buah pace.....	113
Gambar 59 Sketsa 3 dan 4 buah pace.....	114
Gambar 60 Sketsa Terpilih buah pace.....	114
Gambar 61 Hewan kuda zebra.	115
Gambar 62 Sketsa 1 kuda zebra.....	115



Gambar 63 Sketsa 2 kuda zebra.	116
Gambar 64 Sketsa 3 kuda zebra.	116
Gambar 65 Sketsa 4 kuda zebra.	117
Gambar 66 Sketsa terpilih kuda zebra.	117
Gambar 67 Hewan panda.	118
Gambar 68 Sketsa alternatif hewan panda.	118
Gambar 69 Sketsa terpilih hewan panda.	119
Gambar 70 Foto Bung Hatta.	119
Gambar 71 Foto Bung Hatta.	120
Gambar 72 Sketsa alternatif 1 foto Bung Hatta.	120
Gambar 73 Sketsa alternatif 2 foto Bung Hatta.	121
Gambar 74 Sketsa alternatif 3 foto Bung Hatta.	121
Gambar 75 Sketsa terpilih foto Bung Hatta.	122
Gambar 76 Gambar “pantai klayar”.	122
Gambar 77 Sketsa alternatif gambar pantai.	123
Gambar 78 Sketsa terpilih gambar pantai.	123
Gambar 79 Sketsa terpilih gambar pantai.	124
Gambar 80 Foto kebun binatang Gembira Loka.	125
Gambar 81 Sketsa alternatif 1.	126
Gambar 82 Sketsa alternatif 2.	126
Gambar 83 Sketsa alternatif 3.	126
Gambar 84 Sketsa alternatif 4.	126
Gambar 85 Sketsa alternatif 5.	126
Gambar 86 Hasil desain <i>sign system</i>	127
Gambar 87 Hasil desain <i>sign system</i>	128
Gambar 88 Karakter huruf anak-anak/lucu,	145
Gambar 89 Karakter huruf anak-anak/lucu.	146
Gambar 90 Karakter huruf kesegaran.	146
Gambar 91 Karakter huruf wanita/lembut.	146
Gambar 92 Karakter huruf wanita/lembut.	147
Gambar 93 Karakter huruf anak-anak/lucu.	147
Gambar 94 Karakter huruf jantan.	147
Gambar 95 Kategori gambar huruf.	148

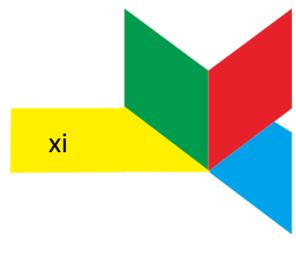


Gambar 96 Kategori gambar huruf.....	148
Gambar 97 Contoh-contoh logo,.....	149
Gambar 98 Contoh-contoh logo.....	150
Gambar 99 Contoh-contoh <i>logomark</i>	151
Gambar 100 Contoh gabungan <i>Logotype</i> dan <i>Logomark</i> ,.....	151
Gambar 101 Contoh gabungan <i>Logotype</i> dan <i>Logomark</i> ,.....	152
Gambar 102 Menentukan jenis perusahaan.	154
Gambar 103 Mendata produk pesaing.....	155
Gambar 104 Membuat nama baru,	156
Gambar 105 Membuat sket gambar pendukung.	156
Gambar 106 Membuat sket alternatif logo,	157
Gambar 107 Membuat menggabungkan gambar dan tipografi,	157
Gambar 108 Pewarnaan logo,	158
Gambar 109 Hasil akhir logo,.....	158
Gambar 110 Langkah 1	159
Gambar 111 Langkah 2.	160
Gambar 112 Langkah 3,	161
Gambar 113 Langkah 4.	161
Gambar 114 Langkah 5,	162
Gambar 115 Langkah 6.	162
Gambar 116 Langkah 7,	163
Gambar 117 Langkah 8.	163
Gambar 118 Langkah 9.	164
Gambar 119 Langkah 10.	164
Gambar 120 Langkah 1.	166
Gambar 121 Langkah 2.	167
Gambar 122 Langkah 3.	167
Gambar 123 Langkah 4/hasil akhir desain poster komersial.	168
Gambar 124 Langkah 1.	169
Gambar 125 Langkah 2.	169
Gambar 126 Langkah 3 hasil desain poster komersial.....	170
Gambar 127 Desain poster sosial.....	171
Gambar 128 Desain poster komersial.....	171





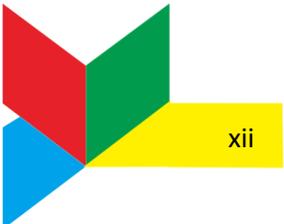
Gambar 129 Desain poster komersial.....	172
Gambar 130 Desain poster sosial.....	172





DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul 12





PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Seni Budaya Seni Rupa SMA/SMK Kelompok Kompetensi G ini berisi kompetensi pedagogi *berkomunikasi dengan peserta didik* dan kompetensi profesional *membuat karya media desain komunikasi visual*. Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik merupakan salah satu kompetensi inti guru dalam bidang pedagogi yang tertuang dalam Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Kompetensi ini dijabarkan menjadi kompetensi guru kelas atau guru mata pelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan tempat guru mengajar (PAUD/TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK), yang mencakup (1) memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik dan santun secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain, serta (2) berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan melalui bujukan dan contoh, ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, respon peserta didik terhadap ajakan guru, dan reaksi guru terhadap respon peserta didik.

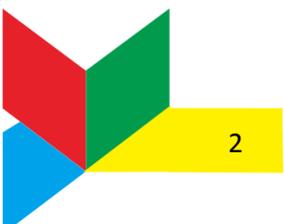
Mengacu kepada Permendiknas No. 16 tahun 2007 di atas, berkomunikasi dalam konteks kompetensi pedagogi adalah berkomunikasi secara verbal menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulis, yang dilakukan oleh guru kepada dan dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berkomunikasi itu sendiri merupakan kebutuhan alami manusia sebagai makhluk sosial. Melalui kegiatan komunikasi, manusia secara natural memiliki keinginan mendasar untuk mengelola hubungan sosial atau interpersonal dengan sesamanya melalui berbagai medium seperti bahasa, tindakan atau perbuatan. Manusia dikaruniai oleh penciptanya organ-organ tubuh yang sangat memungkinkannya terhubung dengan manusia lain untuk



menyampaikan maksudnya, pikirannya, perasaannya, juga untuk saling berbagi, saling belajar, saling mendengarkan, dan untuk melaksanakan bermacam-macam tugas sosialisasi lainnya.

Dalam konteks proses pembelajaran, pola komunikasi yang diterapkan oleh seorang guru di dalam kelas akan sangat berpengaruh terhadap hubungan (*rapport*) antara guru dengan peserta didiknya. Komunikasi verbal yang menerapkan prinsip-prinsip dan strategi komunikasi yang tepat memungkinkan terjadinya hubungan yang baik antara guru dengan peserta didiknya. Hubungan yang baik akan berdampak positif terhadap pengalaman belajar peserta didik dan iklim kelas yang positif. Dengan demikian, guru memiliki peran yang strategis dalam menciptakan budaya dan pola komunikasi di dalam proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didiknya.

Berkomunikasi dengan peserta didik secara efektif menjadi salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam kompetensi pedagogi, yaitu pengelolaan kelas (*classroom management*), khususnya dalam menciptakan iklim kelas yang positif, memberi stimulasi dan energi (*positive, stimulating, and energizing classroom climate*) (Brown, 2001: 202). Iklim kelas yang positif memfasilitasi terjadinya proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Dengan demikian, kemampuan untuk berkomunikasi dengan peserta didik ini terintegrasi dengan (1) kepribadian guru yang dikembangkan pada kompetensi personal, (2) kemampuan guru dalam mengelola hubungan sosial yang dikembangkan pada kompetensi sosial, serta (3) kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi ajar yang dikembangkan pada kompetensi pedagogi sesuai dengan (4) penguasaan guru tentang materi ajar yang dikembangkan pada kompetensi profesional. Untuk itu, guru perlu memahami konsep, prinsip dan strategi berkomunikasi secara umum dalam mengelola hubungan sosial menggunakan bahasa, yang kemudian diaplikasikan dan disesuaikan olehnya dalam konteks proses pembelajaran di sekolah.

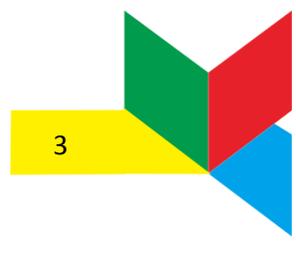




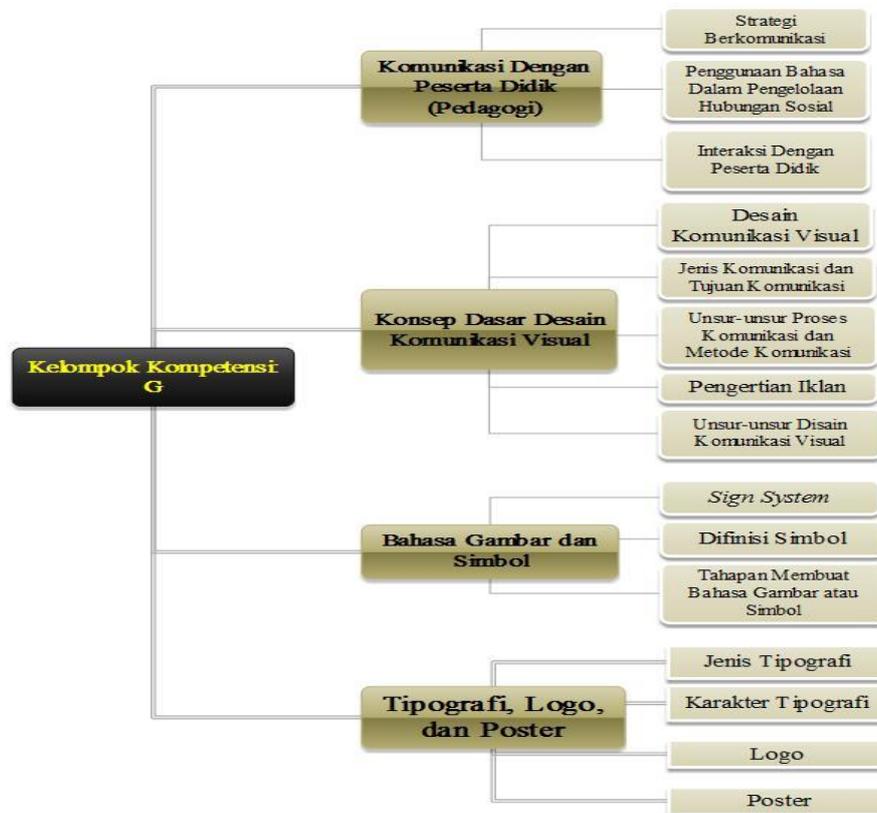
Dalam belajar desain komunikasi visual, ada beberapa hal pokok yang harus dikuasai dan dimiliki, yakni kepekaan estetik atau keindahan, keterampilan teknik, dan imajinasi kreatif. Kepekaan estetik atau rasa keindahan harus dimiliki oleh setiap orang yang memilih profesi bidang kesenian karena inti dari seni adalah keindahan. Keindahan berada pada rasa. Apabila berhubungan dengan penglihatan, maka ketajaman rasa keindahan berada pada kepekaan visual yang perlu diasah secara terus menerus agar mencapai ketajamannya. Begitu pula dengan keterampilan teknik menggunakan alat dan bahan yang berhubungan erat dengan kepekaan estetik. Keduanya tidak dapat dipisahkan, rasa keindahan dan keterampilan teknis lebur menjadi satu. Orang tidak akan dapat menikmati keindahan ekspresinya jika tidak memiliki kepekaan estetik yang memadai. Seorang desainer yang mumpuni tanpa menguasai keterampilan teknik dan kepekaan estetik tidak akan dapat menghasilkan karya desain komunikasi visual yang baik.

B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi G ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, **Anda** diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogi dalam bidang komunikasi dengan peserta didik dan kemampuan profesional dalam bidang desain komunikasi visual (DKV) dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, kecermatan, serta pengelolaan kebersihan.



C. Peta Kompetensi



D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup modul kelompok kompetensi G ini berisi kegiatan pembelajaran yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Melaksanakan komunikasi dengan peserta didik secara lisan dan tulis dalam proses pembelajaran yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai:
 - a. Berbagai strategi komunikasi yang efektif, empatik dan santun berdasarkan aspek-aspek yang saling memengaruhi di dalam proses komunikasi verbal.
 - b. Penggunaan bahasa dalam pengelolaan hubungan sosial.
 - c. Penciptaan iklim kelas yang positif melalui interaksi dengan peserta didik.

- 
2. Merancang Desain Komunikasi Visual yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai:
 - a. Konsep dasar desain komunikasi visual (DKV).
 - b. Jenis komunikasi dan tujuan komunikasi.
 - c. Unsur-unsur proses komunikasi dan metode komunikasi.
 - d. Iklan.

 3. Membuat desain bahasa gambar dan simbol yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai:
 - a. Mengidentifikasi jenis-jenis sign system .
 - b. Mengidentifikasi bahasa gambar atau simbol
 - c. Langkah-langkah membuat bahasa gambar atau simbol

 4. Menggunakan tipografi yang meliputi pemahaman dan penerapan mengenai:
 - a. Mengidentifikasi jenis-jenis tipografi
 - b. Menerapkan karakter tipografi

E. Cara Penggunaan Modul

Secara umum, cara penggunaan modul pada setiap Kegiatan Pembelajaran disesuaikan dengan skenario setiap penyajian mata diklat. Modul ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guru, baik untuk moda tatap muka dengan model tatap muka penuh maupun model tatap muka *In-On-In*. Alur model pembelajaran secara umum dapat dilihat pada bagan dibawah.

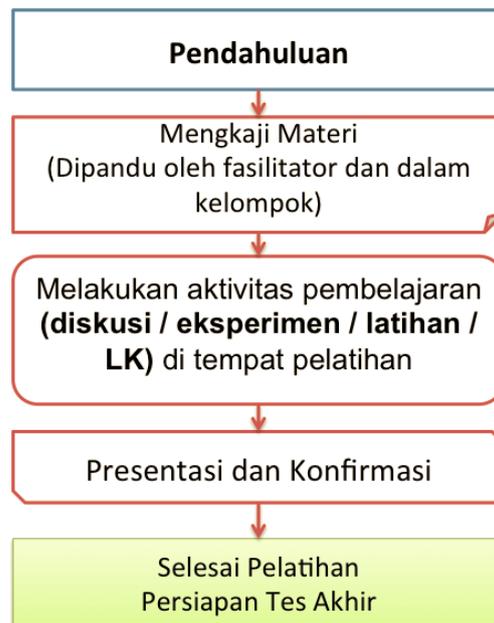


Gambar 1: Alur Model Pembelajaran Tatap Muka Penuh

1. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran diklat tatap muka penuh adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru melalui model tatap muka penuh yang dilaksanakan oleh unit pelaksana teknis dilingkungan Ditjen. GTK maupun lembaga diklat lainnya. Kegiatan tatap muka penuh ini dilaksanakan secara terstruktur pada suatu waktu yang di pandu oleh fasilitator.

Tatap muka penuh dilaksanakan menggunakan alur pembelajaran yang dapat dilihat pada alur berikut.



Gambar 2: Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model tatap muka penuh dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi,
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi,
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul,
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran,
- 5) langkah-langkah penggunaan modul.

b. Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi G pengetahuan pedagogi tentang komunikasi dengan peserta didik dan kompetensi profesional tentang desain komunikasi visual, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat



mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

c. Melakukan Aktivitas Pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan yang akan secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan bersama fasilitator dan peserta lainnya, baik itu dengan menggunakan diskusi tentang materi, melaksanakan praktik, dan latihan kasus.

Lembar kerja pada pembelajaran tatap muka penuh adalah bagaimana menerapkan pemahaman materi-materi yang berada pada kajian materi.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini juga peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data sampai pada peserta dapat membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran.

d. Presentasi dan Konfirmasi

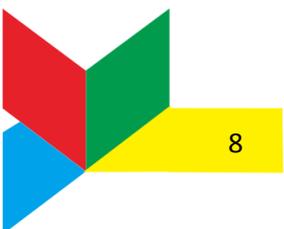
Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi hasil kegiatan sedangkan fasilitator melakukan konfirmasi terhadap materi dan dibahas bersama. pada bagian ini juga peserta dan penyaji *me-review* materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

e. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

2. Deskripsi Kegiatan Diklat Tatap Muka *In-On-In*

Kegiatan diklat tatap muka dengan model *In-On-In* adalah kegiatan fasilitasi peningkatan kompetensi guru yang menggunakan tiga kegiatan



utama, yaitu *In Service Learning 1 (In-1)*, *On The Job Learning (On)*, dan *In Service Learning 2 (In-2)*. Secara umum, kegiatan pembelajaran diklat tatap muka *In-On-In* tergambar pada alur berikut ini.



Gambar 3: Alur Pembelajaran Tatap Muka model *In-On-In*

Kegiatan pembelajaran tatap muka pada model *In-On-In* dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan disampaikan bertepatan pada saat pelaksanaan *In Service Learning 1* fasilitator memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk mempelajari :

- 1) latar belakang yang memuat gambaran materi
- 2) tujuan kegiatan pembelajaran setiap materi
- 3) kompetensi atau indikator yang akan dicapai melalui modul.
- 4) ruang lingkup materi kegiatan pembelajaran
- 5) langkah-langkah penggunaan modul



b. *In Service Learning 1 (IN-1)*

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi G pengetahuan pedagogi tentang komunikasi dengan peserta didik dan kompetensi profesional tentang desain komunikasi visual, fasilitator memberi kesempatan kepada guru sebagai peserta untuk mempelajari materi yang diuraikan secara singkat sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar. Guru sebagai peserta dapat mempelajari materi secara individual maupun berkelompok dan dapat mengkonfirmasi permasalahan kepada fasilitator.

2) Melakukan Aktivitas Pembelajaran

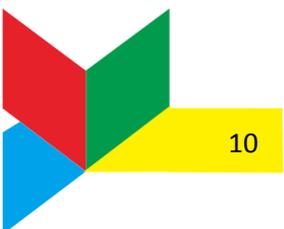
Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul dan dipandu oleh fasilitator. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode yang secara langsung berinteraksi di kelas pelatihan, baik itu dengan menggunakan metode berfikir reflektif, diskusi, *brainstorming*, simulasi, maupun studi kasus yang kesemuanya dapat melalui Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada *IN-1*.

Pada aktivitas pembelajaran materi ini peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mempersiapkan rencana pembelajaran pada *On The Job Learning*.

c. *On the Job Learning (ON)*

1) Mengkaji Materi

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi G pengetahuan pedagogi tentang komunikasi dengan peserta didik dan kelompok kompetensi profesional tentang Desain Komunikasi Visual (DKV), guru sebagai peserta akan mempelajari materi yang telah diuraikan pada *In Service Learning 1 (IN-1)*. Guru sebagai peserta dapat membuka dan mempelajari kembali materi sebagai





bahan dalam mengerjakan tugas-tugas yang ditagihkan kepada peserta.

2) Melakukan Aktivitas Pembelajaran

Pada kegiatan ini peserta melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah maupun di kelompok kerja berbasis pada rencana yang telah disusun pada *IN-1* dan sesuai dengan rambu-rambu atau instruksi yang tertera pada modul. Kegiatan pembelajaran pada aktivitas pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan/metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada *ON*.

Pada aktivitas pembelajaran materi pada *ON*, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *On The Job Learning*.

3) *In Service Learning 2* (IN-2)

Pada kegiatan ini peserta melakukan presentasi produk-produk tagihan *ON* yang akan dikonfirmasi oleh fasilitator dan dibahas bersama. Pada bagian ini juga peserta dan penyaji mereview materi berdasarkan seluruh kegiatan pembelajaran

d. Persiapan Tes Akhir

Pada bagian ini fasilitator didampingi oleh panitia menginformasikan tes akhir yang akan dilakukan oleh seluruh peserta yang dinyatakan layak tes akhir.

3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi pedagogi tentang komunikasi dengan peserta didik dan kompetensi profesional tentang Desain Komunikasi Visual, (DKV) terdiri dari beberapa kegiatan





pembelajaran yang didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas pembelajaran sebagai pendalaman dan penguatan pemahaman materi yang dipelajari.

Modul ini mempersiapkan lembar kerja yang nantinya akan dikerjakan oleh peserta, lembar kerja tersebut dapat terlihat pada **tabel** berikut.

Tabel 1 Daftar Lembar Kerja Modul

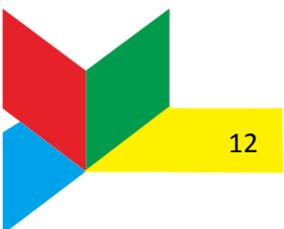
No	Kode LK	Nama Lebar Kerja	Keterangan
1.	LK. 1.1	Mengidentifikasi Aktivitas Guru Berkomunikasi dengan Peserta Didik	TM, <i>IN-1</i>
2.	LK. 1.2	Mengidentifikasi Aspek-Aspek yang Saling Mempengaruhi dalam Proses Komunikasi Verbal	TM, <i>IN-1</i>
3.	LK. 1.3	Membangun Kesimpulan/Konsep Sederhana secara Induktif melalui Permainan Penyampaian Pesan	TM, <i>IN-1</i>
4.	LK. 2.	Langkah-langkah membuat Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial	TM, <i>IN-1</i>
5.	LK. 3.	Membuat bahasa gambar dan simbol dengan tema fauna	TM, <i>ON</i>
6.	LK. 4.	Menerapkan tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster	TM, <i>IN-1</i>

Keterangan.

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN-1 : Digunakan pada *In Service Learning 1*

ON : Digunakan pada *On The Job Learning*





KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 BERKOMUNIKASI DENGAN PESERTA DIDIK

A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan peserta didik secara lisan dan tulis dalam proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai strategi komunikasi yang tepat dan menggunakan bahasa yang sesuai untuk menciptakan iklim kelas yang positif.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Saudara diharapkan mampu berkomunikasi dengan peserta didik yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Menerapkan berbagai strategi komunikasi yang efektif, empatik dan santun berdasarkan aspek-aspek yang saling mempengaruhi di dalam proses komunikasi verbal dengan memperhatikan prinsip kerjasama dalam berkomunikasi, penghargaan terhadap lawan tutur, kepatutan atau kesesuaian berbahasa sesuai konteks.
2. Menggunakan bahasa dalam pengelolaan hubungan sosial dengan memperhatikan aspek keteladanan, kecermatan, prinsip kerjasama dalam berkomunikasi, prinsip kesantunan berbahasa sesuai konteks, prinsip pengelolaan muka, serta prinsip pengelolaan hak dan kewajiban sosial.
3. Menciptakan iklim kelas yang positif melalui proses interaksi dengan peserta didik dengan memperhatikan aspek rasa saling percaya, saling menghargai dan menghormati, ketulusan, peningkatan rasa percaya diri dan keyakinan positif.



C. Uraian Materi

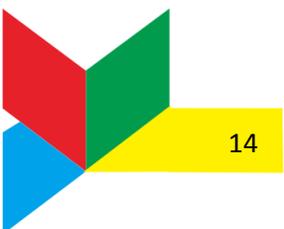
Di dalam Kegiatan Pembelajaran ini, Anda akan diajak untuk memahami dan mempelajari (1) aspek-aspek yang saling mempengaruhi di dalam proses komunikasi verbal yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan strategi komunikasi yang efektif, empatik dan santun, (2) konsep-konsep umum yang terdapat di dalam penggunaan bahasa yang bertujuan untuk mengelola hubungan sosial, dan (3) penciptaan iklim kelas yang positif melalui interaksi pada proses belajar mengajar di kelas.

1. Strategi komunikasi yang efektif, empatik, dan santun berdasarkan aspek-aspek yang saling mempengaruhi di dalam proses komunikasi verbal

Bahasa digunakan sebagai medium di dalam komunikasi verbal yang dilakukan oleh manusia. Penggunaan bahasa menjadi hal yang sentral di dalam proses komunikasi karena bahasa dalam hal ini bersifat menghubungkan atau mengikat berbagai aspek yang saling mempengaruhi ketika peristiwa komunikasi terjadi. Berdasarkan terjadinya berbagai peristiwa komunikasi, berikut ini disajikan identifikasi aspek-aspek yang saling terkait dan mempengaruhi ketika bahasa digunakan oleh orang-orang yang terlibat di dalam komunikasi tersebut:

- a. Siapa yang terlibat di dalam peristiwa komunikasi (Pelaku pertuturan)

Aspek ini mengacu kepada siapa peserta pertuturan, yang terdiri dari penutur, lawan tutur, dan orang ketiga. Ketika sebuah peristiwa komunikasi terjadi, pasti ada orang-orang yang terlibat di dalamnya. Orang-orang ini adalah penutur yang menyampaikan maksudnya menggunakan bahasa, lawan tutur yang memberi makna atau interpretasi terhadap apa yang disampaikan oleh penutur, dan orang ketiga yang kemungkinan juga hadir di dalam peristiwa tutur tersebut. Mereka semua terlibat dalam kegiatan menciptakan atau memberikan makna terhadap penggunaan bahasa yang terjadi dalam proses komunikasi.





Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai siapa yang terlibat di dalam peristiwa komunikasi di dalam proses pembelajaran:

- Siapakah yang berfungsi sebagai penutur dan lawan tutur?
- Apakah peserta didik memberi makna atau melakukan interpretasi terhadap apa yang Anda sampaikan?
- Apakah Anda juga menempatkan peserta didik sebagai penutur sehingga mereka juga memiliki kesempatan untuk dapat menyampaikan maksud, harapan dan keinginannya?

- b. Topik yang dikomunikasikan oleh peserta pertuturan dalam peristiwa komunikasi

Peserta pertuturan yang saling berkomunikasi pasti memiliki topik yang membuat mereka berada dalam peristiwa komunikasi yang sama. Topik adalah apa yang dibicarakan, didiskusikan, disampaikan, dijelaskan, dideskripsikan, dipertahankan, diargumentasikan, bahkan juga dikritisi, dibantah, dicaci, dicela, dicemooh, ditentang, dan sebagainya, oleh mereka yang terlibat dalam komunikasi menggunakan bahasa. Topik menjadi penting karena peristiwa komunikasi tidak terjadi tanpa adanya topik.

Topik adalah persoalan atau wacana (*discourse*) yang direalisasikan dalam bahasa melalui teks. Topik adalah teks yang dimaknai. Teks adalah satuan bahasa yang digunakan dalam konteks. Ketika berkomunikasi, peserta pertuturan menciptakan wacana atau teks yang bermakna, sehingga teks dapat bersifat lisan dan tulis. Teks lahir dari konteks budaya, yang memiliki:

- 1) struktur,
- 2) tujuan-tujuan komunikatif tertentu,
- 3) fitur-fitur kebahasaan, dan
- 4) satuan makna





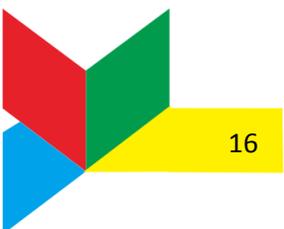
Teks mengusung makna yang diciptakan dan diinterpretasikan oleh peserta atau pelaku komunikasi. Topik menjadikan orang-orang memutuskan untuk terlibat atau tidak terlibat dalam komunikasi. Apabila orang tertarik terhadap topik atau memiliki kepentingan tertentu terhadap topik, maka ia akan terlibat di dalam komunikasi tersebut. Apabila ia tidak menangkap makna atau tidak dapat menciptakan makna dari topik, maka ia mungkin tidak dapat terlibat di dalam komunikasi. Dengan demikian, topik yang direalisasikan dalam bahasa melalui teks membutuhkan pemaknaan agar orang dapat terlibat dan berperan dalam peristiwa komunikasi. Topik tidak bisa terlepas dari konteks, sehingga selanjutnya kita perlu mengetahui apa itu konteks dan perannya dalam peristiwa komunikasi.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai topik komunikasi dalam proses pembelajaran:

- Apakah topik yang Anda sampaikan adalah topik yang memang penting dan dibutuhkan oleh peserta didik berkaitan dengan pengalaman belajarnya?
- Apakah Anda berusaha agar topik tersebut dapat mendorong atau membuat peserta didik terlibat secara aktif di dalam perbincangan mengenai topik tersebut?
- Bagaimanakah Anda sebagai guru merasa yakin bahwa topik yang Anda sampaikan dapat bermakna bagi peserta didik?
- Bolehkah peserta didik mempermasalahkan atau menanggapi topik yang Anda sampaikan?

c. Konteks dalam peristiwa komunikasi

Beberapa tokoh penggunaan bahasa dalam komunikasi mendeskripsikan apa yang dimaksud dengan konteks. Konteks oleh Leech (1993:20) dideskripsikan sebagai suatu pengetahuan latar belakang yang sama-sama dimiliki oleh penutur dan lawan tutur dan yang membantu lawan tutur menafsirkan makna tuturan, sedangkan Mey (1993:38) mendefinisikannya sebagai lingkungan dalam arti





yang luas yang memungkinkan peserta pertuturan dalam proses komunikasi berinteraksi dan yang membuat ekspresi kebahasaan mereka dapat dipahami. Nadar (2009:251) mengatakan bahwa konteks adalah pemahaman yang dimiliki oleh penutur maupun lawan tutur sehingga rangkaian dan proses pertuturan bisa berlangsung tanpa kesalahpahaman yang berarti. Konteks menurut Levinson (1983:5) mencakup identitas dari peserta pertuturan, waktu dan tempat terjadinya peristiwa tutur, pengetahuan dan niat peserta pertuturan dalam peristiwa tutur tersebut, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan itu semua.

Berdasarkan beberapa pemahaman mengenai konteks di atas, secara sederhana dapat disimpulkan bahwa konteks dalam peristiwa komunikasi merupakan deskripsi mengenai siapa saja yang terlibat dalam komunikasi tersebut, apa yang dibicarakan, di mana dan kapan terjadinya, serta bagaimana dan mengapa komunikasi tersebut dilakukan. Konteks atau situasi dan kondisi tutur kemudian membuat orang dapat menilai apakah respon atau tanggapan terhadap topik pembicaraan menjadi relevan atau tidak, pantas atau tidak pantas, sesuai atau tidak sesuai, sopan atau tidak sopan, aneh atau pas, dan sebagainya. Itulah sebabnya ada orang yang bertanya apa konteksnya sebelum ia menjawab sebuah pertanyaan yang ditujukan kepadanya, dengan harapan bahwa jawaban yang ia berikan nantinya sesuai, relevan, atau tidak menyimpang dari topik pembicaraan. Ada juga orang yang dikatakan keluar dari konteks karena orang tersebut tidak dapat membangun makna pada sebuah peristiwa komunikasi, sehingga ia dinilai oleh lawan tutur sebagai peserta pertuturan yang aneh, tidak fokus, menyimpang, tidak pantas, dan bahkan dapat juga dianggap tidak sopan, dan sebagainya. Dengan memahami konteks, orang akan dapat menyesuaikan bahasa yang digunakannya ketika ia terlibat dalam peristiwa komunikasi.





Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai konteks dalam peristiwa komunikasi di dalam proses pembelajaran:

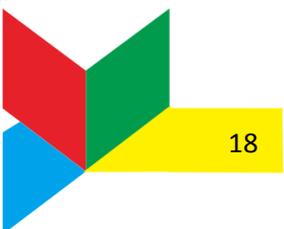
- Bagaimanakah Anda sebagai guru membawa peserta didik ke dalam konteks proses belajar mengajar?
- Dapatkah Anda memberi contoh konteks yang berkaitan dengan bidang studi yang Anda ajarkan?
- Dapatkah Anda memberi contoh konteks yang berkaitan dengan perilaku peserta didik dalam penggunaan bahasa, atau dalam tindak tutur mereka?
- Bagaimanakah Anda memberi respon terhadap peserta didik yang tidak atau kurang dapat memahami konteks, baik konteks mengenai proses belajar mengajar, maupun konteks mengenai materi yang diajarkan?

d. Cara yang digunakan dalam berkomunikasi

Cara yang digunakan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa juga mempengaruhi jalannya komunikasi. Setiap *mode* (cara) yang digunakan dalam melakukan komunikasi ini mempengaruhi penggunaan bahasa dan hasil atau efek dari komunikasi itu sendiri. Bahasa itu sendiri dapat digunakan secara formal atau tidak formal, resmi atau tidak resmi, lisan atau tulis, melalui berbagai instrumen. Brown dan Yule (1983) di dalam Spencer-Oatey (2008:2) mengidentifikasi adanya dua fungsi utama bahasa, yaitu:

- 1) fungsi transaksional atau transfer informasi (*transactional* atau *information-transferring function*), yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara koheren dan akurat, dan
- 2) fungsi interaksional atau pemertahanan hubungan sosial (*interactional* atau *maintenance of social relationships function*), yang bertujuan untuk mengkomunikasikan keramahan dan niat baik, dan untuk membuat peserta tuturannya merasa nyaman.

Kedua fungsi bahasa tersebut saling berkaitan erat, sehingga hal yang sangat penting dan esensial di dalam semua komunikasi





adalah aspek relasional dari penggunaan bahasa itu sendiri (Spencer-Oatey, 2008:2).

Seperti telah diuraikan pada aspek sebelumnya, teks atau satuan bahasa yang digunakan dalam konteks dapat bersifat lisan dan tulisan. Fungsi utama bahasa memunculkan teks-teks lisan yang bersifat transaksional, misalnya ramalan cuaca, pengumuman, transaksi jual beli, ceramah, orasi, dan sebagainya. Sedangkan fungsi utama bahasa yang menghasilkan teks-teks lisan yang bersifat interaksional atau interpersonal contohnya adalah obrolan, basa-basi, curahan hati, dan sebagainya.

Fungsi utama dari bahasa juga memunculkan teks-teks tulis yang bersifat transaksional, misalnya surat penagihan, surat tugas, surat perintah, surat pemberitahuan, pengumuman, peraturan, dan sebagainya. Sedangkan teks-teks tulis pendek yang bersifat interaksional atau interpersonal contohnya adalah surat biasa, surat elektronik (*email*), kartu ucapan, obrolan atau *chats* melalui berbagai media sosial, *sms (short message service)*, dan sebagainya.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai cara yang digunakan dalam peristiwa komunikasi di dalam proses pembelajaran:

- Berkaitan dengan fungsi transaksional dan interaksional dari bahasa, apakah komunikasi antara guru dengan peserta didik, baik secara lisan maupun tulis, bersifat transaksional atau interaksional?
- Apakah argumentasi Anda terhadap pendapat yang Anda berikan untuk pertanyaan di atas?





- e. Sikap mental dan/atau sikap emosional yang muncul dalam peristiwa komunikasi

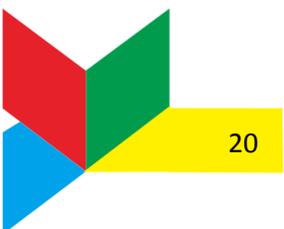
Aspek lain yang berperan di dalam proses komunikasi verbal adalah sikap mental dan atau sikap emosional yang muncul dalam peristiwa komunikasi. Karena komunikasi melibatkan manusia dengan karakternya masing-masing, maka setiap peserta tutur pasti memiliki sikap mental dan emosionalnya dalam menanggapi atau merespon topik pembicaraan. Sikap mental dan sikap emosional yang positif maupun negatif akan menentukan apakah komunikasi akan bertahan atau mengalami kemacetan, apakah kualitas dari komunikasi akan meningkat levelnya dari misalnya kurang akrab menjadi lebih akrab, kurang intim menjadi lebih intim, kurang paham menjadi lebih paham, dan sebagainya, atau malah sebaliknya: apakah kualitas komunikasi menurun dari akrab menjadi tidak akrab, dari baik menjadi tidak baik, dari dekat menjadi jauh, dan sebagainya. Kemampuan dan ketidakmampuan peserta komunikasi untuk mengelola sikap mental dan emosionalnya akan mempengaruhi jalannya atau keberlangsungan komunikasi.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai sikap mental dan/atau sikap emosional yang muncul dalam peristiwa komunikasi pada proses belajar mengajar:

- Bagaimanakah Anda mengelola sikap emosional Anda ketika berkomunikasi dengan peserta didik?
- Dapatkah Anda memberi contoh pengelolaan sikap mental atau sikap emosional dalam proses pembelajaran?

- f. Pola komunikasi yang digunakan oleh peserta yang terlibat dalam peristiwa komunikasi

Pola komunikasi yang digunakan oleh peserta yang terlibat dalam komunikasi juga mempengaruhi efek dan jalannya komunikasi. Pola komunikasi dapat bersifat sosial-horisontal (egaliter) atau sosial-vertikal. Dalam pola komunikasi yang bersifat sosial-horisontal,





semua peserta pertuturan memiliki posisi yang setara, sehingga pilihan penggunaan bahasa di dalam komunikasi tidak mempertimbangkan struktur atau tingkatan. Sedangkan pola komunikasi yang bersifat sosial-vertikal menempatkan peserta pertuturan pada struktur atau posisi yang berbeda-beda dipandang misalnya dari segi usia, pangkat, jabatan, senioritas, status sosial ekonomi, kedudukan dalam masyarakat, tingkat pendidikan, dan sebagainya. Pilihan-pilihan dalam penggunaan bahasa yang dilakukan oleh peserta pertuturan pada pola komunikasi sosial-vertikal ini disesuaikan dengan bermacam-macam kategori sosial tadi.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai pola komunikasi di dalam kelas:

- Bagaimanakah pola komunikasi yang Anda terapkan dengan peserta didik, sosial horizontal atau sosial vertikal, ataukah keduanya?
- Kapan Anda menerapkan pola komunikasi di atas?

g. Norma dan nilai-nilai budaya yang diterapkan dalam peristiwa komunikasi

Norma dan nilai-nilai budaya yang diterapkan dalam peristiwa komunikasi tidak dapat diabaikan dalam penggunaan bahasa. Setiap budaya dapat memiliki norma dan nilai-nilai yang sama, berbeda, atau juga saling bertentangan. Apabila bahasa dipandang sebagai salah satu unsur budaya, maka bahasa merupakan simbol yang memiliki makna, sehingga setiap peserta pertuturan akan menciptakan dan memberi makna terhadap simbol-simbol tersebut. Simbol yang sama dapat memiliki makna yang berbeda pada budaya yang berbeda; sebaliknya simbol yang berbeda juga dapat memiliki makna yang sama pada budaya yang berbeda. Perbedaan memaknai simbol karena perbedaan budaya ini jika tidak dikelola dengan baik akan dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam berkomunikasi.



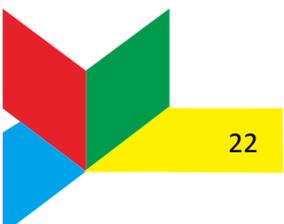


Apabila budaya dipandang sebagai pengatur atau pengikat masyarakat, maka nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah budaya merupakan aturan, norma yang mengikat manusia sebagai makhluk hidup dan makhluk sosial. Dalam hal ini, manusia tidak dapat berlaku sewenang-wenang, tetapi harus mematuhi norma yang terdapat di dalam masyarakatnya (Chaer, 2010:5). Sebagai guru, Anda berperan dalam pengembangan budaya sekolah (*culture of school*) melalui komunikasi yang Anda bangun. Sekolah dalam hal ini dipandang sebagai tempat warganya hidup dan berkembang menurut budaya yang mereka kembangkan, sehingga memungkinkan budaya yang ada pada satu sekolah akan berbeda dengan budaya pada sekolah yang lain. Norma dan nilai-nilai budaya sekolah memberi pengaruh pada budaya komunikasi yang berkembang dan diterapkan di sekolah Anda.

Norma dan nilai-nilai budaya yang berbeda selayaknya tidak membuat peserta tutur dalam komunikasi menilai budaya kelompok masyarakat lain dari segi buruk atau baiknya. Mengapa? Karena setiap budaya memiliki standarnya masing-masing melalui nilai-nilai yang dianutnya. Apa yang baik dalam sebuah budaya dapat menjadi buruk jika dinilai oleh budaya lain, dan sebaliknya. Teori mengenai relativitas budaya tidak memandang budaya lain itu aneh, rendah, buruk, atau terbelakang hanya karena orang lain itu berbeda dari apa yang kita percaya dan miliki. Pemahaman terhadap teori ini diharapkan dapat membantu pendidik untuk memahami peserta didiknya secara bijak menurut sistem nilai, simbol, atau konsep yang telah melekat pada nilai-nilai budaya yang dianut oleh masing-masing peserta didik. Akan tetapi, di dalam lingkungan sekolah, nilai-nilai budaya sekolah harus dapat menjadi acuan dan pengikat perilaku dan tindakan setiap warga sekolah.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru mengenai norma dan nilai-nilai budaya komunikasi di dalam proses belajar mengajar:

- Bagaimanakah norma atau nilai-nilai budaya sekolah yang





dikembangkan di tempat Anda mengajar?

- Bagaimanakah nilai-nilai budaya sekolah itu diwujudkan melalui kegiatan komunikasi antara Anda dengan peserta didik, atau antara Anda dengan sesama pendidik, dan antara peserta didik dengan peserta didik yang lain?
- Norma dan nilai-nilai budaya sekolah apakah yang Anda rasa masih perlu untuk diperbaiki atau dikembangkan?

h. Konsep hakekat hubungan antar manusia dalam melakukan komunikasi

Konsep hakekat hubungan antar manusia dalam melakukan komunikasi ada pada setiap budaya. Budaya tertentu menganut sistem nilai budaya yang menempatkan hubungan antar manusia itu sangat penting, sehingga bahasa yang digunakan menempatkan hubungan sosial dan interpersonal berada di atas kepentingan personal. Budaya lain menganut sistem nilai yang lebih menyetarakan pentingnya hak personal yang bersifat individual sehingga privasi seseorang menjadi sangat penting dan harus dihargai. Konsep hakekat hubungan antar manusia ini tidak dapat digunakan untuk menilai baik buruknya sebuah budaya, tetapi hanya dipakai untuk memandang pantas tidaknya bahasa yang digunakan sesuai dengan budaya yang dianut.

Masalah mengenai hakekat dari hubungan manusia dengan sesamanya ini menurut kerangka Kluckhohn (Koentjaraningrat, 1981: 28-30) merupakan salah satu dari masalah pokok dalam kehidupan manusia pada sistem nilai budaya dalam semua kebudayaan di dunia. Koentjaraningrat (1981:62-63 dan 2010:391) mengatakan bahwa nilai dari hakekat hubungan manusia dengan sesamanya dalam sistem nilai budaya orang Indonesia mengandung empat konsep, yaitu:

- 1) Manusia itu tidak hidup sendiri di dunia ini, tetapi dikelilingi oleh komunitasnya, masyarakatnya, dan alam semesta sekitarnya.

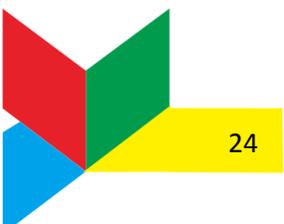




- 2) Dalam segala aspek kehidupan, manusia pada hakekatnya tergantung kepada sesamanya.
- 3) Manusia harus selalu berusaha untuk sedapat mungkin memelihara hubungan baik dengan sesamanya, terdorong oleh jiwa sama-rata-sama-rasa, dan
- 4) Manusia selalu berusaha untuk sedapat mungkin bersifat konform, berbuat sama dan bersama dengan sesamanya dalam komunitas, terdorong oleh jiwa sama-tinggi-sama-rendah.

Keempat konsep mendasar dalam hakekat hubungan manusia dengan sesamanya dalam sistem nilai budaya orang Indonesia yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat di atas ini menunjukkan bahwa orang Indonesia termasuk ke dalam masyarakat kolektif, sebagaimana dikategorikan oleh Hofstede (1994:53-55), yaitu masyarakat yang kehidupannya tergantung kepada hubungannya dengan *ingroups*, atau *'we' group*. *Ingroup* adalah grup kohesif yang memberikan identitas kepada anggotanya dan melindungi anggotanya sebagai wujud timbal balik dari loyalitas anggota terhadap grup itu (Hofstede, 1994:261). Menurutnya, kolektivisme merupakan masyarakat yang orang-orang di dalamnya sejak lahir dan seterusnya terintegrasi dalam *ingroups* yang kuat dan kohesif, dan selama hidupnya mereka terus melindungi integrasi atau hubungan ini sebagai bentuk kesetiaan yang tidak dipertanyakan (Hofstede, 1994:51).

Bagi orang Jawa, hubungan antara manusia dengan sesamanya juga merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan manusia, yang banyak dicerminkan melalui peribahasa dan pepatah dalam bahasa Jawa (Koentjaraningrat, 1994:440-441). Orientasi tingkah laku dan adat sopan santun orang Jawa bersifat kolateral, sehingga mereka wajib menjaga hubungan baik dengan sesamanya, terutama dengan tetangga dan kaum kerabatnya, yang antara lain dicerminkan dalam sikap tenggang rasa, berlaku seragam,





memperhatikan kebutuhan orang lain, membagi miliknya, dan sebagainya.

Orientasi nilai budaya vertikal juga menandai adat sopan santun orang Jawa. Hal ini ditandai dengan adanya sikap yang sangat menggantungkan diri, percaya, dan menaruh hormat kepada para senior serta atasan (Koentjaraningrat, 1994:442). Sifat *manut* (menurut) yang sejak dini sudah tertanam pada anak-anak Jawa dan tercermin dalam perilaku orang Jawa sangat sesuai dengan orientasi nilai budaya vertikal ini.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan hakekat hubungan antara guru dengan peserta didik yang terjadi melalui komunikasi di dalam proses belajar mengajar:

- Bagaimanakah Anda memandang hakekat hubungan antara guru dengan peserta didik?

2. Penggunaan Bahasa dalam Pengelolaan Hubungan Sosial

Melalui pengelolaan hubungan sosial menggunakan bahasa pada peristiwa komunikasi, manusia mendapatkan pengetahuan dari manusia lain karena terjadi negosiasi makna, transfer, atau pertukaran makna di antara pelaku komunikasi. Hasilnya adalah adanya keragaman pengetahuan yang berbeda-beda, yang terus menerus berkembang dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Keragaman dan perbedaan dalam berbagai aspek kehidupan inilah yang mendorong manusia untuk selalu melakukan pengelolaan hubungan dengan manusia lain. Jika yang mereka temui sama, tentu saja manusia tidak akan tertarik untuk mengenal atau berhubungan satu sama lain. Dengan kata lain, keragaman dan perbedaan itulah yang memberikan ruang bagi manusia untuk dapat terus belajar dan saling memperkaya. Dengan demikian, bahasa selalu diperlukan pada pertumbuhan manusia dan kebudayaan karena sebagai bagian dari pengetahuan, bahasa bukan hanya digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi,



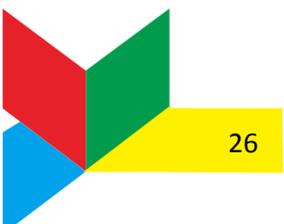


tetapi juga untuk menjadikan mereka tetap dapat terus berkembang (Surtantini, 2014:335).

Pada bagian ini, Anda akan mempelajari konsep-konsep umum yang ada pada penggunaan bahasa dalam komunikasi atau dalam pengelolaan hubungan sosial, yang meliputi tindak tutur, prinsip kerjasama dalam komunikasi, kesantunan berbahasa, dan komponen-komponen dalam pengelolaan hubungan sosial. Komunikasi Anda dengan peserta didik merupakan salah satu contoh pengelolaan hubungan sosial yang Anda lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami konsep-konsep ini, nantinya Anda diharapkan memiliki landasan teoretis mengenai komunikasi verbal sehingga ketika melakukan komunikasi dengan peserta didik, Anda dapat menyesuaikan konsep-konsep umum tersebut dengan situasi, kondisi dan karakteristik peserta didik yang menjadi tanggungjawab Anda.

a. Tindak tutur

Tindak tutur merupakan kajian yang paling sentral pada penggunaan bahasa di dalam komunikasi verbal. John Austin (1962) merupakan tokoh pelopor yang mengemukakan teori tindak tutur yang terkenal itu. Ia mengemukakan bahwa pada dasarnya bila seseorang mengatakan sesuatu, maka sebenarnya dia juga melakukan sesuatu. Pada saat seseorang menggunakan kata-kata kerja, misalnya 'berjanji', 'meminta maaf', 'menyatakan', dan sebagainya, maka yang bersangkutan tidak hanya mengucapkan kata, tetapi seharusnya ia juga melakukan tindakan berjanji, tindakan meminta maaf, tindakan menyatakan, dan seterusnya. Dengan kata lain, kata kerja yang diucapkan oleh seseorang harus dapat dibuktikan dengan tindakan, sikap, perilaku atau perbuatannya. Dalam berkomunikasi, manusia menunjukkan tindakan verbal yang bermacam-macam jenisnya. Kenyataannya, bahasa adalah sarana utama yang dimiliki oleh manusia untuk mewujudkan beratus-ratus tugas dalam bersosialisasi, misalnya memberi salam, memuji, mendukung, memohon, menyatakan





pendapat, meminta maaf, mencari dan menyediakan informasi, tetapi bahkan juga dimanfaatkan untuk menyakiti satu sama lain, mengkhianati, menghina, mencela, dan berbagai fungsi komunikasi yang bersifat asosial lainnya.

Menurut teori tindak tutur Austin (1962) yang terkenal itu, ada tiga syarat yang harus dipenuhi (*felicity conditions*) agar tindakan-tindakan verbal tersebut dapat dilaksanakan, yaitu:

- 1) Penutur dan situasinya haruslah sesuai; misalnya tuturan yang disampaikan kepada sepasang pengantin dapat dipenuhi apabila yang mengucapkan adalah orang yang memiliki wewenang, misalnya penghulu, pendeta, pastur. Dalam konteks yang sama, tuturan ini juga tidak berlaku apabila pengantannya bukanlah sepasang pria dan wanita.
- 2) Tindakan harus dilakukan secara lengkap dan benar oleh semua peserta pertuturan; misalnya tuturan yang diucapkan oleh seorang pimpinan yang mengatakan bahwa bawahannya salah, akan menjadi tuturan yang tidak berlaku apabila pimpinan tersebut tidak dapat menunjukkan kesalahan bawahannya atau peraturan yang membuat bawahan tersebut dianggap salah.
- 3) Peserta pertuturan harus memiliki niat yang sesuai; misalnya tuturan yang menyatakan sebuah janji untuk bertemu pada waktu yang telah ditetapkan akan menjadi tidak berlaku apabila ternyata pada waktu yang ditentukan tersebut penutur juga telah mengadakan janji lain dengan pihak lain.

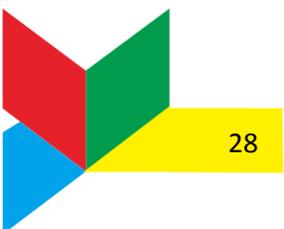
Tokoh sentral lain tentang tindak tutur dalam penggunaan bahasa, Searle (1975), mengembangkan hipotesis bahwa pada hakekatnya semua tuturan mengandung arti tindakan. Contoh yang diberikan adalah kalimat *Saya meminta maaf telah datang terlambat*, bukanlah hanya sekedar “tuturan” yang menginformasikan penyesalan seseorang karena sudah datang terlambat, tetapi harus membawa makna “tindakan” meminta maaf itu sendiri. Dengan





demikian, ada syarat-syarat (*felicity conditions*) yang harus dipenuhi bagi semua tindakan verbal. Tindakan verbal haruslah diwujudkan dalam perilaku atau perbuatan. Searle mengemukakan contoh syarat-syarat atau kondisi yang harus dipenuhi untuk tindak tutur 'berjanji':

- 1) Dalam berjanji, penutur bahasa harus bersungguh-sungguh bermaksud atau memiliki niat untuk melakukan apa yang dijanjikan; misalnya tuturan *Saya akan meminjamkan mobil saya kepada kamu besok*, tidak dapat dikatakan sebagai janji yang benar apabila penutur tidak bersungguh-sungguh akan meminjamkan mobil tersebut kepada lawan tuturnya besok.
- 2) Dalam berjanji, penutur bahasa harus yakin bahwa lawan tutur percaya terhadap tindakan berjanji yang dilakukannya, yaitu bahwa janjinya adalah tindakan yang terbaik yang dilakukannya untuk lawan tutur, atau merupakan sebuah keinginan, niat baik dan tulusnya. Tuturan "*Saya berjanji saya akan memukulmu jika kamu tidak meminjamkan saya uang*", bukanlah tuturan berjanji yang valid karena penutur tidak berjanji untuk kebaikan lawan tuturnya. Ini lebih merupakan sebuah ancaman.
- 3) Dalam berjanji, penutur bahasa harus yakin bahwa ia mempunyai kemampuan untuk dapat melakukan tindakan yang dijanjikannya. Tuturan "*Saya berjanji kondisi saya akan baik besok*", juga bukanlah merupakan janji karena penutur tidak memiliki kemampuan untuk mengontrol kesehatannya sendiri.
- 4) Dalam berjanji, penutur bahasa harus menyatakan tindakan yang akan terjadi di masa yang akan datang. Tuturan "*Saya berjanji tidak akan meminjamkan buku untuknya*", tidak menunjukkan prediksi tindakan yang akan dilakukan di masa yang akan datang.
- 5) Ketika berjanji, penutur bahasa harus menunjukkan tindakan yang dapat dilakukannya sendiri, misalnya tuturan yang diucapkan oleh seorang anak seperti "*Saya berjanji bahwa ibu saya akan memberikan kamu hadiah ulang tahun yang bagus*",





bukanlah merupakan sebuah janji yang dibuat dengan baik, karena janji tidak dapat diwakili oleh orang lain, tetapi harus dibuat oleh yang membuat janji itu sendiri.

Dari uraian mengenai tindak tutur di atas, sebagai guru Anda tentunya dapat menyimpulkan bahwa melalui tindak tutur atau tindak verbal apa pun yang diucapkan oleh seorang guru kepada peserta didik, ia harus dapat menjadi contoh melalui tindakan yang ia lakukan. Kata-kata yang diucapkan oleh guru haruslah sesuai dengan tindakan yang dilakukannya. Apabila guru meminta peserta didik untuk tidak datang terlambat, maka ia pun tidak boleh datang terlambat. Apabila guru memberi pekerjaan rumah kepada peserta didiknya, maka konsekuensinya adalah ia harus bersedia memberi umpan balik terhadap pekerjaan rumah yang telah dilakukan oleh peserta didiknya. Apabila ia menyalahkan peserta didiknya, maka ia harus dapat menunjukkan kesalahan tersebut dan membimbing agar kesalahan tersebut tidak dilakukan lagi. Begitu banyak fungsi bahasa yang diwujudkan di dalam kelas dan ini semua merupakan sebuah proses komunikasi antara Anda dengan peserta didik yang diharapkan dapat mendorong terjadinya pengalaman belajar di dalam kelas.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan pemahaman Anda terhadap tindak tutur (dalam hubungan antara guru dengan peserta didik yang terjadi melalui komunikasi pada proses belajar mengajar):

- Karena bahasa memiliki fungsi mewujudkan bermacam-macam tugas dalam bersosialisasi, maka sebagai guru, dapatkah Anda mengidentifikasi fungsi-fungsi bahasa apa saja yang Anda manfaatkan pada proses pembelajaran di kelas?
- Apakah Anda setuju bahwa tindakan-tindakan verbal baru dapat dilaksanakan apabila memenuhi syarat-syarat tertentu?
- Dapatkah Anda memberi contoh syarat yang diperlukan bagi sebuah tindakan verbal yang dilakukan oleh seorang guru?





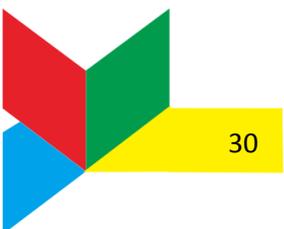
Selanjutnya, sebagai tambahan pengetahuan Anda, Anda diajak untuk mencermati bahwa pada peristiwa komunikasi, ada tiga macam tindak tutur yang berbeda dalam penggunaan bahasa. Sebagaimana dikemukakan oleh Searle (1975), Wijana (1996:17-20) menjelaskan ketiga macam tindakan pada peristiwa komunikasi, yaitu:

- 1) Tindak lokusi, yaitu tindak tutur untuk menyatakan sesuatu (*the act of saying something*). Secara sederhana, tindak lokusi adalah apa yang dikatakan atau dituliskan oleh penutur tanpa menyertai konteks tuturan yang tercakup dalam situasi tutur.

Contoh: *Teh ini sangat dingin.* → Kita hanya melihat ini sebagai sebuah kalimat yang diucapkan oleh seseorang ketika ia meminum teh yang disuguhkan kepadanya.

- 2) Tindak ilokusi, yaitu tuturan yang tidak hanya berfungsi untuk mengatakan atau menginformasikan sesuatu, tetapi juga dipergunakan untuk melakukan sesuatu (*the act of doing something*) dengan mempertimbangkan situasi tuturnya secara seksama, misalnya siapa penutur dan lawan tutur, kapan dan di mana tindak tutur terjadi, dan sebagainya. Dengan demikian, tindak ilokusi ini merupakan bagian sentral untuk memahami tindak tutur.

Contoh: Tuturan *Teh ini sangat dingin* menjadi bermakna ketika konteks dipertimbangkan. Ketika kalimat tersebut diucapkan oleh penutur ketika ia menghirup teh itu pada sore yang dingin dan hujan, maka tuturan itu dapat dimaknai sebagai sebuah 'keluhan' terhadap lawan tutur, karena sebetulnya ia mengharapkan teh itu panas. Interpretasi terhadap tuturan di atas dapat berubah apabila konteks peristiwa komunikasi berubah, yaitu terjadi pada suatu hari di musim panas. Tuturan





tersebut dapat diinterpretasikan sebagai sebuah 'pujian' dari penutur terhadap lawan tutur.

- 3) Tindak perlokusi, yaitu tindak tutur yang pengutaraannya dimaksudkan untuk mempengaruhi lawan tutur (*the act of affecting someone*). Sebuah tuturan yang diutarakan oleh seseorang seringkali mempunyai daya pengaruh (*perlocutionary force*) atau efek bagi yang mendengarkannya. Efek atau daya pengaruh ini dapat secara sengaja atau tidak sengaja dikreasikan oleh penuturnya.

Contoh: Tuturan *Teh ini sangat dingin* yang diucapkan oleh penutur ketika ia menghirup teh itu pada sore yang dingin dan hujan, memiliki daya pengaruh terhadap lawan tutur, yaitu ia harus membuatkan segelas teh yang hangat kepada penutur.

Dari penjelasan di atas, sebagai guru Anda harus menyadari bahwa setiap tuturan yang Anda lontarkan kepada peserta didik memiliki makna-makna yang harus dapat dipahami oleh peserta didik, dan memiliki daya pengaruh juga terhadap mereka. Peserta didik adalah pencipta sekaligus pemberi makna terhadap teks, sehingga sebagaimana halnya dengan Anda, apa yang mereka maknai dalam proses belajar mereka haruslah sesuai dengan apa yang Anda maksudkan.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan pemahaman Anda terhadap tiga macam tindak tutur yang berbeda dalam penggunaan bahasa (yang berkaitan dengan komunikasi antara Anda dengan peserta didik pada proses belajar mengajar):

- Contoh apa yang dapat Anda berikan untuk tindak lokusi, ilokusi dan perlokusi yang muncul pada peristiwa komunikasi antara Anda sebagai guru dengan peserta didik?

Bentuk tindak tutur pada penggunaan bahasa dapat dikategorikan menjadi tindak tutur langsung dan tindak tutur tidak langsung, sebagaimana dijelaskan oleh Wijana (1996:30-32). Hal ini berkaitan dengan jenis kalimat yang digunakan dalam berkomunikasi, yaitu



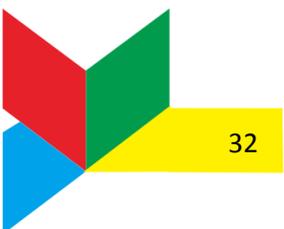


kalimat berita, kalimat tanya, dan kalimat perintah. Menurutnya, bila kalimat berita difungsikan secara konvensional untuk mengatakan sesuatu, kalimat tanya difungsikan untuk bertanya, dan kalimat perintah difungsikan untuk menyuruh, mengajak, memohon, dan sebagainya, maka tindak tutur yang terbentuk adalah tindak tutur langsung (*direct speech act*). Sementara itu, tindak tutur tidak langsung (*indirect speech act*), dapat terjadi apabila misalnya untuk berbicara secara sopan, perintah dapat diutarakan dengan kalimat berita atau kalimat tanya agar orang yang diperintah tidak merasa dirinya diperintah. Tuturan yang diutarakan secara tidak langsung biasanya tidak dapat dijawab secara langsung, tetapi maksud yang terimplikasi di dalamnya harus segera dilaksanakan. Nadar (2009:19) mengatakan bahwa maksud dari tindak tutur tidak langsung dapat beragam dan tergantung kepada konteksnya karena tindak tutur tidak langsung adalah tuturan yang berbeda dengan modus kalimatnya.

Tindak tutur juga dapat berbentuk literal maupun tidak literal (Wijana, 1996:32-36). Menurutnya, tindak tutur literal adalah tindak tutur yang maksudnya sama dengan makna kata-kata yang menyusunnya, sedangkan tindak tutur tidak literal adalah tindak tutur yang maksudnya tidak sama dengan atau berlawanan dengan makna kata-kata yang menyusunnya. Tindak tutur langsung atau tidak langsung serta literal atau tidak literal ini dapat berinteraksi satu sama lain sehingga Wijana (1996:33-36) membaginya kembali menjadi empat kategori tindak tutur yaitu: (1) tindak tutur langsung literal, (2) tindak tutur tidak langsung literal, (3) tindak tutur langsung tidak literal, dan (4) tindak tutur tidak langsung tidak literal.

Kegiatan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan bentuk tindak tutur pada penggunaan bahasa melalui komunikasi antara Anda dengan peserta didik pada proses belajar mengajar:

- Bagaimana sebagai guru Anda memutuskan, untuk tujuan komunikasi tertentu dengan peserta didik Anda, Anda akan





menggunakan kalimat sesuai dengan fungsi dari jenisnya (kalimat berita, kalimat perintah, atau kalimat tanya), atau Anda memilih untuk menggunakan cara tidak langsung, yaitu membuat tuturan yang berbeda dengan modus kalimatnya?

- Anda juga dapat menentukan untuk tujuan komunikasi tertentu, apakah Anda akan mengatakan kata-kata yang sama dengan maknanya, ataukah kata-kata yang maksudnya tidak sama dengan atau berlawanan dengan maknanya. Bagaimana Anda memutuskan hal ini?

b. Prinsip kerjasama dalam komunikasi

Ada semacam perjanjian tidak tertulis bahwa orang yang berkomunikasi akan saling bekerjasama. Dalam hal ini peserta pertuturan tergantung kepada kerjasama ini untuk membuat percakapan menjadi efisien. Prinsip kerjasama yang bersifat universal dalam penggunaan bahasa diajukan oleh seorang filosof bernama H. Paul Grice (1975:45) yang dikenal sebagai prinsip-prinsip kerjasama (*cooperative principles*) dalam komunikasi. Prinsip kerjasama yang dikemukakan oleh Grice ini meliputi empat prinsip umum, yaitu:

- 1) Prinsip kuantitas, yang menghendaki orang yang berkomunikasi memberikan informasi atau kontribusi secukupnya atau sesuai dengan yang dibutuhkan oleh lawan bicaranya dan dengan maksud pertuturan.
- 2) Prinsip kualitas, yang mewajibkan orang yang berkomunikasi mengatakan sesuatu yang benar atau hal yang sebenarnya yang didasarkan atas bukti-bukti yang memadai.
- 3) Prinsip relevansi, yang mengharuskan orang yang berkomunikasi memberikan kontribusi yang relevan dengan masalah pembicaraan.
- 4) Prinsip cara, yang mendorong agar orang berkomunikasi secara jelas, tidak membingungkan, tidak berlebihan, tidak panjang lebar, dan runtut.

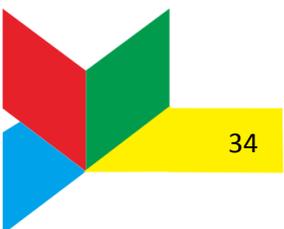




Hal fundamental yang dikemukakan oleh Grice (1975) di atas adalah bahwa prinsip-prinsip kerjasama tersebut merupakan asumsi-asumsi yang tidak dinyatakan yang menjadi dasar dari komunikasi, sehingga jika seorang penutur secara jelas tidak mematuhi salah satu prinsip (misalnya jika ia hanya memberikan jawaban yang singkat padahal jawaban yang sangat diharapkan adalah jawaban yang lebih informatif), penutur mungkin saja mendorong lawan bicara untuk mencari makna yang berbeda dari makna yang sudah diekspresikan secara verbal, atau dengan kata lain, lawan bicara harus mencari makna di balik tuturan (Spencer-Oatey dan Wenying, 2003:1).

Ketika diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, prinsip kerjasama yang universal dalam komunikasi di atas memiliki konsekuensi terhadap pengalaman belajar peserta didik. Melalui bahasa yang digunakannya, seorang guru harus dapat menyampaikan apa yang ia ketahui sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Apa yang ia sampaikan juga harus memiliki kebenaran berdasarkan ilmu yang dimilikinya. Ia juga harus fokus, tidak menyimpang dari topik yang diajarkannya kepada peserta didik. Selain itu, apa yang ia sampaikan haruslah jelas, runtut, dan mudah dipahami serta dicerna oleh peserta didik.

Di sisi lain, penerapan prinsip kerjasama di atas juga mengajarkan kepada peserta didik hal-hal yang harus dipegang teguh dalam berkomunikasi dengan siapa pun, baik dengan guru, dengan orangtua, dengan sesama teman, maupun dengan orang yang tidak dikenal, dan lain-lain. Prinsip-prinsip kerjasama dalam komunikasi tersebut merupakan pegangan yang akan mengarahkan peserta didik untuk mempertimbangkan seberapa banyak yang boleh dan tidak boleh dikatakannya, nilai kebenaran apa yang harus ada pada perkataannya, apakah yang dikatakannya relevan atau tidak, dan bagaimana ia harus mengatakan, menyampaikan, atau mengekspresikan maksud dan





tujuannya. Semua prinsip ini harus dikaitkan dengan konteks yang akan mempengaruhi pilihan-pilihan bahasa yang digunakannya.

Berkaitan dengan prinsip kerjasama dalam komunikasi yang bersifat universal di atas, Finegan (2004:302-3) mengatakan bahwa penutur bahasa kadang-kadang didorong oleh norma-norma kultural atau faktor-faktor eksternal lain untuk melanggar sebuah prinsip kerjasama. Kebutuhan untuk memegang teguh prinsip konvensi sosial tentang kesantunan akhirnya terpaksa membuat orang yang terlibat dalam komunikasi ini melanggar prinsip-prinsip kerjasama. Faktanya adalah bahwa dalam berbagai peristiwa komunikasi yang nyata, di samping tunduk kepada prinsip-prinsip kerjasama dalam komunikasi, pelanggaran-pelanggaran terhadap prinsip-prinsip kerjasama dalam komunikasi ini selalu terjadi dan bahkan harus terjadi karena berbagai kepentingan dan alasan yang dipertimbangkan baik oleh penutur maupun oleh lawan tutur berkaitan dengan norma-norma kultural. Kepatuhan terhadap sebuah prinsip kerjasama pada saat yang sama juga dapat merupakan pelanggaran terhadap prinsip kerjasama yang lain. Sebagai contoh adalah pada budaya Jawa, orang sering berbicara secara tidak langsung, sehingga maksudnya menjadi tidak jelas, dikatakan secara panjang lebar, tidak runtut dan tidak fokus hanya karena ia mempertimbangkan aspek kesantunan. Seseorang yang akan meminjam uang misalnya, tidak akan langsung menyatakan maksudnya tersebut kepada lawan tutur, sehingga ini melanggar prinsip kerjasama dalam komunikasi.

Kegiatan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan prinsip-prinsip kerjasama pada penggunaan bahasa melalui komunikasi antara Anda dengan peserta didik pada proses belajar mengajar:

- Cobalah untuk menilai diri Anda sendiri, apakah selama ini ketika Anda mengajar, Anda mematuhi keempat prinsip kerjasama dalam komunikasi.





- Apakah Anda pernah mengalami bahwa salah satu prinsip kerjasama melanggar prinsip kerjasama yang lain? Jika pernah, mengapa itu terjadi?

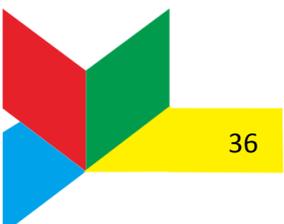
c. Kesantunan berbahasa

Prinsip-prinsip kerjasama dalam komunikasi yang dikemukakan oleh Grice (1975) di atas tidak selalu dapat menjelaskan mengapa orang sering menggunakan cara yang tidak langsung untuk menyampaikan apa yang mereka maksudkan (Leech, 1993: 120), yang menyebabkan terjadinya pelanggaran terhadap prinsip kerjasama tersebut. Sehubungan dengan hal ini, Leech (1983) mengajukan konsep kesantunan berbahasa (*language politeness*) yang merupakan komplemen yang perlu untuk dapat menyelamatkan prinsip kerjasama dari suatu kesulitan yang serius (Leech, 1993:121), sehingga Leech berpendapat bahwa bersama dengan prinsip-prinsip kerjasama dalam komunikasi yang diajukan oleh Grice (1975), prinsip-prinsip kesantunan berbahasa juga perlu dipatuhi dalam melakukan komunikasi.

Prinsip yang berhubungan dengan perilaku kesantunan menurut Leech (1983:131-2) mengacu kepada hubungan antara dua peserta pertuturan yang diidentifikasi sebagai penutur, dan mengacu kepada orang lain yang dalam peristiwa komunikasi biasanya diidentifikasi sebagai lawan tutur. Akan tetapi, penutur biasanya juga menunjukkan kesantunan terhadap orang ketiga, yang hadir atau tidak hadir dalam situasi pertuturan. Oleh sebab itu, label orang lain juga menunjuk kepada kata ganti orang ketiga.

Prinsip-prinsip kesantunan (*politeness principles*) yang dikemukakan oleh Leech (1983:132) terdiri atas:

- 1) Prinsip kearifan, yang menghendaki agar peserta pertuturan harus meminimalkan kerugian orang lain dan memaksimalkan keuntungan orang lain.





- 2) Prinsip kedermawanan, yang menghendaki agar peserta pertuturan meminimalkan keuntungan diri sendiri dan memaksimalkan kerugian diri sendiri.
- 3) Prinsip pujian, yang menghendaki agar peserta pertuturan mengecam orang lain sesedikit mungkin dan memuji orang lain sebanyak mungkin.
- 4) Prinsip kerendahan hati, yang menghendaki agar peserta pertuturan memuji diri sendiri seminimal mungkin.
- 5) Prinsip kesepakatan, yang menghendaki agar peserta pertuturan mengusahakan sesedikit mungkin ketidaksepakatan antara diri sendiri dengan orang lain dan mengusahakan terjadinya sebanyak mungkin kesepakatan antara diri sendiri dengan orang lain.
- 6) Prinsip kesimpatian, yang menghendaki agar peserta pertuturan memaksimalkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipati kepada orang lain.

Sesungguhnya prinsip kerjasama dan kesantunan berbahasa beroperasi secara berbeda dalam kebudayaan-kebudayaan dan masyarakat bahasa yang berbeda, dalam situasi-situasi sosial yang berbeda, dan dalam kelas-kelas sosial yang berbeda pula (Leech, 1993:15). Thomas (1983:99) menyebut kegagalan yang terjadi karena persepsi lintas budaya yang berbeda merupakan kegagalan sosiopragmatik, yang membuat penutur gagal menggunakan tindak tutur yang diperlukan dalam situasi sosial tertentu sehubungan dengan kesesuaian makna. Setiap masyarakat tutur akan mengembangkan norma-norma dan pilihan-pilihan berbeda yang berhubungan dengan keyakinan dan nilai-nilai yang dianutnya secara kultural untuk dapat mencapai tujuan pengelolaan hubungan sosial.

Di dalam kelas, Anda sebagai guru dapat menerapkan prinsip-prinsip kesantunan sesuai dengan konteks melalui bahasa yang digunakan di dalam kelas (*classroom language*). Akan tetapi, sesuai dengan budaya tempat Anda tinggal dan mengajar, tidak tertutup





kemungkinan bahwa prinsip-prinsip kesantunan yang dikemukakan di atas tidak berlaku atau tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya yang dianut oleh masyarakat tempat Anda tinggal dan sekolah tempat Anda mengajar. Hal ini mengandung makna bahwa kesantunan terkait erat dengan faktor budaya.

Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan kesantunan berbahasa melalui komunikasi antara Anda dengan peserta didik pada proses belajar mengajar:

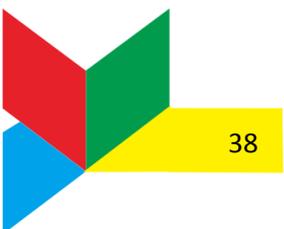
- Apa yang dikatakan santun di sebuah masyarakat tutur dapat menjadi tidak santun dalam masyarakat tutur lainnya. Dapatkah Anda memberi contoh kasus ini berdasarkan pengalaman Anda dalam peristiwa komunikasi antar budaya?

d. Komponen pengelolaan hubungan sosial

Berbeda dengan teori kesantunan yang titik awalnya adalah penggunaan bahasa, Spencer-Oatey (2008) mengajukan model pengelolaan hubungan yang dinamakan *rapport management model* (model pengelolaan hubungan sosial). Menurut model ini, dorongan untuk mewujudkan pengelolaan hubungan sosial melibatkan tiga komponen utama yang saling berinteraksi, yaitu: (1) pengelolaan muka, (2) pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial, dan (3) pengelolaan tujuan-tujuan interaksional (Spencer-Oatey, 2008:13).

1) Pengelolaan muka

Pada dasarnya, setiap individu memiliki keinginan agar orang lain mengevaluasi dirinya secara positif sehingga ia menginginkan agar orang lain mengakui (secara implisit atau eksplisit) kualitas-kualitas positif yang dimilikinya. Oleh sebab itu, pengelolaan muka merupakan pengelolaan terhadap sensitivitas atribut-atribut identitas atau konsep diri. Pengelolaan muka berhubungan dengan penilaian orang terhadap atribut-atribut identitas atau konsep diri seperti harga diri, martabat, kehormatan, status, reputasi, kompetensi, dan





hal-hal sejenis, yang mencerminkan identitas atau konsep diri, baik identitas individual, kolektif maupun dalam hubungannya dengan orang lain (identitas relasional).

Muka memiliki dua aspek yang saling berinteraksi, yaitu:

- a) Muka sehubungan dengan kualitas diri: Penutur bahasa memiliki keinginan mendasar agar orang menilai dirinya secara positif sehubungan dengan kualitas personal yang dimilikinya, misalnya: kompetensi, kemampuan, penampilan, dan sebagainya, yang berkaitan dengan harga dirinya.
- b) Muka sehubungan dengan identitas sosial: Penutur bahasa memiliki keinginan mendasar agar orang mengakui dan mendukung identitas atau peran sosial yang dimilikinya, misalnya sebagai pemimpin kelompok, pelanggan yang dihargai, teman dekat, dan sebagainya, yang berkaitan dengan harga dirinya di mata publik (Spencer-Oatey, 2002:540).

Dalam konteks pembelajaran di kelas, sebagai seorang guru Anda juga pasti memiliki kepedulian terhadap “muka” sehubungan dengan kualitas diri Anda. Anda ingin peserta didik menilai diri Anda secara positif sehubungan dengan kemampuan Anda. Bagaimana Anda dapat dinilai positif dalam hal ini tentu saja dilihat dari kompetensi profesional Anda, yaitu seberapa tinggi dan seberapa dalam Anda memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang ilmu atau mata pelajaran yang Anda ajarkan kepada peserta didik. Di samping itu, Anda tentu juga memiliki keinginan agar peserta didik menilai diri Anda secara positif sehubungan dengan penampilan Anda. Hal ini berkaitan dengan cara Anda berpakaian, cara Anda bersikap, bertutur kata, dan berperilaku di hadapan peserta didik. Apabila Anda dapat memenuhi hampir semua kualitas ini, maka sebagai seorang guru, Anda



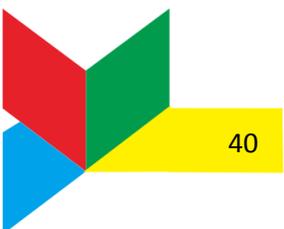


telah berusaha untuk dinilai secara positif sehubungan dengan kualitas personal yang Anda miliki. Bagi peserta didik, kualitas personal ini merupakan kepercayaan (*trust*) yang mereka miliki terhadap gurunya, dan dapat berdampak positif terhadap motivasi belajarnya.

Masih berkaitan dengan konsep “muka”, sehubungan dengan identitas sosial, setiap penutur bahasa memiliki keinginan agar orang mengakui dan mendukung identitas atau peran sosial yang dimilikinya. Dalam melakukan komunikasi dengan peserta didik, Anda sebagai guru tentu juga memiliki keinginan mendasar agar peserta didik mengakui dan mendukung identitas atau peran yang Anda miliki, misalnya sebagai pengontrol, pengarah, manajer, fasilitator, sumber ilmu, dan sebagainya, atau dapat juga sebagai guru yang bijaksana, sahabat yang dipercaya, orangtua yang penuh kasih, dan sebagainya. Peran-peran yang multifungsi ini harus dapat dimainkan dengan baik oleh Anda sehingga identitas atau konsep diri Anda yang berkaitan dengan harga diri, martabat, kehormatan, status, reputasi, dan kompetensi guru diakui dan memiliki nilai positif di mata peserta didik.

2) Pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial

Komponen pengelolaan hubungan sosial yang kedua adalah pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial. Di dalam proses pembelajaran, peserta didik dan guru sama-sama memiliki keinginan mendasar untuk memperoleh hak atas kesetaraan, yaitu berhak diperlakukan secara adil, tidak dipaksa atau diperintah secara berlebihan dan tidak dieksploitasi atau dimanfaatkan secara tidak pantas. Dalam hal ini, komunikasi di dalam kelas yang dibangun oleh Anda sebagai guru selayaknya menerapkan pola komunikasi sosial-horizontal yang dipadukan dengan pola komunikasi sosial-vertikal. Hal ini harus diusahakan tercermin dari fungsi-fungsi bahasa yang digunakan





oleh peserta didik ketika misalnya mereka:

- a) datang terlambat dan meminta maaf,
- b) akan keluar kelas dan meminta ijin,
- c) ingin bertanya,
- d) meminta guru untuk menjelaskan hal-hal yang mereka belum paham,
- e) menjawab pertanyaan guru,
- f) lupa mengerjakan pekerjaan rumah,
- g) mengkritik guru,
- h) menyatakan ketidaksetujuan,
- i) merespon sanksi dari guru,
- j) dan sebagainya.

Berdasarkan pengalaman Anda, daftar mengenai fungsi-fungsi bahasa di atas dalam proses belajar mengajar di kelas dapat Anda tambahkan lagi.

Hal yang sama juga terjadi dari pihak guru. Sebagai guru, Anda juga harus memberikan banyak ekspose kepada peserta didik tentang penggunaan bahasa di dalam kelas (*classroom language*) antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Fungsi-fungsi bahasa yang Anda tunjukkan dengan pola komunikasi sosial-horizontal dan sosial-vertikal harus dapat mencerminkan pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial bagi guru dan peserta didik, yaitu ketika misalnya Anda:

- a) mengomentari peserta didik yang datang terlambat,
- b) merespon peserta didik yang ijin akan keluar kelas,
- c) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya,
- d) menjelaskan hal-hal yang belum dipahami oleh peserta didik,
- e) meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan Anda,
- f) menegur peserta didik yang lupa mengerjakan pekerjaan rumah,

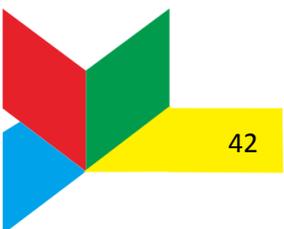




- g) merespon kritikan peserta didik terhadap Anda,
- h) memberikan argumentasi terhadap pendapat Anda,
- i) memberi pujian,
- j) memberikan sanksi dan penghargaan,
- k) mendengarkan,
- l) dan sebagainya.

Anda dapat menambahkan lagi daftar berbagai fungsi sosial bahasa yang muncul di dalam kelas ketika guru berkomunikasi dengan peserta didiknya dalam proses pembelajaran.

Menurut Spencer-Oatey (2002:540-1), hak berikutnya yang termasuk dalam pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial adalah hak terhadap asosiasi atau hak untuk berasosiasi. Penutur bahasa memiliki keyakinan mendasar bahwa mereka berhak untuk berasosiasi dengan orang lain yang berkaitan dengan *asosiasi interaksional*, misalnya: mereka berhak untuk terlibat dalam percakapan dengan orang lain, dan *asosiasi afektif* yang membuat penutur dapat berbagi kepedulian, perasaan, minat, dan sebagainya dengan orang lain. Apabila komponen pengelolaan hubungan sosial untuk berasosiasi secara interaksional ini diterapkan di dalam kelas, maka Anda sebagai guru harus selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percakapan atau dialog dengan Anda dan dengan sesama peserta didik. Dialog ini selayaknya bersifat konstruktif yang juga memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar dari sesama teman, atau dari sumber-sumber yang lain selain guru, karena sumber belajar ada di mana-mana. Untuk itu, mereka harus diberikan pengalaman belajar untuk menjalin hubungan sosial yang baik dengan siapa pun.





Hak dan kewajiban untuk berasosiasi secara afektif melalui penggunaan bahasa selayaknya juga dapat Anda ciptakan dan bangun di mana peserta didik bersama-sama dapat saling berbagi kepedulian, perasaan, dan minat mereka. Melalui kegiatan ini peserta didik diajarkan untuk bersosialisasi dan peduli dengan lingkungannya, mengekspresikan minat dan keinginannya yang tersembunyi, menunjukkan perasaannya seperti empati, kagum, simpati, hormat, segan, patuh, setia, dan sebagainya. Ungkapan-ungkapan dan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk mau berasosiasi secara afektif harus sering dilontarkan atau diekspos oleh guru.

3) Pengelolaan tujuan interaksional

Komponen pengelolaan hubungan sosial yang ketiga adalah pengelolaan tujuan-tujuan interaksional yang bisa bersifat relasional atau transaksional, yang dapat mempengaruhi hubungan interpersonal. Tujuan-tujuan ini secara signifikan mempengaruhi persepsi peserta tuturur terhadap hubungan, karena kegagalan dalam mencapai persepsi-persepsi ini dapat mengakibatkan frustrasi dan ketidaknyamanan peserta tuturur (Spencer-Oatey, 2008:17). Di dalam proses pembelajaran, komunikasi lebih bersifat relasional karena melalui hal ini hubungan antara guru dengan peserta didik dibangun ke arah yang lebih baik, konstruktif, dan untuk jangka waktu yang lama.

3. Iklim kelas yang positif melalui interaksi dengan peserta didik

Pada bagian terdahulu Anda diajak untuk mempelajari aspek-aspek umum yang saling mempengaruhi proses komunikasi verbal, konsep-konsep umum dalam penggunaan bahasa pada peristiwa komunikasi, dan bagaimana aspek-aspek dan konsep-konsep tersebut dikaitkan dengan peran Anda sebagai guru. Pada bagian ini Anda diajak untuk memikirkan bagaimana iklim kelas yang positif (*positive classroom*



climate) dapat Anda ciptakan melalui interaksi Anda dengan peserta didik. Anda sekarang melangkah ke dalam kelas, bertemu dengan peserta didik sebagai murid-murid Anda yang datang ke dalam kelas dengan citraan mereka masing-masing tentang Anda. Anda pun harus segera memulai sebuah proses yang mendorong terjadinya interaksi.

Interaksi adalah pertukaran pikiran, perasaan, atau ide antara dua orang atau lebih secara kolaboratif yang menghasilkan efek mutual bagi satu sama lain (Brown, 2001:165). Menurutnya, teori-teori tentang kompetensi komunikatif menekankan pentingnya interaksi di mana manusia menggunakan bahasa di dalam berbagai konteks untuk “menegosiasi” makna, atau secara sederhana, untuk mendapatkan ide yang keluar dari pikiran seseorang ke dalam pikiran orang lain, dan sebaliknya. Jika demikian halnya, maka interaksi merupakan sebuah kata penting dalam komunikasi. Interaksi menentukan tercapainya tujuan dari komunikasi. Di dalam kelas, Anda harus dapat berperan sebagai guru yang interaktif, sehingga Anda harus selalu mengembangkan strategi-strategi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang interaktif (*interactive learning*).

Bahasa dalam proses belajar yang interaktif tidak hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi bersama-sama dengan pikiran (nalar), perasaan (naluri) dan nurani yang dimiliki oleh Anda sebagai guru dan oleh murid-murid Anda, bahasa menjadi sebuah organisme yang hidup. Tarone (1992:64) mengatakan bahwa bahasa bukanlah objek yang digunakan tetapi bagian dari komunikasi—sebuah organisme yang hidup yang diciptakan oleh penutur bahasa. Sejalan dengan ini, Surtantini (2014: 334) mendeskripsikan bahasa juga sebagai organisme yang hidup, tumbuh, berkembang, dan diturunkan dari generasi ke generasi melalui proses kebudayaan atau proses memaknai dan menciptakan simbol secara terus menerus. Mengapa? Karena proses komunikasi selalu melibatkan pelaku-pelakunya untuk menciptakan dan memberi makna terhadap simbol-simbol yang direpresentasikan oleh bahasa.





Langkah Anda memasuki kelas untuk bertemu dengan murid-murid Anda tentu bukan hanya karena itu merupakan sebuah kewajiban rutin dan mekanis yang harus Anda penuhi, tetapi merupakan sebuah keinginan sekaligus kebutuhan untuk berbagi dalam sebuah interaksi. Setiap hari Anda harus dapat menciptakan dan membuat murid-murid Anda menikmati iklim kelas yang positif. Sebagai bagian dari pengelolaan kelas, Anda diharapkan dapat membangkitkan energi kelas (*classroom energy*). Peran yang Anda mainkan dan kepribadian yang Anda kembangkan bekerja bersama-sama untuk sebuah iklim kelas yang positif melalui komunikasi.

Mengadaptasi pendapat Brown (2001:202-4), inilah yang perlu Anda kembangkan untuk menciptakan iklim kelas yang positif yang memberi stimulasi dan energi bagi murid-murid Anda melalui interaksi yang Anda lakukan dengan mereka:

a. Membangun hubungan (*rapport*)

Rapport adalah hubungan atau koneksi yang Anda bangun dengan peserta didik, sebuah hubungan yang dibangun atas dasar kepercayaan (*trust*) dan rasa hormat yang membuat peserta didik merasa mampu, kompeten, dan kreatif. Bagaimana hubungan itu dibangun?

- 1) Tunjukkan ketertarikan Anda terhadap setiap peserta didik.
- 2) Berikan umpan balik terhadap perkembangan setiap peserta didik.
- 3) Galilah secara terbuka ide dan apa yang dirasakan oleh peserta didik.
- 4) Hargai dan hormati apa yang mereka pikirkan dan katakan.
- 5) Tertawalah bersama mereka, bukan menertawakan mereka.
- 6) Bekerjalah dengan mereka sebagai tim, tidak menentang mereka.
- 7) Kembangkan rasa senang yang eksplisit dan natural ketika mereka belajar sesuatu dan sukses.





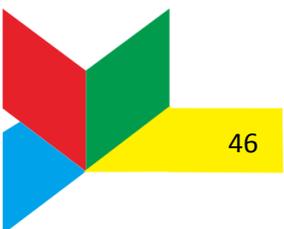
b. Menyeimbangkan penghargaan dan kritik

Bagian dari *rapport* yang Anda ciptakan di dalam iklim kelas yang positif adalah keseimbangan yang baik yang Anda atur antara penghargaan dan kritik. Penghargaan yang tulus, yang disampaikan secara sesuai, memungkinkan peserta didik menerima kritik dan menggunakan kritik itu untuk kebaikan diri mereka. Penghargaan yang efektif bagi peserta didik yang Anda komunikasikan menggunakan bahasa dapat Anda lakukan antara lain melalui tindakan-tindakan berikut ini:

- 1) Memperlihatkan rasa senang dan kepedulian yang tulus.
- 2) Menunjukkan variasi antara tindakan verbal dan non-verbal
- 3) Menyatakan secara khusus apa yang telah dicapai oleh peserta didik, sehingga ia tahu apa yang telah ditampilkannya dengan baik.
- 4) Memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan usaha atas tugas-tugas yang sulit.
- 5) Menyatakan bahwa kesuksesan atas usaha-usaha mereka akan terus terjadi di masa yang akan datang.
- 6) Membantu motivasi mereka untuk terus mengejar tujuan-tujuan mereka.
- 7) Menyatakan penghargaan tanpa merusak jalannya interaksi yang sedang berlangsung.

c. Menciptakan energi

Energi kelas adalah sebuah kekuatan yang dapat melepaskan atau membebaskan seluruh penghuni kelas dari sesuatu yang membelenggu. Energi kelas diperoleh dari pengalaman mengajar itu sendiri. Bagaimana Anda dapat merasakan bahwa energi itu ada pada diri Anda, atau Anda miliki sebagai seorang guru? Brown (2001:203) mengatakan bahwa energi adalah apa yang menjadi reaksi Anda ketika Anda keluar dari kelas selesai mengajar dan berkata kepada diri Anda sendiri, "Wow! Itu tadi adalah kelas yang hebat!" atau "Betapa hebatnya mereka tadi!" Energi, menurut Brown, adalah daya elektrik dari banyak kepala yang ditangkap





dalam sebuah sirkuit kegiatan berpikir, berbicara, dan menulis. Energi adalah sebuah aura kreativitas yang diproduksi oleh interaksi yang dilakukan oleh peserta didik Anda. Energi mendorong peserta didik menuju pencapaian yang lebih tinggi. Peserta didik dan guru bersama-sama mengambil energi tersebut ke dalam diri mereka masing-masing ketika mereka meninggalkan kelas dan membawanya kembali pada hari berikutnya.

Bagaimana Anda menciptakan energi sebagaimana yang digambarkan di atas? Anda tidak harus menjadi seseorang yang dalam berbicara harus dramatis, berlebih-lebihan, menghibur, atau bijaksana, karena kadang-kadang energi juga dilepaskan melalui seorang guru yang pendiam tetapi fokus. Kadang-kadang energi memiliki kekuatan dari berkumpulnya intensitas dari peserta didik yang fokus pada tugas-tugas yang justru tidak menarik. Tetapi Anda sebagai guru tetaplah kuncinya, karena peserta didik secara natural menempatkan Anda sebagai seseorang yang dapat menunjukkan jiwa kepemimpinan, seseorang yang diharapkan dapat membimbing mereka, sehingga Anda adalah orang yang tepat untuk memulai cahaya-cahaya kreatif beterbangan di angkasa. (Baca kembali konsep “muka” yang merupakan keinginan mendasar setiap penutur bahasa agar kualitas diri dan identitas sosialnya dalam hubungannya dengan orang lain dinilai positif dan diakui oleh orang lain).

Di atas semua yang dideskripsikan di atas, hal yang penting yang harus tetap Anda pegang teguh adalah persiapan mengajar yang solid, rasa percaya diri terhadap kemampuan Anda untuk mengajar, keyakinan yang tulus terhadap kemampuan murid-murid Anda untuk belajar, dan rasa bahagia dalam melakukan apa yang Anda lakukan. Semua ini merupakan persiapan yang Anda wujudkan ketika Anda melangkah ke dalam kelas untuk menemui peserta didik Anda: rasa percaya diri, keyakinan positif, dan rasa senang.





Pertanyaan reflektif bagi Anda sebagai guru berkaitan dengan iklim kelas yang positif:

Pernahkah Anda merasakan “energi” sebagaimana dijelaskan dalam materi di atas? Cobalah Anda ingat dan rasakan bagaimana energi tersebut membantu Anda dalam menciptakan iklim kelas yang positif.

D. Aktivitas Pembelajaran

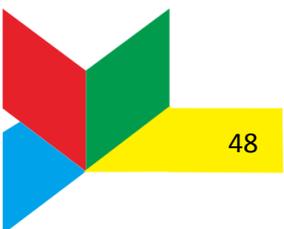
Di bawah ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dapat Anda lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Anda dapat membaca uraian materi dengan teknik *skimming* atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi.
2. Berikutnya Anda dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan dan cermat. Hal ini perlu dilakukan agar Anda dapat lebih memahami materi dan mendalaminya.
3. Fokuslah pada materi ataupun submateri yang ingin dipelajari. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
4. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran berikut ini.

Mengenal dan Mengenalkan Diri Sendiri Berkaitan dengan Masalah Komunikasi

Tujuan:

Melalui pengenalan terhadap diri sendiri, kepada anggota kelas Anda diharapkan dapat menyatakan sifat dan/atau sikap positif yang Anda miliki untuk mendukung terjadinya komunikasi efektif dengan memperhatikan prinsip kerjasama dalam komunikasi, penghargaan terhadap perbedaan, keyakinan positif, rasa percaya diri, keterbukaan, dan kesesuaian berbahasa sesuai konteks.





Langkah kegiatan:

- a. Duduklah secara melingkar sesuai dengan jumlah anggota kelas.
 - b. Dalam waktu paling lama lima menit, setiap peserta mengemukakan sifat atau hal positif yang dimilikinya yang mendukung terjadinya komunikasi yang efektif, peningkatan hubungan, atau pemertahanan hubungan sosial.
 - c. Setelah semua peserta mendapatkan giliran untuk mengenal dan mengenalkan dirinya sehubungan dengan masalah komunikasi, buatlah kesimpulan bersama mengenai sifat-sifat atau sikap positif yang menjadikan komunikasi dapat berjalan secara baik. Perlu dicatat, bahwa masalah-masalah yang dijumpai dalam kehidupan kita sehari-hari sebagian besar bersumber atau berawal dari masalah komunikasi.
5. Setelah itu silakan kerjakan Lembar Kerja 1 berikut.

Lembar Kerja 1
Mengidentifikasi Aktivitas Guru dalam Berkomunikasi dengan
Peserta Didik

Tujuan:

Melalui kerja kelompok, Anda diharapkan mampu mengidentifikasi aktivitas yang termasuk kegiatan guru berkomunikasi dengan peserta didik dengan memperhatikan aspek kecermatan, ketelitian, ketepatan, kerjasama, dan penghargaan pada pendapat orang lain.

Langkah Kerja:

- a. Di dalam kelompok beranggotakan 4-6 orang, Anda bersama-sama diminta untuk melakukan curah pendapat untuk membuat daftar kegiatan guru berkomunikasi dengan peserta didik. Identifikasikan secara cermat dan teliti peristiwa-peristiwa komunikasi sekecil apa pun yang terjadi di dalam proses pembelajaran.
- b. Dengan semangat kerjasama dan dengan memperhatikan aspek ketepatan dan penghargaan pada pendapat orang lain, kemudian





buatlah daftar kegiatan guru berkomunikasi dengan peserta didik itu secara konsisten menggunakan “kata kerja”.

Contoh format daftar kegiatan guru berkomunikasi dengan peserta didik:

No.	Peristiwa Komunikasi	Aktivitas Berkomunikasi (Fungsi Bahasa)
1.	Murid datang terlambat	Memberi respon tentang keterlambatan murid
2.	Murid tidak mengerjakan pekerjaan rumah	Menegur
3.	Murid tidak paham dengan materi pelajaran	Menjelaskan materi
4.	
5.	Dan seterusnya.	

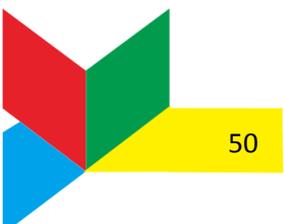
- c. Tempelkan hasil kerja kelompok Anda pada tempat yang disediakan dan laporkan hasil kerja kelompok dengan menunjuk seorang presenter dari setiap kelompok.

Lembar Kerja 2

Mengidentifikasi Aspek-Aspek yang Saling Mempengaruhi dalam Proses Komunikasi Verbal

Tujuan:

Melalui kerja kelompok, Anda diharapkan mampu mengidentifikasi aspek-spek yang saling mempengaruhi dan berkaitan dalam proses komunikasi verbal dengan memperhatikan prinsip kerjasama, penghargaan terhadap peserta komunikasi, kecermatan, serta keyakinan positif.





Langkah Kerja:

- a. Di dalam kelompok baru yang beranggotakan 4-6 orang, Anda diminta untuk secara cermat dan teliti bersama-sama menemukan aspek-aspek yang saling mempengaruhi dalam proses komunikasi verbal sesuai dengan yang Anda ketahui. Gunakan format berikut:

Aspek-Aspek yang Saling Mempengaruhi dalam Proses Komunikasi Verbal
➤
➤
➤
➤

- b. Diskusikan bagaimana dan mengapa setiap aspek itu saling berkaitan satu sama lain sesuai dengan pengetahuan Anda dengan memberikan contoh.
- c. Tempelkan hasil kerja kelompok Anda pada tempat yang disediakan.
- d. Presentasikan hasil diskusi kelompok Anda melalui seorang presenter yang ditunjuk bersama untuk mewakili kelompok Anda.

Lembar Kerja 3

Membangun Kesimpulan/Konsep Sederhana secara Induktif melalui Permainan Penyampaian Pesan

Tujuan:

Melalui pengalaman bersama dalam sebuah permainan, refleksi, dan diskusi yang kritis dalam kerja kelompok, Anda diharapkan mampu membangun secara induktif kesimpulan/konsep sederhana mengenai komunikasi yang efektif baik secara umum maupun secara khusus dalam konteks pembelajaran di dalam kelas, dengan memperhatikan prinsip kerjasama dalam komunikasi, penghargaan





terhadap peserta komunikasi, ketelitian, ketepatan, keyakinan positif serta kesesuaian penggunaan bahasa sesuai konteks.

Langkah Kerja:

1. Tergantung jumlah peserta di dalam kelas, Anda akan dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan 5 (lima) orang.
2. Di halaman terbuka yang luas, setiap kelompok akan berdiri membentuk barisan dengan jarak antara orang pertama dengan kedua, kedua dengan ketiga, dan seterusnya kira-kira 5 (lima) meter.
3. Orang pertama dari setiap kelompok maju ke depan untuk menemui fasilitator yang memegang kertas bertuliskan kalimat yang sudah disiapkan sebelumnya.
4. Setiap orang pertama dari setiap kelompok membaca tulisan di kertas tersebut dan mendapat waktu untuk memahami, mengingat dan memikirkan strategi komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan pesan dan tulisan tersebut secara tepat, cermat dan sesuai.
5. Orang pertama dari setiap kelompok menyampaikan pesan pada tulisan yang telah dibacanya kepada orang kedua pada kelompoknya secara tepat, cermat dan sesuai. Ia tidak boleh kembali kepada fasilitator untuk membaca tulisan aslinya.
6. Orang pertama dari setiap kelompok kembali ke posisinya semula, dan orang kedua menyampaikan pesan yang telah diterimanya dari orang pertama tadi kepada orang ketiga sesuai dengan pemahaman yang diperolehnya. Ia tidak boleh bertanya kembali kepada orang pertama. Begitu seterusnya sampai kemudian pesan itu disampaikan kepada orang kelima pada setiap kelompok.
7. Orang kelima siap dengan kertas kosong dan sebuah pena untuk menuliskan pesan yang disampaikan oleh orang keempat kepadanya.
8. Setelah pesan dituliskan, orang kelima dari setiap kelompok menyerahkan hasil tulisannya kepada fasilitator.





9. Fasilitator akan dengan cermat mengamati, memeriksa, dan menilai hasil penyampaian pesan setiap kelompok dengan memperhatikan faktor kecepatan, kejujuran, ketepatan, ketelitian, dan penggunaan bahasa.
10. Pada putaran permainan berikutnya, setiap kelompok mengirimkan seorang pengganggu kepada kelompok yang lain, misalnya pengganggu dari kelompok A akan mengganggu anggota kelompok B, pengganggu dari kelompok B akan mengganggu anggota kelompok C, pengganggu dari kelompok C akan mengganggu anggota kelompok D, pengganggu dari kelompok D akan mengganggu anggota kelompok A, dst.
11. Selanjutnya permainan dilakukan seperti pada putaran pertama.
12. Peserta kembali ke dalam kelas dan fasilitator memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk melakukan refleksi atas kegiatan yang baru saja dilakukan.
13. Fasilitator mengumumkan kelompok yang berhasil menyampaikan pesan secara sukses melalui kedua permainan tadi.
14. Setiap kelompok secara induktif (berdasarkan peristiwa komunikasi yang dialami pada permainan mengirim pesan berantai ini) mencoba untuk secara kritis membuat kesimpulan/konsep sederhana mengenai komunikasi yang efektif dengan memilih salah satu 53ocus berikut ini:
 - a. Strategi komunikasi yang efektif secara umum dengan memperhatikan beberapa aspek yang saling mempengaruhi di dalam komunikasi.
 - b. Strategi komunikasi efektif pada pembelajaran di dalam kelas dengan memperhatikan komponen-komponen pengelolaan hubungan sosial.
 - c. Strategi komunikasi yang membantu terciptanya iklim kelas yang positif melalui interaksi dalam proses pembelajaran.

Ingatlah bahwa Anda diajak untuk berpikir kritis dan mendalam melalui kegiatan permainan yang baru saja Anda lakukan.



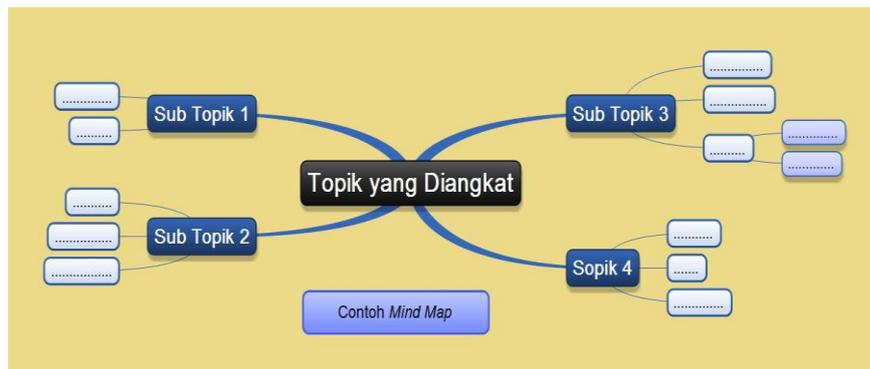


Bacalah kembali materi modul sesuai dengan 54ocus yang Anda pilih untuk membantu Anda berdiskusi dan menghasilkan kesimpulan/konsep sederhana mengenai fokus yang dipilih.

15. Sesuai dengan kesepakatan dan ide kreativitas yang dimiliki oleh setiap kelompok, tuangkanlah hasil kerja kelompok Anda pada langkah sebelumnya di atas kertas plano. Kesimpulan/konsep hasil diskusi ini bisa berupa *mind map*/bagan, deskripsi, ilustrasi/gambar, atau gabungan semuanya.

Contoh bentuk-bentuk format kesimpulan/konsep yang dapat Anda sajikan sebagai hasil kelompok:

1) Contoh *Mind Map*



2) Contoh Format Deskripsi

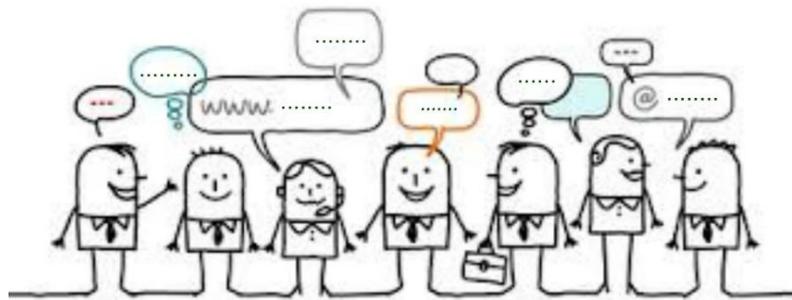
Topik yang Diangkat:	
Definisi/Pengertian:	
Aspek-aspek/Klasifikasi/Poin-poin penting:	
1.	Berikan penjelasan/deskripsi
2.	Berikan penjelasan/deskripsi
3.	Berikan penjelasan/deskripsi
4.	Berikan penjelasan/deskripsi
5. Dst.	





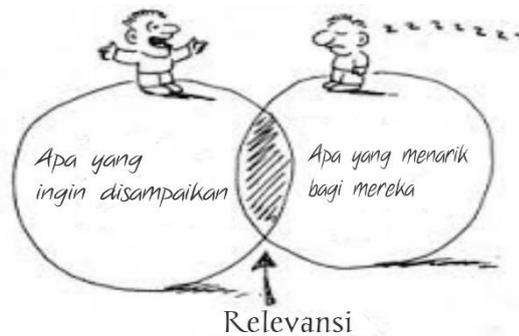
3) Contoh Ilustrasi (Buatlah kreasi Anda sendiri)

Dimodifikasi dari: linkedin.com



Strategi komunikasi dengan peserta didik

Dimodifikasi dari: urbanmining.com



16. Tempelkan hasil diskusi kelompok ini pada tempat yang disediakan.

Setiap kelompok menunjuk satu orang wakilnya untuk menjaga pameran hasil kerja kelompoknya, dan setiap kelompok kemudian melakukan *gallery walk* ke kelompok lain. Setiap kelompok boleh bertanya, meminta penjelasan kepada penjaga setiap hasil kerja kelompok, atau memberikan saran terhadap hasil kerja kelompok yang dikunjunginya tersebut.



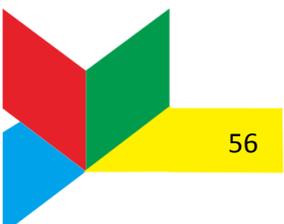


E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Dari seluruh materi yang telah Anda pelajari, pilihlah salah satu topik yang menarik bagi Anda yang berkaitan dengan bagaimana guru berkomunikasi dengan peserta didik.
2. Rumuskan masalah yang ada dari topik tersebut. Lalu lakukan kegiatan penyelidikan sederhana dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui langkah mengamati, menanyakan, melakukan eksperimen atau mengumpulkan data, mengasosiasi atau menalar, dan menyajikan atau mengkomunikasikan.
3. Tuliskan hasil penyelidikan sederhana tersebut menjadi sebuah artikel sebagai latihan Anda untuk melakukan publikasi ilmiah.
4. Kirimkan artikel Anda tersebut kepada jurnal bidang pendidikan atau kepada *Call for Paper* untuk seminar dengan tema yang sesuai dengan artikel Anda tersebut.

F. Rangkuman

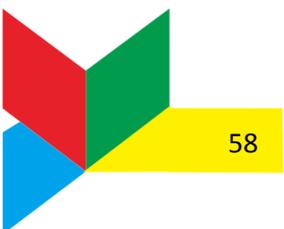
1. Aspek-aspek yang saling mempengaruhi di dalam proses komunikasi verbal dan harus mendapatkan perhatian pada strategi komunikasi yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran:
 - a. Siapa yang terlibat di dalam peristiwa komunikasi: Aspek ini mengacu kepada siapa peserta pertuturan, yang terdiri dari penutur, lawan tutur, dan orang ketiga.
 - b. Topik yang dikomunikasikan: Topik adalah persoalan atau wacana (*discourse*) yang direalisasikan dalam bahasa melalui teks. Teks adalah satuan bahasa yang digunakan dalam konteks. Ketika berkomunikasi, peserta pertuturan menciptakan wacana atau teks yang bermakna, sehingga teks dapat bersifat lisan dan tulis. Teks mengusung makna yang diciptakan dan diinterpretasi oleh peserta atau pelaku komunikasi.



- 
- c. Konteks dalam peristiwa komunikasi: Konteks dalam peristiwa komunikasi merupakan deskripsi mengenai siapa saja yang terlibat dalam komunikasi tersebut, apa yang dibicarakan, di mana dan kapan terjadinya, dan bagaimana dan mengapa komunikasi tersebut dilakukan.
- d. Cara yang digunakan dalam berkomunikasi: Komunikasi verbal dapat dilakukan secara lisan maupun tulis. Ada dua fungsi utama bahasa, yaitu:
- 1) fungsi transaksional atau transfer informasi (*transactional* atau *information-transferring function*), yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara koheren dan akurat, dan
 - 2) fungsi interaksional atau pemertahanan hubungan sosial (*interactional* atau *maintenance of social relationships function*) yang bertujuan untuk mengkomunikasikan keramahmatan dan niat baik, dan untuk membuat peserta pertuturan merasa nyaman dan tidak terancam.
- e. Sikap mental dan/atau sikap emosional: Sikap mental dan sikap emosional yang positif maupun negatif akan menentukan apakah komunikasi akan bertahan atau mengalami kemacetan, apakah kualitas dari komunikasi akan meningkat atau menurun levelnya.
- f. Pola komunikasi: Pola komunikasi dapat bersifat sosial-horisontal (egaliter) atau sosial-vertikal.
- g. Norma dan nilai-nilai budaya: Setiap budaya memiliki norma dan nilai-nilai yang sama, berbeda, atau bahkan saling bertentangan. Apabila bahasa dipandang sebagai salah satu unsur budaya, maka bahasa merupakan simbol yang memiliki makna, sehingga setiap peserta pertuturan akan menciptakan dan memberi makna terhadap simbol-simbol tersebut. Apabila budaya dipandang sebagai pengatur atau pengikat masyarakat, maka nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah budaya merupakan aturan atau norma yang mengikat manusia sebagai makhluk hidup dan makhluk sosial.



- h. Konsep hakekat hubungan antar manusia dalam melakukan komunikasi: Hakekat dari hubungan manusia dengan sesamanya ini merupakan salah satu dari masalah pokok dalam kehidupan manusia pada sistem nilai budaya dalam semua kebudayaan di dunia. Hakekat hubungan manusia dengan sesamanya dalam sistem nilai budaya orang Indonesia mengandung empat konsep, yaitu:
- 1) Manusia itu tidak hidup sendiri di dunia ini tetapi dikelilingi oleh komunitasnya, masyarakatnya, dan alam semesta sekitarnya.
 - 2) Dalam segala aspek kehidupannya, manusia pada hakekatnya tergantung kepada sesamanya.
 - 3) Manusia harus selalu berusaha untuk sedapat mungkin memelihara hubungan baik dengan sesamanya, terdorong oleh jiwa sama-rata-sama-rasa.
 - 4) Manusia selalu berusaha untuk sedapat mungkin bersifat konform, berbuat sama dan bersama dengan sesamanya dalam komunitas, terdorong oleh jiwa sama-tinggi-sama-rendah.
2. Konsep-konsep terkait dengan penggunaan bahasa dalam pengelolaan hubungan sosial yang perlu dipertimbangkan sebagai landasan dalam melakukan komunikasi dengan peserta didik:
- a. Tindak tutur
- Kata kerja yang diucapkan oleh seseorang harus dapat dibuktikan atau diwujudkan dengan tindakan, sikap, perilaku, atau perbuatan sehingga selalu ada syarat-syarat (*felicity conditions*) yang harus dipenuhi bagi semua tindakan verbal. Apa pun yang dikatakan oleh guru kepada peserta didik, guru harus dapat menjadi contoh atau teladan melalui tindakan yang ia lakukan. Kata-kata yang diucapkan oleh guru haruslah sesuai dengan tindakan yang dilakukannya.





Guru harus menyadari bahwa setiap tuturan yang dilontarkan kepada peserta didik memiliki makna yang harus dapat dipahami oleh peserta didik dan memiliki daya pengaruh juga terhadap mereka. Peserta didik adalah pencipta sekaligus pemberi makna terhadap teks sehingga sebagaimana halnya dengan guru, apa yang mereka maknai dalam proses belajar mereka haruslah sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh guru.

b. Prinsip kerjasama dalam komunikasi

Prinsip kerjasama yang bersifat universal dalam penggunaan bahasa meliputi empat prinsip umum, yaitu:

- 1) Prinsip kuantitas: orang yang berkomunikasi memberikan informasi atau kontribusi secukupnya atau sesuai dengan yang dibutuhkan oleh lawan bicaranya dan dengan maksud pertuturan.
- 2) Prinsip kualitas: orang yang berkomunikasi mengatakan sesuatu yang benar atau hal yang sebenarnya yang didasarkan atas bukti-bukti yang memadai.
- 3) Prinsip relevansi: orang yang berkomunikasi memberikan kontribusi yang relevan dengan masalah pembicaraan.
- 4) Prinsip cara: orang harus berkomunikasi secara jelas, tidak membingungkan, tidak berlebihan, dan tidak panjang lebar, serta runtut.

Melalui bahasa yang digunakannya, seorang guru harus dapat menyampaikan apa yang ia ketahui sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik. Apa yang disampaikan guru juga harus memiliki kebenaran berdasarkan ilmu yang dimilikinya. Guru juga harus fokus dan tidak menyimpang dari topik yang diajarkannya kepada peserta didik. Kesemuanya itu harus disampaikan dengan jelas, runtut, dan mudah dipahami serta dicerna oleh peserta didik.





c. Kesantunan berbahasa

Bersama dengan prinsip-prinsip kerjasama dalam komunikasi, prinsip-prinsip kesantunan berbahasa juga perlu dipatuhi dalam melakukan komunikasi. Prinsip-prinsip kesantunan ini terdiri atas:

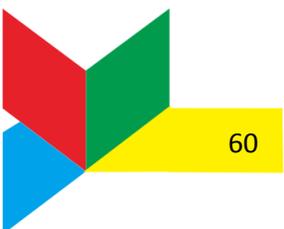
- 1) Prinsip kearifan: peserta pertuturan harus meminimalkan kerugian orang lain dan memaksimalkan keuntungan orang lain.
- 2) Prinsip kedermawanan: peserta pertuturan meminimalkan keuntungan diri sendiri dan memaksimalkan kerugian diri sendiri.
- 3) Prinsip pujian: peserta pertuturan mengecam orang lain sesedikit mungkin dan memuji orang lain sebanyak mungkin.
- 4) Prinsip kerendahan hati: peserta pertuturan memuji diri sendiri seminimal mungkin.
- 5) Prinsip kesepakatan: peserta pertuturan mengusahakan sesedikit mungkin ketidaksepakatan antara diri sendiri dengan orang lain dan mengusahakan terjadinya sebanyak mungkin kesepakatan antara diri sendiri dengan orang lain.
- 6) Prinsip kesimpatian: peserta pertuturan memaksimalkan rasa simpati dan meminimalkan rasa antipati kepada orang lain.

Di dalam kelas, guru harus dapat menerapkan prinsip-prinsip kesantunan sesuai dengan konteks melalui bahasa yang digunakan di dalam kelas (*classroom language*) dan budaya tempat ia tinggal dan mengajar.

d. Komponen dalam pengelolaan hubungan sosial

Komponen dalam mewujudkan pengelolaan hubungan sosial yang saling berinteraksi meliputi: (1) pengelolaan muka, (2) pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial, dan (3) pengelolaan tujuan-tujuan interaksional.

- 1) Pengelolaan muka: Pengelolaan muka berhubungan dengan penilaian orang terhadap atribut-atribut identitas atau konsep diri seperti harga diri, martabat, kehormatan, status, reputasi, kompetensi, dan hal-hal sejenis, yang mencerminkan identitas atau konsep diri, baik identitas individual, kolektif maupun dalam





hubungannya dengan orang lain (identitas relasional). Setiap individu memiliki keinginan agar orang lain mengevaluasi dirinya secara positif sehingga ia menginginkan agar orang lain mengakui kualitas-kualitas positif yang dimilikinya. Muka memiliki dua aspek yang saling berinteraksi, yaitu: (a) muka sehubungan dengan kualitas diri, yang berkaitan dengan harga dirinya misalnya tentang kompetensi, kemampuan, penampilan, (b) muka sehubungan dengan identitas atau sosial, misalnya sebagai pemimpin kelompok, pelanggan yang dihargai, teman dekat, dan sebagainya yang berkaitan dengan harga diri di mata publik. Guru juga memiliki kepedulian terhadap “muka” sehubungan dengan kualitas diri Anda agar peserta didik menilai dirinya secara positif sehubungan dengan kemampuan dan penampilannya.

- 2) Pengelolaan hak-hak dan kewajiban sosial: Peserta didik dan guru sama-sama memiliki keinginan mendasar untuk memperoleh: (a) hak atas kesetaraan, yaitu berhak diperlakukan secara adil, tidak dipaksa atau diperintah secara berlebihan, tidak dieksploitasi atau dimanfaatkan secara tidak pantas, dan (b) hak terhadap asosiasi atau hak untuk berasosiasi yang berkaitan dengan asosiasi interaksional, misalnya: mereka berhak untuk terlibat dalam percakapan dengan orang lain, dan asosiasi afektif yang membuat penutur dapat berbagi kepedulian, perasaan, minat, dan sebagainya dengan orang lain.

Apabila komponen pengelolaan hubungan sosial untuk berasosiasi secara interaksional ini diterapkan di dalam kelas, maka sebagai guru harus selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percakapan atau dialog yang konstruktif dengan guru dan dengan sesama peserta didik. Guru selayaknya dapat menciptakan dan membangun suasana yang mendorong peserta didik untuk bersama-sama saling berbagi kepedulian, perasaan, dan minat mereka, serta

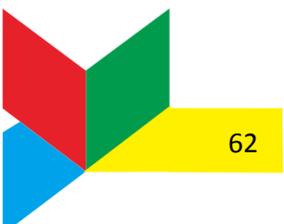


menunjukkan perasaannya seperti empati, kagum, simpati, hormat, segan, patuh, setia, dan sebagainya. Ungkapan-ungkapan dan pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk mau berasosiasi secara afektif harus sering dilontarkan atau diekspos oleh guru.

- 3) Pengelolaan tujuan interaksional: Tujuan-tujuan interaksional bersifat relasional atau transaksional, yang dapat mempengaruhi hubungan interpersonal. Di dalam proses pembelajaran, komunikasi lebih bersifat relasional karena melalui hal ini hubungan antara guru dengan peserta didik dibangun ke arah yang lebih baik, konstruktif untuk jangka waktu yang lama.

3. Iklim kelas yang positif melalui interaksi dengan peserta didik
Teori-teori tentang kompetensi komunikatif menekankan pentingnya interaksi di mana manusia menggunakan bahasa di dalam berbagai konteks untuk “menegosiasi” makna. Interaksi menentukan tercapainya tujuan dari komunikasi. Di dalam kelas, guru harus dapat berperan sebagai guru yang interaktif untuk mengembangkan strategi-strategi yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang interaktif (*interactive learning*).

Interaksi antara guru dengan peserta didik untuk menciptakan iklim kelas yang positif dilakukan dengan cara (a) membangun hubungan (*rapport*), (b) menyeimbangkan penghargaan dan kritik, dan (c) menciptakan energi. Energi adalah aura kreativitas yang diproduksi oleh interaksi yang dilakukan oleh peserta didik untuk mendorong pencapaian yang lebih tinggi. Peserta didik dan guru bersama-sama mengambil energi tersebut ke dalam diri mereka masing-masing ketika mereka meninggalkan kelas dan membawanya kembali pada hari berikutnya.





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1, berkomunikasi dengan peserta didik ini, beberapa pertanyaan berikut perlu Anda jawab sebagai bentuk umpan balik dan tindak lanjut.

1. Apakah setelah mempelajari kegiatan pembelajaran 1 ini Anda mendapatkan pengetahuan dan keterampilan memadai tentang berkomunikasi dengan peserta didik?
2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal keteladanan, kecermatan, ketekunan, ketepatan, ketulusan, kerjasama dalam berkomunikasi, saling menghargai dan menghormati, kepantasan dan kesesuaian berbahasa sesuai konteks, pengelolaan muka, hak dan kewajiban sosial, percaya diri, saling percaya selama aktivitas pembelajaran berlangsung?
4. Hal apa saja yang menurut Anda kurang dalam penyajian materi kegiatan pembelajaran 1 ini sehingga memerlukan perbaikan?
5. Apakah rencana tindak lanjut Anda dalam kaitannya dengan berkomunikasi dengan peserta didik pada proses pembelajaran di kelas setelah menuntaskan kegiatan pembelajaran 1 ini?

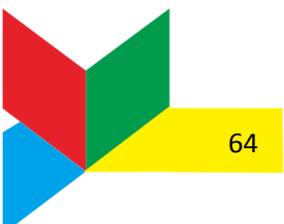
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Topik yang menarik dapat Anda pilih dari uraian materi mengenai (a) berbagai strategi komunikasi yang efektif, empatik dan santu berdasarkan aspek-aspek yang saling mempengaruhi dalam proses komunikasi, (b) pengelolaan bahasa dalam pengelolaan hubungan sosial, (c) interaksi dengan peserta didik untuk menciptakan iklim kelas yang positif.
2. Rumusan masalah dapat berupa pertanyaan yang ingin dijawab, atau dapat berupa hipotesis yang ingin diuji kebenarannya. Carilah referensi atau bacaan untuk mempelajari bagaimana merumuskan masalah yang berupa pertanyaan atau berupa hipotesis. Anda juga dapat berkonsultasi dengan narasumber yang Anda kenal yang menguasai masalah ini.





3. Berdasarkan masalah yang ingin Anda selidiki, buatlah instrumen sederhana untuk memperoleh data bagi penyelidikan yang ingin Anda lakukan, misalnya daftar pertanyaan untuk interviu, daftar untuk melakukan observasi, daftar untuk studi dokumen, pembuatan kuesioner, dsb. Teknik pengambilan data dapat Anda lakukan dengan melakukan observasi, interviu, studi dokumen, menjadi partisipan yang terlibat dalam peristiwa komunikasi (*observatory participant*), atau menggunakan kuesioner. Setelah data terkumpul, lakukan analisis secara kuantitatif atau kualitatif sesuai dengan sifat penyelidikan atau pengambilan data yang telah Anda lakukan. Buatlah kesimpulan dari hasil analisis Anda.
4. Format dan cara penulisan artikel dapat Anda pelajari dari jurnal-jurnal ilmiah, *trade magazine*, surat kabar, atau buku prosiding.
5. Carilah alamat jurnal, majalah, atau surat kabar dan penerbitan lainnya dan pengumuman *Call for Paper* untuk seminar-seminar yang akan digelar sesuai dengan tema artikel atau tulisan Anda.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 2

KONSEP DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memahami konsep dasar desain komunikasi visual dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 2 ini, Saudara diharapkan mampu **memahami** konsep dasar desain komunikasi visual yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menerapkan konsep dasar desain komunikasi visual secara umum dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menerapkan jenis komunikasi dan tujuan komunikasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menerapkan unsur-unsur proses komunikasi dan metode komunikasi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
4. menerapkan media iklan dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

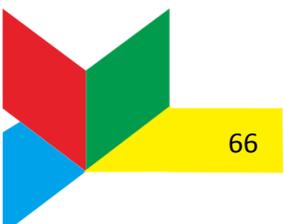


C. Uraian Materi

1. Desain Komunikasi Visual

Di dalam ruang lingkup periklanan telah lama dikenal dengan istilah Komunikasi Grafis atau sekarang menjadi Desain Komunikasi Visual, berasal dari bahasa Inggris yaitu *Graphic Communication*, *Graphic* yang artinya goresan yang berhubungan dengan tulisan, sedangkan *Communication*, artinya komunikasi atau hubungan, berasal dari bahasa Latin: *Communication* yang berarti sama arti atau sama makna. Menurut pendapat para ahli komunikasi suatu proses pengoperan lambang-lambang yang mengandung pengertian tertentu oleh seseorang kepada orang lain. Beberapa istilah tersebut sering menjadi pertanyaan bahkan perdebatan, karena pada perguruan tinggi sering menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual (DKV), sedangkan kursus kursus sering menggunakan istilah Desain Grafis, dan di SMK menggunakan istilah Grafis Komunikasi. *Graphic Design* atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua matra atau dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (Preble, Duane and Sarah,1985:211). Sedangkan *Graphic Communication* atau Grafis Komunikasi lebih menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya (Feldman, Edmund Burke,1987:62). Desain Komunikasi Visual adalah konsep komunikasi dan menata unsur-unsur dkv, guna menyampaikan pesan, gagasan secara visual , estetis , komunikatif dan persuatif atau juga Desain komunikasi visual adalah desain yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual estetik dan persuasif.

Sebenarnya masalah perubahan nama dari Desain Grafis menjadi Desain Komunikasi Visual di Indonesia lebih disebabkan oleh tuntutan industri saja. Cakupan materinya ditambah dan targetnya diperluas. Desain Grafis lebih mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, pada saat ruang lingkup desainer grafis lebih banyak menggunakan media cetak. Seiring berkembangnya zaman, muncul media baru sehingga



pesan visual tidak lagi hadir sebagai media cetak saja tetapi juga hadir di media elektronik seperti film dan TV dan akhirnya di media interaktif seperti web di internet. Media-media baru tersebut tentunya membutuhkan desain yang berbeda dibanding dengan media cetak karena posisi media elektronik dan interaktif di masyarakat untuk waktu-waktu sekarang sedang “hot”, sehingga sebetulnya untuk pengistilahannya akan lebih tepat jika menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual. Sejatinya, desain grafis erat hubungannya dengan proses cetak-mencetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antara pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan baik yang datangnya dari dunia usaha/bisnis maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis di sini bersifat komersial dan sosial. Tujuan komersial jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis yang mampu memberikan propaganda kepada masyarakat untuk membeli produk komersil guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Sedangkan desain grafis yang memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat atau yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.



Gambar 4: Media Iklan Poster yang Kreatif.
Sumber: ayuprint.co.id



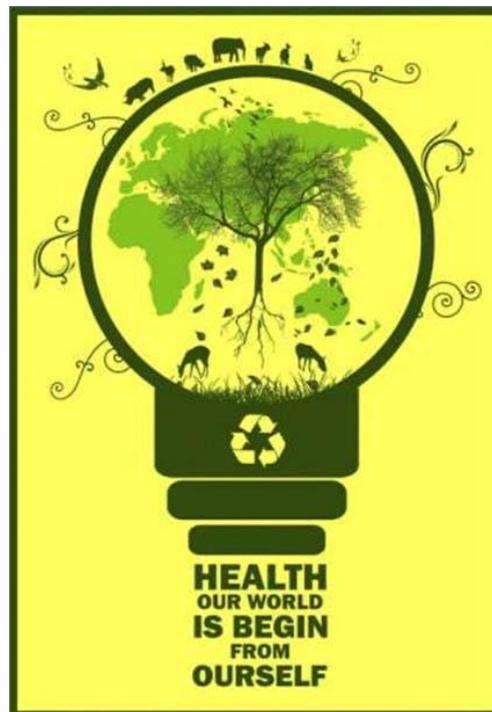
Gambar 5: Media Iklan Majalah yang Kreatif.
Sumber: ahyadinn1994.blokspot.com



Gambar 6: Media Iklan Majalah yang Kreatif.
Sumber: www.mobgenic.com



Gambar 7: Media Iklan Kreatif.
Sumber: gambardanphotto.blogspot.com



Gambar 8: Media Iklan kreatif.
Sumber: tulisan.blog.fc2.com





Gambar 9: Media Iklan yang Kreatif.
Sumber: fachmycasofa.wordpress.com



Gambar 10: Media Iklan yang Kreatif.
Sumber: isubrerita.blogspot.com



Gambar 11: Media Iklan yang Kreatif.
Sumber: isubrerita.blogspot.com

2. Jenis Komunikasi dan Tujuan Komunikasi

Adapun jenis komunikasi terbagi menjadi dua:

- a. Komunikasi searah yaitu: Komunikasi yang datang dari satu pihak saja, sedangkan pihak yang lain hanya menerima, contoh media: surat kabar, majalah, brosur, poster, baliho, televisi, radio dan pidato.
- b. Komunikasi dua arah yaitu: Komunikasi dimana penerima dapat berubah fungsi menjadi pengirim berita atau dapat menjadi penerima berita, karena secara terus-menerus maka terjadilah dialog, contoh: diskusi, telephone, *handphone*, *teleconference*, dan internet.

Tujuan dari pada komunikasi adalah:

- a. Perubahan Sikap:
Memberikan reaksi untuk ingin dipuji, misal: “Bila Saudara membuang sampah dengan teratur pada tempatnya maka hal itu merupakan cerminan kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari.”
- b. Perubahan Pendapat:



Mengubah dari setuju menjadi tidak atau sebaliknya, misal: “Jagalah kesehatan Saudara sebaik-baiknya dengan menghindari merokok setiap hari.”

c. Perubahan Perilaku:

Memberi reaksi untuk mendapatkan perhatian misal: “Janganlah makan yang mengandung kolesterol, karena akan mengakibatkan hipertensi dan stroke.”

d. Perubahan Sosial:

Dengan sukarela melakukan tindakan sosial untuk diri sendiri atau orang lain, misal: “Jangan buah sampah dikali, hal tersebut mengakibatkan sungai tersumbat bila terjadi hujan akan terjadi banjir.”



Gambar 12: Komunikasi Satu Arah, Media Surat Kabar.
Sumber: blog.unikom.ac.id



Gambar 13: Komunikasi Satu Arah, Media Surat Kabar.
Sumber: mediaindependen.com



Gambar 14: Komunikasi Satu Arah, Media Majalah.
Sumber: www.kaskus.co.id



Gambar 15: Komunikasi Satu Arah, Media Majalah.
Sumber: www.gogle.ci.id



Gambar 16: Komunikasi Satu Arah, Menonton TV.
Sumber: cicara.com



Gambar 17: Komunikasi Satu Arah, Menonton TV.
Sumber: udiendkab.wordpress.com



Gambar 18: Komunikasi Satu Arah, Mendengarkan Radio.
Sumber: m.kidnesia.com



Gambar 19: Komunikasi Satu Arah, Mendengarkan Radio.
Sumber: romeltea.wordpress.com



Gambar 20: Komunikasi Satu Arah, Pidato.
Sumber: theyarnoftia.blogspot.com



Gambar 21: Komunikasi Satu Arah, Pidato.
Sumber: lifeblogid.com



Gambar 22: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan Diskusi.
Sumber: www.duajurai.com



Gambar 23: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan Diskusi.
Sumber: dingklikkelas.blogspot.com



Gambar 24: Komunikasi dua arah, kegiatan *teleconference*.
Sumber: www.gogle.co.id



Gambar 25: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan *Teleconference*.
Sumber: www.gogle.co.id



Gambar 26: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan Telephon.
Sumber: ilsanurrahmiyusu.blogspot.com



Gambar 27: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan Internet.
Sumber: www.dukuntrik.com



Gambar 28: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan Internet.
Sumber: needtechguy.com





Gambar 29: Komunikasi Dua Arah, Kegiatan Internet.
Sumber: herizal.fauzi.blogspot.com

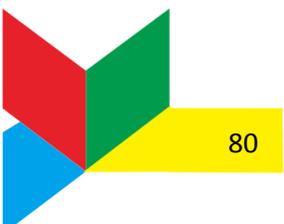
3. Unsur-unsur Proses Komunikasi dan Metode Komunikasi

Proses komunikasi ini melibatkan beberapa unsur antara lain:

- a. Komunikator:
Orang yang menyampaikan/menyampaikan pesan
- b. Pesan:
Berupa ide, informasi, opini dan berita
- c. Media:
Alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan (media saluran)
- d. Efek:
Pengaruh kegiatan komunikasi yang dilakukan komunikator kepada komunikan.

Metode Komunikasi antara lain:

- a. Jurnalistik:
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan berita persurat kabaran (pers).
- b. Periklanan:
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan promosi barang atau jasa lewat media publikasi visual, audio dan audio visual.
- c. Pameran:





Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan promosi barang atau jasa pada suatu ruangan/tempat dengan menggunakan *stand/display*.

d. Penerangan:

Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan berita himbauan secara sosial.

e. Propaganda:

Merupakan kegiatan yang pada umumnya berkaitan dengan berita pemberitaan yang bersifat menghasut.

f. Humas:

Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan hubungan kemasyarakatan secara sosial.

4. Media Iklan

a. Iklan

Iklan adalah salah satu cara untuk memperkenalkan jasa atau produk kepada masyarakat dengan mengorganisasikan unsur teks, gambar dan warna menjadi menarik perhatian. Untuk menarik perhatian iklan harus informatif, komunikatif, estetis dan persuasif. Yang dimaksud dengan informatif, adalah semua data (isi) yang diperlukan telah memenuhi tujuan dan sasaran yang akan disebarluaskan, komunikatif adalah data yang di promosikan harus jelas terbaca/ terlihat dalam jarak tertentu *estetis* adalah menarik perhatian atau menyenangkan, sedangkan persuasi desain secara keseluruhan harus dapat membujuk, merayu, mempersona, menakjubkan.

Didalam membuat desain iklan, peran tata letak sangat penting karena semua unsur yang akan disampaikan kepada pembaca harus ditata sedemikian rupa agar terlihat rapi, jelas, berurutan sehingga menghasilkan desain yang menarik perhatian. Pengertian menarik perhatian adalah bahwa desain banyak yang baca, disukai





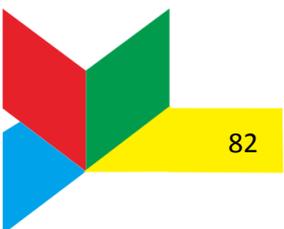
yang akhirnya banyak yang datang, melihat dan membeli produk atau jasa yang ditawarkan.

Dalam rangka menyebar luaskan iklan kemasyarakatan dibutuhkan sarana yang relatif efektif karena media merupakan alat pendukung yang dapat disebarluaskan keseluruhan penjuru dengan berbagai teknik penyebarannya.

Salah satu media komunikasi yang relatif efektif adalah poster, karena poster dapat dipasang, ditempel di dinding, di papan baik di dalam maupun di luar gedung (*indoor* dan *outdoor*).

Menurut J. Thomas dan W. Ronald (1992), "judul harus menjanjikan manfaat baru, provokatif, mengandung dasar ingin tahu, selektif dan menjanjikan suatu manfaat yang sudah ada".

Komunikasi sebagai salah satu ilmu yang paling tua, dalam sejarah perkembangannya ternyata komunikasi justru dibesarkan oleh para peneliti psikologi. Tiga diantara empat orang Bapak Ilmu Komunikasi adalah sarjana- sarjana psikologi, antara lain Kurt Lewin ahli psikologi dinamika kelompok yang gelar doktronya dalam bimbingan Koffka, Kohler, dan Wertheimer (ketiganya tokoh-tokoh Psikologi Gestalt), Paul Lazarsfeld, pendiri ilmu komunikasi yang banyak dipengaruhi oleh Sigmund Freud (Bapak Psikoanalisis), dan Carl I. Hovland yang pernah menjadi asisten Clark Hull (Tokoh Psikologi aliran behaviorisme) (Jalaluddin Rakhmat, 1999:2-3). Namun demikian sebagai ilmu, komunikasi menembus banyak disiplin ilmu, antara lain ilmu komunikasi dalam periklanan. Sebuah iklan dapat diartikan dari sudut pandang komunikasi, murni periklanan, pemasaran, bahkan dalam perspektif psikologi. Perspektif komunikasi cenderung menekankan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam perspektif iklan cenderung menekankan pada aspek penyampaian pesan yang kreatif dan persuasif yang disampaikan melalui media



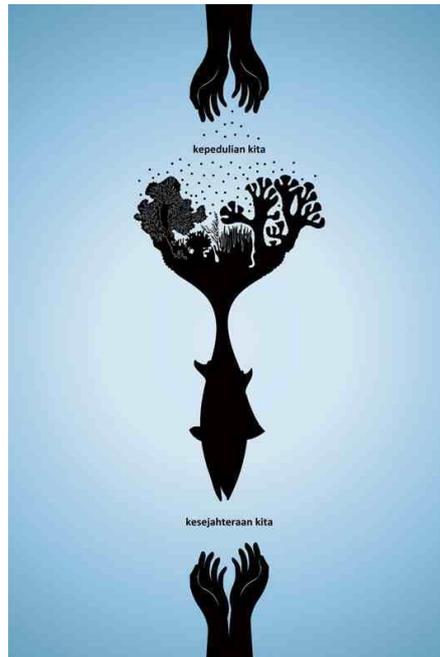


khusus. Perspektif pemasaran menekankan iklan sebagai alat pemasaran, sementara dalam perspektif psikologi lebih menekankan aspek persuasi iklan (Rendra Widyatama, 2007:15).

Dalam komunikasi periklanan, tidak hanya menggunakan bahasa sebagai alatnya, tetapi juga alat komunikasi yang lain seperti gambar, warna, dan bunyi. Iklan disampaikan melalui dua saluran media massa, yaitu media cetak (surat kabar, majalah, brosur, poster, billboard, dll) dan media elektronika (radio, televisi, film) (Alex Sobur, 2003: 116). Jika dilihat dari wujudnya, iklan mengandung tanda-tanda komunikatif. Lewat bentuk-bentuk komunikasinya itulah pesan menjadi lebih bermakna. Gabungan antara tanda dan pesan yang ada dalam iklan diharapkan mampu menjadi persuasi kepada khalayak sasaran atau komunikan yang dituju.

Periklanan sebagai salah satu media komunikasi, bersifat memberikan informasi, sekaligus menghibur dan mempengaruhi, yang lazimnya disebut dengan komunikasi persuasif. Persuasif didefinisikan sebagai proses mempengaruhi dan mengendalikan perilaku orang lain melalui periklanan. Lantas yang menjadi persoalan adalah bagaimana menciptakan iklan yang efektif agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak dapat dengan cepat dan mudah diterima.

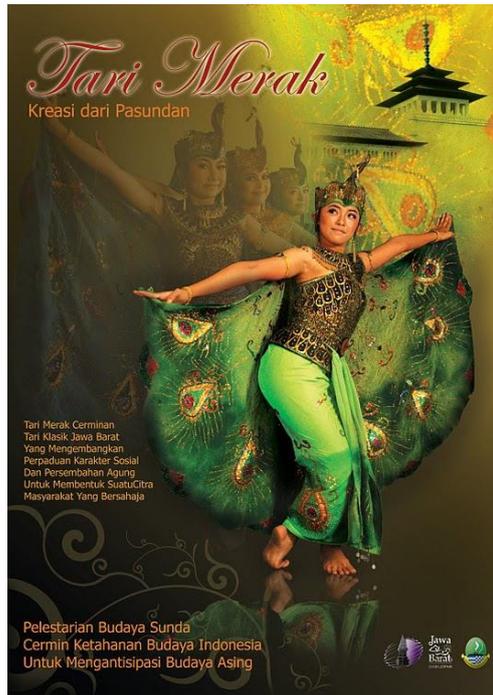




Gambar 30: Iklan Poster Sosial Tema Lingkungan.
Sumber: bahan ajar DKV



Gambar 31: Iklan Poster Sosial Tema Lingkungan.
Sumber: bahan ajar DKV



Gambar 32: Iklan Poster Sosial Tema Seni Budaya.
Sumber: bahan ajar DKV



Gambar 33: Iklan Poster Sosial Tema Lingkungan.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



5. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual (DKV)

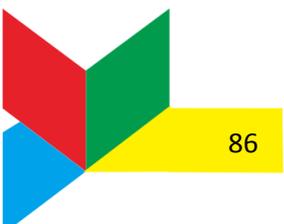
Unsur-unsur yang terdapat pada bidang Desain Komunikasi Visual berupa teks dan gambar yang akan diorganisasikan kedalam sebuah desain atau karya iklan dengan menggunakan berbagai media yaitu :

a. Teks (*Text*) :

- 1) Judul (*Headline*) adalah bagian penting dari sebuah iklan, buku karena judul merupakan bagian pertama kali yang dibaca orang. Dalam penampilan yang eksklusif, judul ditempatkan pada posisi yang tepat (*optical space*).
- 2) Subjudul (*Sub Headline*) merupakan pelengkap atau keterangan judul yang menjelaskan makna atau artinya. Secara kuantitatif sub judul dapat lebih panjang dengan tujuan untuk memotivasi pembaca agar melanjutkan pada kalimat berikutnya. Penekanannya pada penggunaan jenis huruf yang berbeda ukuran (besar atau kecil) dan tebal serta penggunaan warna yang berbeda agar mudah dan cepat terlihat.
- 3) Boditeks (*Body Text*) adalah kalimat panjang yang menerangkan secara rinci (detail) formulasi atau manfaat pesan.

Menurut J. Thomas, Russel, 1992: “bentuk boditeks menggunakan pendekatan faktual, imajinatif dan emosional. Informasi yang disampaikan benar-benar terjadi dan mengandung nilai kebenaran sehingga pembaca dapat membayangkan secara rasional dan juga dapat menimbulkan emosional.

- b. Gambar (*Picture*) didalam iklan merupakan representasi isi cerita yang berfungsi menjelaskan, memperindah, menerangkan serta ungkapan gagasan, ide, benda dan situasi. Gambar berfungsi untuk mencari perhatian secara emosional karena gambar lebih mudah dipahami dari pada tulisan. Gambar merupakan pesan yang tidak terbaca secara verbalistik, namun dapat mengurai cerita, menjelaskan dan memberikan penekanan tertentu pada isi pesan. Gambar memberikan kesan dramatis, memotivasi, mengarahkan





agar penasaran. Gambar lebih mudah diingat dari pada kata-kata dan paling cepat untuk menanamkan pemahaman dan pengertian.

Contoh : flora, fauna, manusia, pemandangan, produk, arsitektural, model orang-orang populer seperti : artis, tokoh, pelawak, pengusaha, olahragawan dan orang profesional.

- c. Warna (*Color*) dalam perancangan desain iklan merupakan bagian estetika, komunikasi dan makna yang tidak dapat ditinggalkan.

Menurut E.P. Danger : “Warna adalah salah satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual dan lebih mempunyai daya tarik emosional dari pada rasional”. Warna dapat mempercepat proses komunikasi antara media dan pembaca sehingga menjadi sarana ekspresi.

Menurut E.P. Danger, warna dapat menambah dimensi komunikasi antara lain :

- a. Mengaktifkan,
- b. menambah gairah,
- c. cepat menggugah,
- d. dapat diserap terlebih dahulu dibanding bentuk atau tulisan, dan
- e. dapat langsung dimengerti.





Gambar 34: Iklan Poster Sosial Tema Kesehatan.
Sumber: Generated by Foxit



Gambar 35: Iklan Brosur/folder Sosial Tema Seni Budaya.
Sumber: DKV Adv. Poliseni Jogja





Gambar 36: Iklan Brosur/Folder Sosial Tema Seni Budaya.
Sumber: DKV Adv. Poliseni Jogja



Gambar 37: Iklan Brosur/Folder Sosial Tema Seni Budaya.
Sumber: DKV Adv. Poliseni Jogja



Gambar 38: Iklan Brosur/Folder Sosial Tema Seni Budaya.
Sumber: DKV Adv. Poliseni Jogja





D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi Desain Komunikasi Visual (DKV) atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar Desain Komunikasi Visual pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Rumuskan beberapa pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran 1 yaitu tentang DKV, jenis dan tujuan komunikasi, unsur proses komunikasi, media iklan, dan unsur-unsur DKV
4. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
5. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
6. Latihkan secara personal atau berkelompok materi **praktik** dan



sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.

7. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 2.

Langkah-langkah membuat Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara berkesinambungan, Saudara diharapkan mampu membuat Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat dan memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang membuat Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial
- c. **Bacalah** kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana membuat Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.

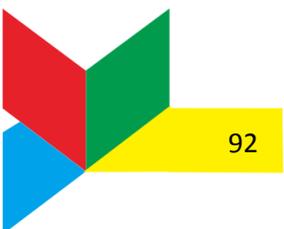


Lembar kerja membuat rencana karya iklan Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial.

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst

8. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka ***In-On-In***, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan pada saat ***On The Job Training (On)*** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat ***In Service Learning 2 (In-2)*** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.





E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Buatlah karya iklan Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial!
2. Desain iklan harus menampilkan pesan yang komunikatif dan persuasif.
3. Apa yang Saudara ketahui tentang iklan? Uraikan dalam bentuk laporan.

F. Rangkuman

1. Pengertian DKV

Di dalam ruang lingkup periklanan telah lama dikenal dengan istilah Komunikasi Grafis atau sekarang menjadi Desain Komunikasi Visual, berasal dari bahasa Inggris yaitu *Graphic Communication*, *Graphic* yang artinya goresan yang berhubungan dengan tulisan, sedangkan *Communication*, artinya komunikasi atau hubungan, berasal dari bahasa Latin: *Communication* yang berarti sama arti atau sama makna. Menurut pendapat para ahli komunikasi suatu proses pengoperan lambang-lambang yang mengandung pengertian tertentu oleh seseorang kepada orang lain.

Sejatinya, desain grafis erat hubungannya dengan proses cetak-mencetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antara pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan baik yangdatangnya dari dunia usaha/bisnis maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis di sini bersifat komersil dan sosial. Tujuan komersil jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis yang mampu memberikan propaganda kepada masyarakat untuk membeli produk komersil guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Sedangkan desain grafis yang memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat atau yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.





2. Jenis Komunikasi dan Tujuan Komunikasi

Adapun jenis komunikasi terbagi menjadi dua:

- d. Komunikasi searah yaitu: Komunikasi yang datang dari satu pihak saja, sedangkan pihak yang lain hanya menerima.
- e. Komunikasi dua arah yaitu: Komunikasi dimana penerima dapat berubah fungsi menjadi pengirim berita atau dapat menjadi penerima berita, karena secara terus-menerus maka terjadilah dialog.

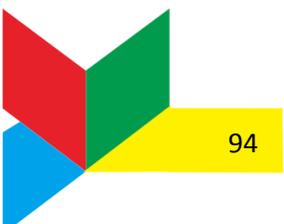
Tujuan dari pada komunikasi adalah:

- a. Perubahan Sikap:
Memberikan reaksi untuk ingin dipuji.
- b. Perubahan Pendapat:
Mengubah dari setuju menjadi tidak atau sebaliknya.
- c. Perubahan Perilaku:
Memberi reaksi untuk mendapatkan perhatian.
- d. Perubahan Sosial:
Dengan sukarela melakukan tindakan sosial untuk diri sendiri atau orang lain.

3. Unsur-unsur Proses Komunikasi dan Metode Komunikasi

Proses komunikasi ini melibatkan beberapa unsur antara lain:

- a. Komunikator:
Orang yang menyampaikan/menyampaikan pesan
- b. Pesan:
Berupa ide, informasi, opini dan berita
- c. Media:
Alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan (media saluran).
- d. Efek:
Pengaruh kegiatan komunikasi yang dilakukan komunikator kepada komunikan.





Metode Komunikasi antara lain:

- a. **Jurnalistik:**
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan berita persurat kabaran (pers).
- b. **Periklanan:**
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan promosi barang atau jasa lewat media publikasi visual, audio dan audio visual.
- c. **Pameran:**
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan promosi barang atau jasa pada suatu ruangan/tempat dengan menggunakan stand/display.
- d. **Penerangan:**
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan berita himbauan secara sosial.
- e. **Propaganda:**
Merupakan kegiatan yang pada umumnya berkaitan dengan berita pemberitaan yang bersifat menghasut.
- f. **Humas:**
Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan hubungan kemasyarakatan secara sosial.

4. Pengertian Iklan

Iklan adalah salah satu cara untuk memperkenalkan jasa atau produk kepada masyarakat dengan mengorganisasikan unsur teks, gambar dan warna menjadi menarik perhatian. Untuk menarik perhatian iklan harus informatif, komunikatif, estetis dan persuasif. Yang dimaksud dengan informatif, adalah semua data (isi) yang diperlukan telah memenuhi tujuan dan sasaran yang akan disebarluaskan, komunikatif adalah data yang di promosikan harus jelas terbaca/ terlihat dalam jarak tertentu estetis adalah menarik perhatian atau menyenangkan, sedangkan persuasi desain secara keseluruhan harus dapat membujuk, merayu, mempersona, menajubkan.





Dalam rangka menyebar luaskan iklan kemasyarakatan dibutuhkan sarana yang relatif efektif karena media merupakan alat pendukung yang dapat disebarluaskan keseluruh penjuru dengan berbagai teknik penyebarannya.

Salah satu media komunikasi yang relatif efektif adalah poster, karena poster dapat dipasang, ditempel didinding, dipapan baik didalam maupun diluar gedung (*indoor* dan *outdoor*).

Namun demikian sebagai ilmu, komunikasi menembus banyak disiplin ilmu, antara lain ilmu komunikasi dalam periklanan. Sebuah iklan dapat diartikan dari sudut pandang komunikasi, murni periklanan, pemasaran, bahkan dalam perspektif psikologi. Perspektif komunikasi cenderung menekankan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam perspektif iklan cenderung menekankan pada aspek penyampaian pesan yang kreatif dan persuasif yang disampaikan melalui media khusus. Perspektif pemasaran menekankan iklan sebagai alat pemasaran, sementara dalam perspektif psikologi lebih menekankan aspek persuasi iklan (Rendra Widyatama, 2007:15).

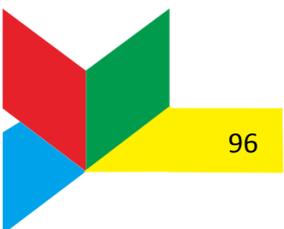
Periklanan sebagai salah satu media komunikasi, bersifat memberikan informasi, sekaligus menghibur dan mempengaruhi, yang lazimnya disebut dengan komunikasi persuasif. Persuasif didefinisikan sebagai proses mempengaruhi dan mengendalikan perilaku orang lain melalui periklanan. Lantas yang menjadi persoalan adalah bagaimana menciptakan iklan yang efektif agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak dapat dengan cepat dan mudah diterima.

5. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual (DKV)

Unsur-unsur yang terdapat pada bidang Desain Komunikasi Visual berupa teks dan gambar yaitu :

a. Teks (*Text*) :

- 1) Judul (*Headline*) adalah bagian penting dari sebuah iklan, buku karena judul merupakan bagian pertama kali yang dibaca orang.



- 
- 2) Subjudul (*Sub Headline*) merupakan pelengkap atau keterangan judul yang menjelaskan makna atau artinya. Secara kuantitatif sub judul dapat lebih panjang dengan tujuan untuk memotivasi pembaca agar melanjutkan pada kalimat berikutnya.
 - 3) Boditeks (*Body Text*) adalah kalimat panjang yang menerangkan secara rinci (detail) formulasi atau manfaat pesan.
- b. Gambar (*Picture*) didalam iklan merupakan representasi isi cerita yang berfungsi menjelaskan, memperindah, menerangkan serta ungkapan gagasan, ide, benda dan situasi.
 - c. Warna (*Color*) dalam perancangan desain iklan merupakan bagian estetika, komunikasi dan maknawi yang tidak dapat ditinggalkan.
 - 1) mengaktifkan,
 - 2) menambah gairah,
 - 3) cepat menggugah,
 - 4) dapat diserap terlebih dahulu dibanding bentuk atau tulisan,
 - 5) dapat langsung dimengerti.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Sebagai umpan balik atas apa yang telah kamu pelajari dalam modul ini, sekiranya hal ini dapat dijadikan refleksi setelah kamu mempelajari modul ini:

1. Apakah pembelajaran dalam modul ini menyenangkan?
2. Manfaat yang kalian peroleh setelah mempelajari unit pembelajaran modul ini?
3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit pembelajaran modul ini?
4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit pembelajaran modul ini?
5. Apakah modul ini ada kaitannya dengan modul lainnya?



Tindak Lanjut:

Setelah Saudara mengetahui dan memahami tentang pengertian desain komunikasi visual secara keseluruhan, coba jabarkan dan jelaskan sesuai dengan pendapat Saudara.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

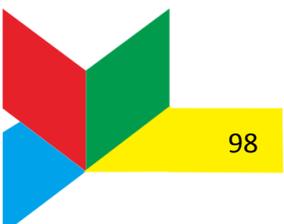
1. Buatlah Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial!

Iklan adalah salah satu cara untuk memperkenalkan jasa atau produk kepada masyarakat dengan mengorganisasikan unsur teks, gambar dan warna yang menarik perhatian. Untuk menarik perhatian iklan harus informatif, komunikatif, estetis dan persuasif. Yang dimaksud dengan informatif, adalah semua data (isi) yang diperlukan telah memenuhi tujuan dan sasaran yang akan disebarluaskan, komunikatif adalah data yang di promosikan harus jelas terbaca/ terlihat dalam jarak tertentu estetis adalah menarik perhatian atau menyenangkan, sedangkan *persuasi* desain secara keseluruhan harus dapat membujuk, merayu, mempersona, menajubkan.

Dalam rangka menyebar luaskan iklan kemasyarakatan dibutuhkan sarana yang relatif efektif karena media merupakan alat pendukung yang dapat disebarluaskan keseluruh penjuru dengan berbagai teknik penyebarannya.

Dengan demikian Saudara dapat memilih tema iklan sosial yang berkaitan dengan layanan masyarakat. Cobalah perhatikan tentang: Prinsip-prinsip pembuatan Disain Komunikasi Visual.

2. Pembuatan iklan harus yang komunikatif dan persuasif. Apa yang Saudara ketahui tentang iklan? Uraikan dalam laporan!
 - a. Prinsip iklan sosial
 - b. Prinsip iklan komersial.
 - c. Dimana faktor komunikasinya.
 - d. Dimana faktor ajakan yang dapat disampaikan dengan pesan.





KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 BAHASA GAMBAR DAN SIMBOL

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 3, baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi bahasa gambar atau simbol dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3 ini, Saudara diharapkan mampu mengidentifikasi bahasa gambar atau simbol yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi jenis-jenis *sign system* dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. mengidentifikasi bahasa gambar dan simbol dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. Membuat desain bahasa gambar dan simbol dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.



C. Uraian Materi

1. *Sign System*

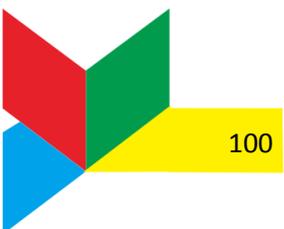
Visual language atau bahasa visual dapat diartikan sebagai bahasa gambar dan dapat juga sebagai bahasa simbol. Bahasa visual dapat digunakan sebagai salah satu cara berkomunikasi, tidak melalui bahasa verbal atau isyarat, tetapi melalui media gambar. Bahasa visual juga dapat digunakan sebagai media mengekspresikan diri. Pada perkembangannya bahasa visual menjadi bentuk yang lebih luas: semiotika tanda, simbol, *logotype*, *landmark*, dan lain-lain. *Sign System* tidak lepas dari konteks *Graphic Design*, Semua jenis bangunan kecuali rumah tinggal, memerlukan informasi dan alat identifikasi untuk melengkapi bangunan dan karena itulah mulai berkembang *Sign System*.

Sign System mulai berkembang diakhir tahun 80an dan awal tahun 90an. Berguna untuk menunjukkan lokasi, mengidentifikasi, menginformasikan dan mengarahkan lewat beragam petunjuk dari fasilitas pelayanan yang disediakan.

Intinya *Sign System* berfungsi untuk memandu orang berpindah dan mencari dari satu lokasi ke lokasi lainnya.

Sign System atau tanda penunjuk biasanya diletakkan di tempat-tempat transisi seperti lobi atau koridor dimana orang mengambil keputusan untuk meneruskan arah yang ditempuhnya atau malah mengubah rute perjalanannya.

Sign System sering juga diartikan dengan tanda/symbol. *Sign System* memiliki arti-arti tertentu yang harus diikuti oleh masyarakat yang disampaikan oleh instansi tertentu, contohnya adalah rambu-rambu lalu lintas, logo perusahaan,dll.



Signage mulai berkembang pada akhir tahun 1980-an sebagai kebutuhan akan menginformasikan terhadap sesuatu hal. Sistem ini kemudian diadopsi oleh berbagai industri, dan secara jelas sekali *signage* ini banyak digunakan oleh industri transportasi untuk tujuan mengidentifikasi arah dan tujuan atau sifatnya sebagai panduan bagi masyarakat menuju lokasi tertentu.

Berikut ini adalah beberapa kategori *Sign Design* :

a. *Sign Orientasi (Orientational Sign)*

Biasanya ditempatkan pada lingkungan tertentu agar pengunjung memahami arah di mana berada dan tempat yang akan dituju. Bentuknya berupa peta, denah, landmark, biasanya ditempatkan di tempat-tempat umum, simpangan jalan, serta tempat-tempat yang diperkirakan memerlukan tanda tersebut.



Gambar 39: *Sign Orientasi* sebagai Penunjuk Arah
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta

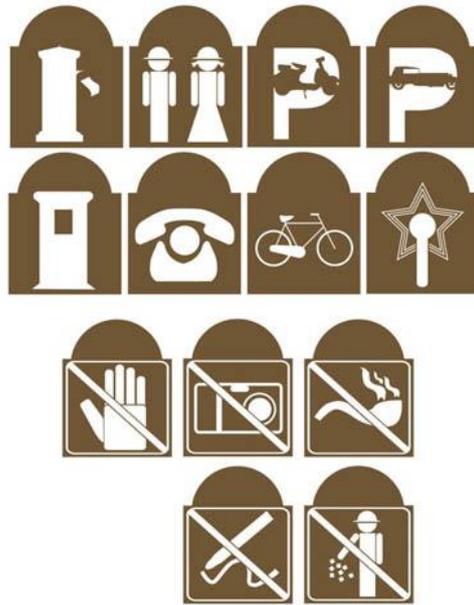


Gambar 40: *Sign Orientasi* sebagai Penunjuk Arah.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta



Gambar 41: *Sign Orientasi* sebagai Tanda.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta





Gambar 42: *Sign Orientasi* sebagai Tanda dan Larangan.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta

b. *Sign Informasi (Informational Sign)*

Lingkup *sign* ini sangat beragam, tergantung kebutuhan yang ingin disampaikan. Fungsinya menghilangkan kebingungan dan pertanyaan yang mungkin timbul dari pengunjung, dan biasanya sign ini diletakkan di tempat-tempat yang butuh informasi spesifik.



Gambar 43: *Sign Informasi*.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta



Gambar 44: *Sign Informasi*
Sumber: Jatim Park



Gambar 45: *Sign Informasi*.
Sumber: Jatim Park





c. *Sign* Penunjuk Arah (*Directional Sign*)

Berfungsi menunjukkan arah suatu kawasan, sebagai navigasi yang jelas dan digunakan pada lokasi yang padat pengunjung seperti rumah sakit, bandara, dll.



Gambar 46: *Sign* Penunjuk Arah
Sumber: Generated by Foxit



Gambar 47: *Sign* Penunjuk Arah.
Sumber: Generated by Foxit



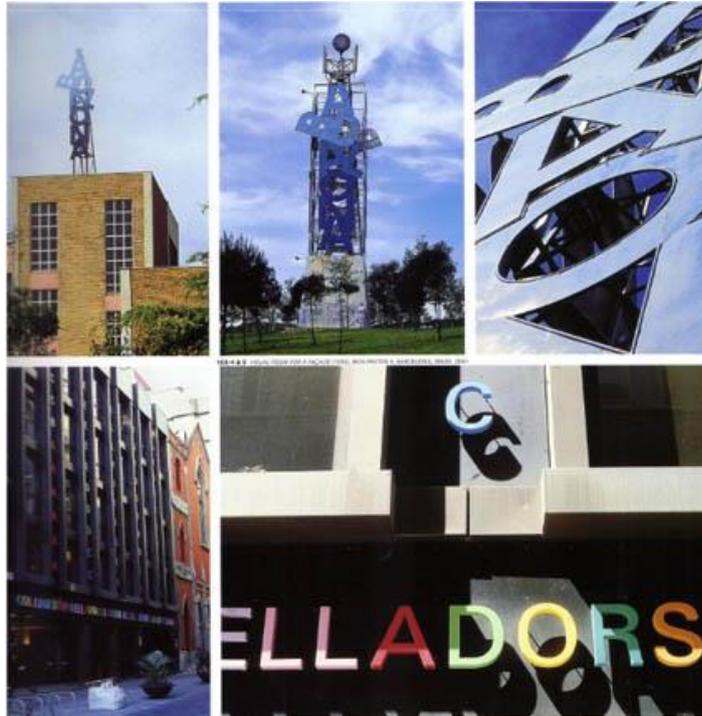


d. Sign Identifikasi (*Identificational Sign*)

Jenis *Sign System*, yang berfungsi untuk memberikan penandaan pada bangunan atau tempat-tempat yang sesuai dengan jenis dan fungsinya.



Gambar 48: *Sign* Identifikasi.
Sumber: Generated by Foxit



Gambar 49: *Sign* Identifikasi.
Sumber: Generated by Foxit

e. *Sign* Operasional dan Larangan (*Statutory Sign*)

Menunjukkan aturan-aturan berupa larangan atau izin terhadap aktivitas tertentu yang dibuat oleh pihak berwenang, seperti tanda peringatan, peraturan keamanan, rambu lalu lintas, dan sebagainya.



Gambar 50: *Sign* Operasional dan Larangan.
Sumber: Generated by Foxit



Gambar 51: *Sign* Operasional dan Larangan.
Sumber: Generated by Foxit





Gambar 52: Sign Operasional dan Larangan.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta



Gambar 53: Sign Operasional dan Larangan.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta



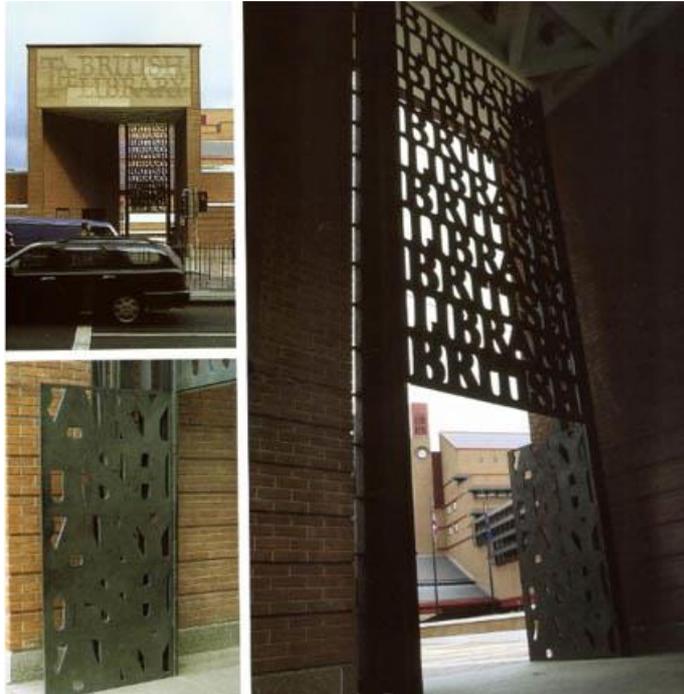


f. *Ornamental Sign*

Berfungsi sebagai penghias atau menambah keindahan dalam suatu lingkungan tertentu, seperti banner, bendera, pagar-pagar, dan sebagainya.



Gambar 54: *Ornamental Sign*.
Sumber: Generated by Foxit



Gambar 55: Ornamental Sign.
Sumber: Generated by Foxit

2. Simbol

Simbol merupakan sebuah obyek yang berfungsi sebagai sarana untuk mempresentasikan sesuatu hal yang bersifat abstrak, misalnya burung merpati sebagai simbol kedamaian. Menurut Charles Sanders Peirce (Teori Trikonomi Semiotika Arsitektural): Simbol merupakan tanda yang hadir karena mempunyai hubungan yang sudah disepakati bersama atau sudah memiliki perjanjian (*arbitrary relation*) antara penanda dan petanda. Tanda dilakukan oleh aturan yg berlaku umum, tanda kesepakatan bersama atau konvensi tanda diartikan sama menurut konvensi dibentuk bersama-sama.



Gambar 56: Burung Merpati Simbol Perdamaian.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta

Pembuatan desain sebuah *sign* perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Penulisan teks pada sign harus jelas, konsisten, diusahakan sependek mungkin, dan sesuaikan dengan audience.
- b. Tidak menggunakan singkatan, karena dapat menyebabkan kebingungan.
- c. Tidak menggunakan tanda baca, karena perlu dibaca dan dimengerti dengan cepat.
- d. Kebanyakan bentuk huruf dirancang untuk percetakan, maka gunakan huruf yang sederhana dan jelas.
- e. Pertimbangan warna sangat penting, karena warna memiliki makna, maka sesuaikan dengan suasana atau tanggapan tertentu yang ingin dicapai.
- f. Ukuran yang besar tidak menjamin tingkat keterbacaan, jadi, sesuaikan ukuran dengan keadaan lingkungan dimana sign akan diletakkan.
- g. Penempatan *sign* perlu diperhatikan unsur fisik manusia, seperti jarak, garis pandang manusia secara normal, jarak pandang, dsb.
- h. Pentingnya pencahayaan, karena semakin rendah pencahayaan di suatu lingkungan, maka semakin rendah kontras antara teks dan background, padahal yang diperlukan adalah kontras yang tinggi.



3. Tahapan membuat bahasa gambar dan simbol.

- a. Membuat penyederhanaan bentuk tema flora.

Langkah 1:

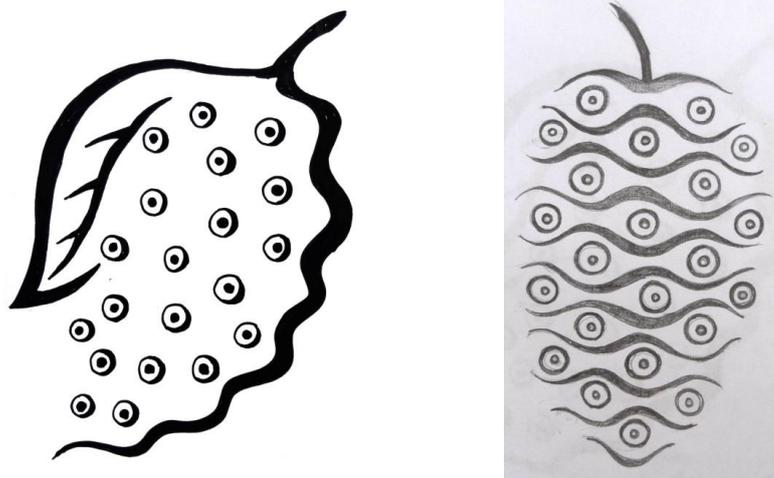
Menyiapkan referensi gambar sebuah gambar buah pace.



Gambar 57: Buah Pace.
Sumber: Bahan Ajar DKV Poliseni Yogyakarta

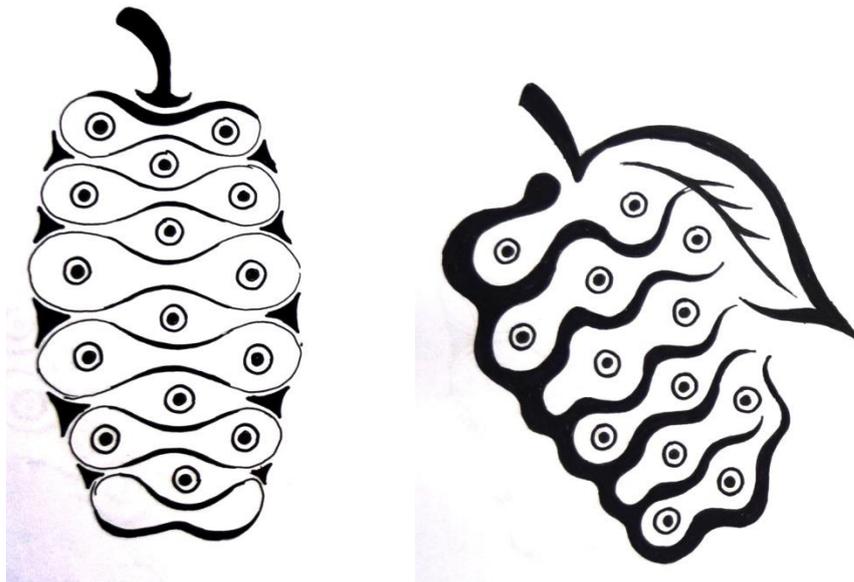
Langkah 2:

Membuat alternatif sketsa penyederhanaan bentuk gambar buah pace.



Gambar 58: Sketsa 1 dan 2 Buah Pace.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

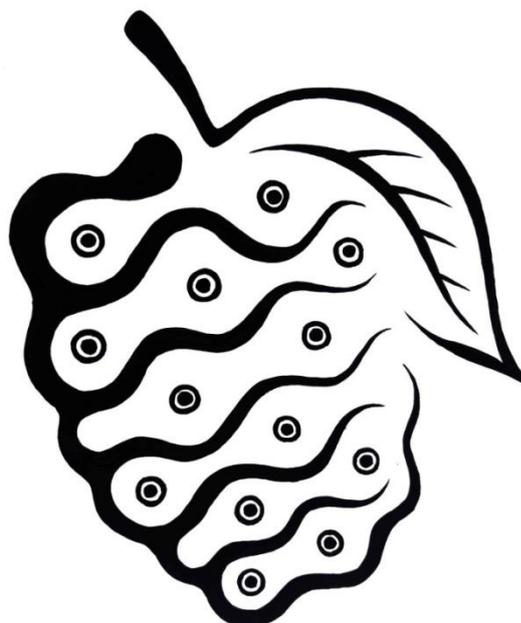




Gambar 59: Sketsa 3 dan 4 Buah Pace.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

Langkah 3:

Finishing/penyempurnaan sketsa penyederhanaan bentuk gambar buah pace terpilih.



Gambar 60: Sketsa Terpilih Buah Pace.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



b. Membuat penyederhanaan bentuk tema fauna.

Langkah 1:

Menyiapkan referensi gambar sebuah gambar binatang kuda zebra.



Gambar 61: Hewan Kuda Zebra.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

Langkah 2:

Membuat alternatif sketsa penyederhanaan bentuk gambar kuda zebra.



Gambar 62: Sketsa 1 Kuda Zebra.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja





Gambar 63: Sketsa 2 Kuda Zebra.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 64: Sketsa 3 Kuda Zebra.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 65: Sketsa 4 Kuda Zebra.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

Langkah 3:

Finishing/penyempurnaan sketsa penyederhanaan bentuk gambar kuda zebra terpilih.



Gambar 66: Sketsa Terpilih Kuda Zebra.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



c. Membuat penyederhanaan bentuk tema fauna.

Langkah 1:

Menyiapkan referensi gambar sebuah gambar binatang panda.



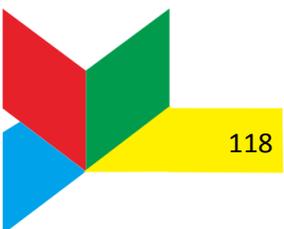
Gambar 67: Hewan Panda.
Sumber: Wikipedia Indonesia

Langkah 2:

Membuat alternatif sketsa penyederhanaan bentuk gambar panda.



Gambar 68: Sketsa Alternatif Hewan Panda.
Sumber: Afrizal, Poliseni Jogja





Langkah 3:

Finishing/penyempurnaan sketsa penyederhanaan bentuk gambar panda terpilih.



Gambar 69: Sketsa Terpilih Hewan Panda.
Sumber: Afrizal, Poliseni Jogja

d. Membuat penyederhanaan bentuk tema manusia.

Langkah 1:

Menyiapkan referensi gambar sebuah gambar manusia dengan tokoh terkenal “Bung Hatta”.



Gambar 70: Foto Bung Hatta.
Sumber: Forumindonesiamuda.org





Gambar 71: Foto Bung Hatta.
Sumber: ilmusiana.com

Langkah 2:

Membuat alternatif sketsa penyederhanaan bentuk gambar foto
"Bung Hatta".



Gambar 72: Sketsa Alternatif 1 Foto Bung Hatta.
Sumber: Rian Nifitri S., Poliseni Jogja



Gambar 73: Sketsa Alternatif 2 Foto Bung Hatta.
Sumber: Rian Nifitri S., Poliseni Jogja



Gambar 74: Sketsa Alternatif 3 Foto Bung Hatta.
Sumber: Rian Nifitri S., Poliseni Jogja



Langkah 3:

Finishing/penyempurnaan sketsa penyederhanaan bentuk gambar foto “Bung Hatta” terpilih.



Gambar 75: Sketsa Terpilih Foto Bung Hatta.
Sumber: Rian Nifitri S., Poliseni Jogja

e. Membuat penyederhanaan bentuk tema alam.

Langkah 1:

Menyiapkan referensi gambar sebuah gambar tema alam “Pantai Klayar”.



Gambar 76: Gambar “Pantai Klayar”.
Sumber: Afrizal, Poliseni Jogja



Langkah 2:

Membuat alternatif sketsa penyederhanaan bentuk gambar pantai.



Gambar 77: Sketsa Alternatif Gambar Pantai.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 78: Sketsa Terpilih Gambar Pantai.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja





Langkah 3:

Finishing/penyempurnaan sketsa penyederhanaan bentuk gambar pantai terpilih.



Gambar 79: Sketsa Terpilih Gambar Pantai.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

- f. Membuat desain *Sign System* dengan tema Kebun Binatang.

Langkah 1:

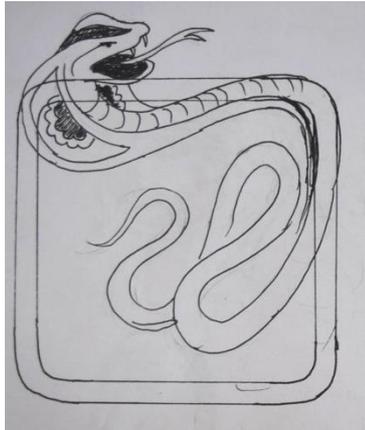
Menyiapkan sebuah gambar tema di kebun binatang dengan melakukan pengamatan langsung atau dengan referensi gambar.



Gambar 80: Foto Kebun Binatang Gembira Loka.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

Langkah 2:

Membuat alternatif sketsa penyederhanaan bentuk binatang di kebun binatang.



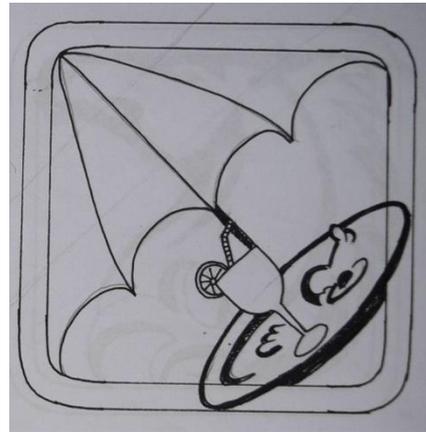
Gambar 81: Sketsa Alternatif 1.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



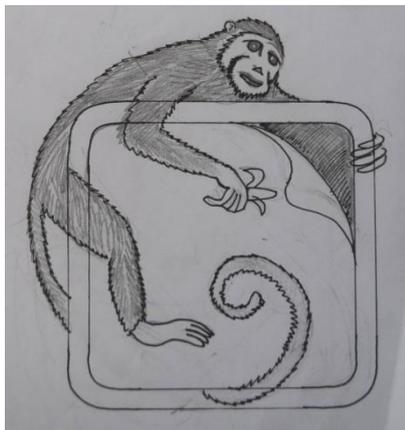
Gambar 82: Sketsa Alternatif 2.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 83: Sketsa Alternatif 3.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 84: Sketsa Alternatif 4.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 85: Sketsa Alternatif 5.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Langkah 3:

Finishing/penyempurnaan sketsa penyederhanaan bentuk desain *Sign System* kebun binatang:



Gambar 86: Hasil Desain *Sign System*.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja



Gambar 87: Hasil Desain *Sign System*.
Sumber: Dika Permana, Poliseni Jogja

D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter **dalam** pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi Mengidentifikasi bahasa gambar dan simbol atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar *Sign System* dan simbol pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Rumuskan beberapa pertanyaan terkait dengan materi tentang *Sign System* dan simbol
4. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
5. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
6. Latihlah secara personal atau berkelompok materi **praktik** dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan



tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.

Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 3.

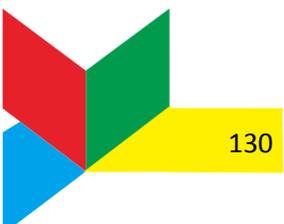
Membuat desain bahasa gambar dan simbol dengan tema fauna

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara berkesinambungan, Saudara diharapkan mampu membuat bahasa gambar dan simbol dengan tema fauna dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang membuat bahasa gambar dan simbol dengan tema fauna
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana membuat bahasa gambar dan simbol dengan tema fauna, untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.





Lembar Kerja Rencana membuat bahasa gambar dan simbol dengan tema fauna

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah kerja	1.
		2.
		3.
		4.
		5.
		dst

7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka ***In-On-In***, Lembar Kerja 02 ini Saudara kerjakan pada saat ***On The Job Training (On)*** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat ***In Service Learning 2 (In-2)*** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal





ini dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Buatlah gambar penyederhanaan bentuk untuk membuat sebuah bahasa gambar dengan tema flora.
2. Buatlah gambar penyederhanaan bentuk untuk membuat sebuah bahasa gambar dengan tema fauna.

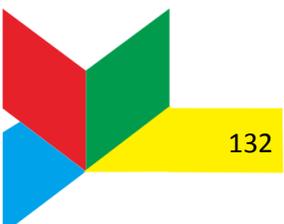
F. Rangkuman

Visual language atau bahasa visual dapat diartikan sebagai bahasa gambar dan dapat juga sebagai bahasa simbol. Bahasa visual dapat digunakan sebagai salah satu cara berkomunikasi, tidak melalui bahasa verbal atau isyarat, tetapi melalui media gambar. Bahasa visual juga dapat digunakan sebagai media mengekspresikan diri. Pada perkembangannya bahasa visual menjadi bentuk yang lebih luas: semiotika tanda, simbol, *logotype*, *landmark*, dll. *Sign System* tidak lepas dari konteks *Graphic Design*, Semua jenis bangunan kecuali rumah tinggal, memerlukan informasi dan alat identifikasi untuk melengkapi bangunan dan karena itulah mulai berkembang *Sign System*.

Sign System mulai berkembang diakhir tahun 80an dan awal tahun 90an. Berguna untuk menunjukkan lokasi, mengidentifikasi, menginformasikan dan mengarahkan lewat beragam petunjuk dari fasilitas pelayanan yang disediakan.

Intinya *Sign System* berfungsi untuk memandu orang berpindah dan mencari dari satu lokasi ke lokasi lainnya.

Sign System atau tanda penunjuk biasanya diletakkan di tempat-tempat transisi seperti lobi atau koridor dimana orang mengambil keputusan untuk





meneruskan arah yang ditempuhnya atau malah mengubah rute perjalanannya.

Sign System sering juga diartikan dengan tanda/symbol. *Sign System* memiliki arti-arti tertentu yang harus diikuti oleh masyarakat yang disampaikan oleh instansi tertentu, contohnya adalah rambu-rambu lalu lintas, logo perusahaan, dan lain-lain.

Signage mulai berkembang pada akhir tahun 1980-an sebagai kebutuhan akan menginformasikan terhadap sesuatu hal. Sistem ini kemudian diadopsi oleh berbagai industri, dan secara jelas sekali *signage* ini banyak digunakan oleh industri transportasi untuk tujuan mengidentifikasi arah dan tujuan atau sifatnya sebagai panduan bagi masyarakat menuju lokasi tertentu.

Berikut beberapa kategori *Sign Design* :

1. *Sign Orientasi (Orientational Sign)*

Biasanya ditempatkan pada lingkungan tertentu agar pengunjung memahami arah di mana berada dan tempat yang akan dituju. Bentuknya berupa peta, denah, landmark, biasanya ditempatkan di tempat-tempat umum, simpangan jalan, serta tempat-tempat yang diperkirakan memerlukan tanda tersebut.

2. *Sign Informasi (Informational Sign)*

Lingkup sign ini sangat beragam, tergantung kebutuhan yang ingin disampaikan. Fungsinya menghilangkan kebingungan dan pertanyaan yang mungkin timbul dari pengunjung, dan biasanya sign ini diletakkan di tempat-tempat yang butuh informasi spesifik.

3. *Sign Penunjuk Arah (Directional Sign)*

Berfungsi menunjukkan arah suatu kawasan, sebagai navigasi yang jelas dan digunakan pada lokasi yang padat pengunjung seperti rumah sakit, bandara, dll.

4. *Sign Identifikasi (Identificational Sign)*

Jenis *sign system*, yang berfungsi untuk memberikan penandaan pada bangunan atau tempat-tempat yang sesuai dengan jenis dan fungsinya.



5. *Sign Operasional dan Larangan (Statutory Sign)*

Menunjukkan aturan-aturan berupa larangan atau izin terhadap aktivitas tertentu yang dibuat oleh pihak berwenang, seperti tanda peringatan, peraturan keamanan, rambu lalu lintas, dsb.

6. *Ornamental Sign*

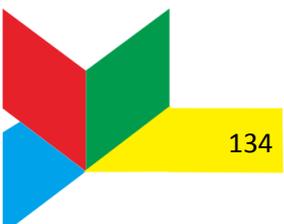
Berfungsi sebagai penghias atau menambah keindahan dalam suatu lingkungan tertentu, seperti banner, bendera, pagar-pagar, dsb.

7. Definisi Simbol

Simbol merupakan sebuah obyek yang berfungsi sebagai sarana untuk mempresentasikan sesuatu hal yang bersifat abstrak, misalnya burung merpati sebagai simbol kedamaian. Menurut Charles Sanders Peirce (Teori Trikonomi Semiotika Arsitektural): Simbol merupakan tanda yang hadir karena mempunyai hubungan yang sudah disepakati bersama atau sudah memiliki perjanjian (*arbitrary relation*) antara penanda dan petanda. Tanda dilakukan oleh aturan yg berlaku umum, tanda kesepakatan bersama atau konvensi tanda diartikan sama menurut konvensi dibentuk bersama-sama.

Pembuatan desain sebuah *sign* perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penulisan teks pada sign harus jelas, konsisten, diusahakan sependek mungkin, dan sesuaikan dengan audience.
2. Tidak menggunakan singkatan, karena dapat menyebabkan kebingungan.
3. Tidak menggunakan tanda baca, karena perlu dibaca dan dimengerti dengan cepat.
4. Kebanyakan bentuk huruf dirancang untuk percetakan, maka gunakan huruf yang sederhana dan jelas.
5. Pertimbangan warna sangat penting, karena warna memiliki makna, maka sesuaikan dengan suasana atau tanggapan tertentu yang ingin dicapai.
6. Ukuran yang besar tidak menjamin tingkat keterbacaan, jadi, sesuaikan ukuran dengan keadaan lingkungan dimana *sign* akan diletakkan.



- 
7. Penempatan signperlu diperhatikan unsur fisik manusia, seperti jarak, garis pandang manusia secara normal, jarak pandang, dsb.
 8. Pentingnya pencahayaan, karena semakin rendah pencahayaan di suatu lingkungan, maka semakin rendah kekontrasan antara teks dan *background*, padahal yang diperlukan adalah kekontrasan yang tinggi.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang membuat bahasa gambar dan simbol.

Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan membuat bahasa gambar dan simbol. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang membuat bahasa gambar atau simbol dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang membuat bahasa gambar atau simbol. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut



Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

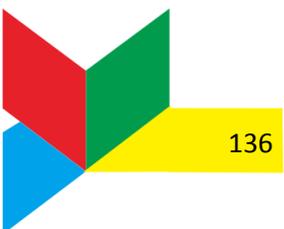
Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.



- 
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
 5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

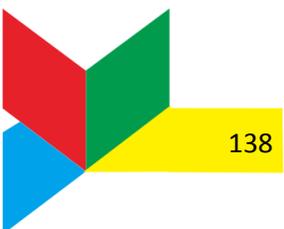
Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Buatlah gambar penyederhanaan bentuk untuk membuat sebuah bahasa gambar dengan tema flora.
 - a. Pilih objek/bentuk flora yang saudara anggap mampu memvisualkannya.
 - b. Buatlah sketsa secara utuh objek flora tersebut
 - c. Sederhanakan bentuk flora tersebut, namun esensi flora tetap masih memberi kesan identitasnya
 - d. Berilah warna pada hasil penyederhanaan gambar flora tersebut



2. Buatlah gambar penyederhanaan bentuk untuk membuat sebuah bahasa gambar dengan tema fauna.
 - a. Pilih objek/bentuk fauna yang saudara anggap mampu memvisualkannya.
 - b. Buatlah sketsa secara utuh objek fauna tersebut
 - c. Sederhanakan bentuk fauna tersebut, namun esensi flora tetap masih memberi kesan identitasnya
 - d. Berilah warna pada hasil penyederhanaan gambar fauna tersebut





KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 TIPOGRAFI, LOGO DAN POSTER

A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menerapkan karakter tipografi, logo dan desain poster dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 4 ini, Saudara diharapkan mampu menerapkan tipografi, logo dan desain poster yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. Membuat karakter tipografi dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. Menerapkan logo untuk keperluan desain poster sosial yang sesuai dengan temanya, dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. Menerapkan desain poster sosial dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
4. Membuat desain poster sosial dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.



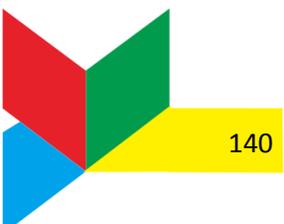
C. Uraian Materi

1. Jenis Tipografi

Tipografi adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak lepas dari keseharian manusia. Hampir seluruh bangsa di dunia menggunakannya sebagai sarana komunikasi. Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph (bahasa gambar) yang banyak digunakan oleh bangsa-bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Perkembangan selanjutnya di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia yang terkenal dengan nama Hieroglyphe sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi inimerupakan akar dari tipografi Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Akhirnya bentuk tersebut berkembang sampai di pulau Kreta, menjalar ke Yunanai, dan akhirnya menyebar ke seluruh Eropa yang pada akhirnya mencapai puncak perkembangan tipografi terjadi pada sekitar abad ke-8 SM, di Roma pada saat bangsa Romawi membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska sebagai penduduk asli Italia dan menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi (Murphy, 1998).

Perkembangan tipografi saat ini telah mengalami fase yang dimulai dari fase penciptaan tangan (*hand drawn*), ditemukannya mesin cetak sederhana, sampai fase komputerisasi. Beberapa istilah yang berkaitan dengan tipografi, yaitu:

- a. *Typeface*, adalah desain dari satu set bentuk huruf , angka, tanda baca, yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten, membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi (Will Hill, 2005:24).



- b. *Typefont*, adalah satu set bentuk huruf, angka, tanda baca, dalam rupa, ukuran, dan gaya khusus untuk komunikasi.
- c. *Typestyle*, adalah modifikasi *typeface* yang didesain berbagai variasi guna memunculkan karakter visual. Modifikasi meliputi weight (light, medium, bold), angle (roman, italic), elaboration (outline, shaded, decorated). Contoh: *Font* Tahoma dalam modifikasi *weight* (medium, *bold*), dan *angle* (*Italic*):

Medium:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ&!?((),:;,'

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Italic:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ&!?((),:;,'

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Bold:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ&!?((),:;,'

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Perkembangan tipografi yang sudah menggunakan teknologi komputerisasi menyebabkan munculnya ribuan bahkan puluhan ribu jenis font. Fase komputerisasi ini menjadikan penggunaan tipografi lebih mudah dan cepat. Untuk mempermudah penggunaan jenis huruf ada empat kategori keluarga huruf sebagai pedoman perancangan dalam desain grafis, yaitu: Serif Ciri: memiliki sirip/kaki/ serif yang berbentuk lancip pada ujungnya, memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya.

Kesan: klasik, anggun ,lemah gemulai. Font: Times New Roman, Lucida, Monotype Ball, Dutch 811, dan sebagainya.

Aplikasi: **ROMANSA**

San Serif

Ciri: tidak memiliki kaki/serif/sirip, bertangkai tebal, sederhana dan tingkat keterbacaan tinggi. Kesan: kokoh, kuat, kekar, stabil.



Font: *Arial, Verdana, Halvetica, Futura, Avant Garde*, dan sebagainya.

Aplikasi: **SEMANGAT**

Script (huruf tulis/latin)

Ciri: menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam, dan biasanya miring ke kanan.

Kesan: bersifat pribadi dan akrab

Font: Bickhman Script, Amazone, Monotype Corsiva, dsb.

Aplikasi: *Indah*

Miscellaneous (dekorasi)

Ciri: memberi dekorasi atau hiasan pada hurufnya.

Kesan: indah, dekoratif, ornementik.

Font: Zebrawood, Milano, Saphir, Bodoni Clasic Shadow, dsb.

Aplikasi: **DEKORASI**

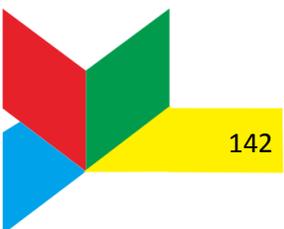
d. Spasi Huruf

Spasi huruf merupakan bagian terpenting untuk mendapatkan tingkat keterbacaan yang jelas (*readible*). Cara penyusunan huruf perlu dilakukan dengan cara yang proporsional karena jarak spasi huruf yang satu dengan yang lainnya tidak dapat disamakan, berkaitan dengan huruf apa saja yang saling berdekatan.

Contoh penyusunan huruf adalah sebagai berikut:

- Huruf yang mempunyai lengkungan:

C, G, O, S, Q, U





- Huruf yang mempunyai ruang kosong:

A, F, J, L, P, T, V, W, Y

- Spasi antara huruf lurus dengan huruf kosong:

HA • IT • LY • YV • AV

- Spasi antara huruf lurus dengan huruf melengkung:

ON

- Spasi antara huruf kosong dengan huruf melengkung:

OY SA LO

- Spasi antara huruf kosong dengan huruf kosong:

OS

- Spasi antara huruf lurus dengan huruf lurus:

HIM

Pada prinsipnya dalam pertimbangan membuat spasi adalah dengan patokan mana yang lebih dahulu di antara bagian huruf yang lebih dekat, perlu adanya toleransi yang menghasilkan pandangan optik yang proporsional. Berikut ini adalah contoh spasi pada suatu kata.





Typography	Bersentuhan
Typography	Sangat dekat
Typography	Dekat
Typography	Normal
Typography	Renggang

2. Karakteristik Tipografi

Karakteristik huruf merupakan watak atau ciri khas suatu keluarga huruf dari A sampai Z, contohnya adalah: Huruf berat / bold dan huruf ringan atau light. Sifat karakter huruf berkaitan dengan tebal-tipisnya huruf, besar kecilnya huruf, keras-lembutnya huruf, vertikal-miringnya huruf, bertujuan untuk membandingkan dua lawan yang berbeda untuk mendapatkan efek visual bagi pembaca.

- Tebal-tipisnya huruf

Kekontrasan: ukuran berat dan ringan, tebal tipis, serta kuat lemahnya huruf.

TD TIPOGRAFI DESAIN

- Besar kecilnya huruf.

Kekontrasan: ukuran skala perbandingan huruf dalam satu tipe huruf.

D_G DESAIN_{GRAFIS}

- Keras-lembutnya huruf.

Kekontrasan: adanya sensasi akibat dari perbedaan bentuk tipe huruf.

D_P DESAIN *Packaging*



- Tegak-miringnya huruf.

Kekontrasan: statis menuju dinamis atau sebaliknya.

GB GAMBARBENTUK

- Padat - konturnya huruf.

Kekontrasan: penuh-kosong, positif negatif, ya ke tidak.

ND NIRMANA DWIMATRA

Karakter huruf:



Gambar 88: Karakter Huruf Anak-Anak/Lucu,
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



Gambar 89: Karakter Huruf Anak-Anak/Lucu.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



Gambar 90: Karakter Huruf Kesegaran.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



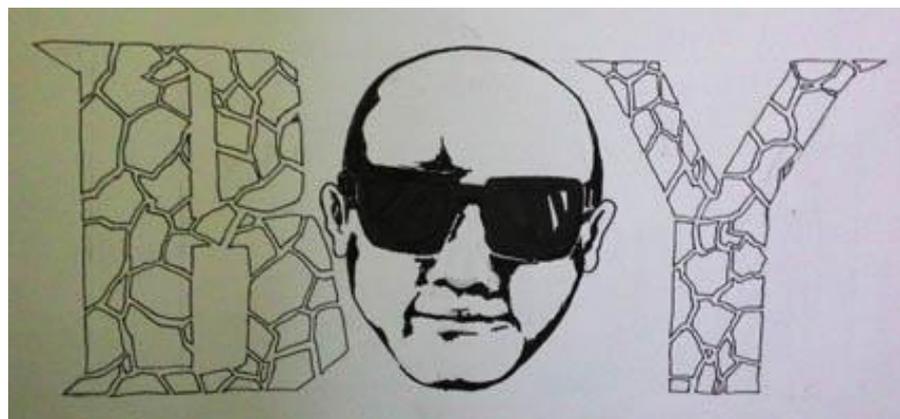
Gambar 91: Karakter Huruf Wanita/Lembut.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



Gambar 92: Karakter Huruf Wanita/Lembut.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



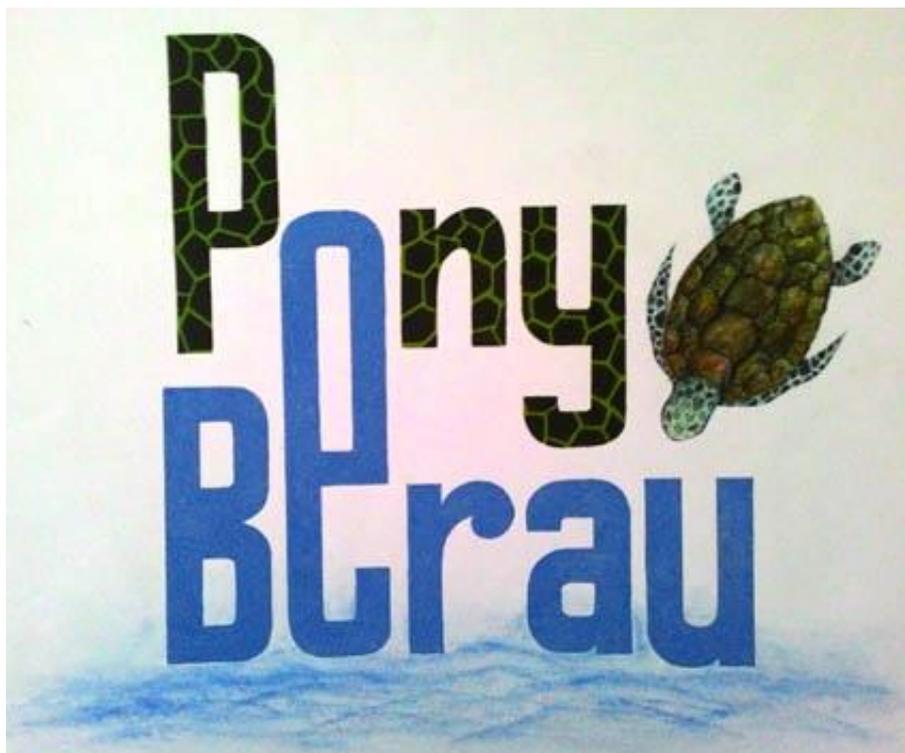
Gambar 93: Karakter Huruf Anak-Anak/Lucu.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



Gambar 94: Karakter Huruf Jantan.
Sumber: Karya Prodi DKV Poliseni Jogja



Gambar 95: Kategori Gambar Huruf.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



Gambar 96: Kategori Gambar Huruf.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja

3. Logo

- a. Logo merupakan *identitas* dari sebuah perusahaan, lembaga atau produk
- b. Logo merupakan *tanda* yang dipergunakan untuk citra dan karakter suatu perusahaan atau produk
- c. Logo adalah suatu *simbol* yang mewakili sosok, wajah keseluruhan dari suatu perusahaan atau produk.



Gambar 97: Contoh-contoh Logo.
Sumber: Buku Bahan Ajar Logo

Jenis-jenis Logo

- a. *Logotype*, yaitu logo yang menggunakan *word mark*: kata/nama dengan unsur tipografi.
- b. *Logomark*, yaitu logo menggunakan ikon: ilustratif atau inisial.
- c. Serta *gabungan Logotype* dan *Logomark*: menjadi logo tampil komplit.

Contoh *Logotype*:



Gambar 98: Contoh-contoh Logo.
Sumber: Buku Bahan Ajar Logo

Contoh *Logomark*:



Gambar 99: Contoh-contoh *Logomark*.
Sumber: Buku Bahan Ajar Logo

Contoh gabungan *Logotype* dan *Logomark*:



Gambar 100: Contoh Gabungan *Logotype* dan *Logomark*,
Sumber: Buku Bahan Ajar Logo



Gambar 101: Contoh Gabungan *Logotype* dan *Logomark*,
Sumber: Buku Bahan Ajar Logo

Fungsi Logo

- Dapat mencerminkan jenis usaha atau produk agar dapat dikenal oleh publik.
- Dapat membangun spirit citra perusahaan atau produk.
- Dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki dan menjaga image perusahaan atau produk.
- Dapat menjadikan *brand image* sebuah perusahaan/produk

Logo yang baik dan efektif

- Original and distinctive*, mewakili nilai kekhasan, keunikan dan daya pembeda yang jelas.
- Legible*, memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda.
- Simple*, sederhana dengan pengertian mudah ditangkap dan mudah dimengerti dalam waktu yang relatif singkat
- Easily associated with the company*, mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi



Rambu-rambu dasar dalam membuat Logo

a. Tipografi

Cukup banyak logo yang berhasil hanya dengan menggunakan tipografi, entah *serif/sans serif* atau jenis font lainnya. Tipografi dapat memberikan semacam “emosi” kepada mereka yang melihatnya.

b. Warna

Warna sangat krusial dalam pembuatan logo karena apabila kita gunakan warna salah bisa jadi pesan tidak tersampaikan. Gunakan warna-warna yang mudah diingat buatlah logo yang bisa memberikan ekspresi pada *audience*.

c. Bentuk

Perhatikan bentuk logo yang ingin Saudara desain, karena setiap bentuk, baik lurus, siku, bundar dan lainnya memiliki arti sendiri: bisa pasif, bisa aktif. Misal klien Saudara menginginkan logo sebuah produk sabun, sebaiknya hindari logo dengan bentuk yang keras/siku.

d. Keseimbangan

Balanced di sini maksudnya adalah mencari atau menentukan, seberapa baik logo Anda. Apabila Saudara sudah berhasil menciptakan sebuah logo, cobalah untuk memutar dan membolak-balik logo itu, untuk mencari kemungkinan-kemungkinan lain yang bisa membuat logo Saudara berkembang.





Praktik membuat Logo

a. Tahapan membuat logo I:

Langkah 1 : menentukan jenis perusahaan/produk:

Jenis Perusahaan		
· Mobil	· Flashdisk	· Majalah
· Motor	· Laptop	· Surat Kabar / Koran
· Sepeda	· Pensil	· Tabloid
· Snack	· Cat	· Rumah Produksi
· Kacang	· Aerosol	· IO
· Roti	· Seren	· Salon
· Mie Instan	· Jamu	· Supermarket
· Minuman Berenergi	· Hp	· Lampu
· Minuman Keras	· Kartu Perdana	· Mebel
· Air Minum	· Minyak Goreng	· Bank
· Isotonik	· Oli	· Asuransi
· Teh botol	· Obat Gosok	· PiloX
· Softdrink	· Warung	· AC
· Jus	· Cafe ✓	· Jam Tangan
· Es Cream	· Rental CD	· Camera
· Fotok	· Hotel	· Baterai
· Tissue	· Restoran	· Kondom
· Korek Api	· Mall	· Obat Myambut
· Sabun	· Perumahan	· Pembersih Lantai
· Sikat gigi	· Speaker	· Alat Music
· Bampo	· DVD Player	
· Odol	· Bilyard	
· Parfum	· Percetakan	
· Deodorant	· Advertising	
· Minyak Rambut	· Galeri	
· Stasiun TV	· Mainan	
· Monitor	· Sepatu	
· Prosesor	· Bola	

Gambar 102: Menentukan Jenis Perusahaan.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja



Langkah 2 : mendata produk pesaing



Gambar 103: Mendata Produk Pesaing.
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja

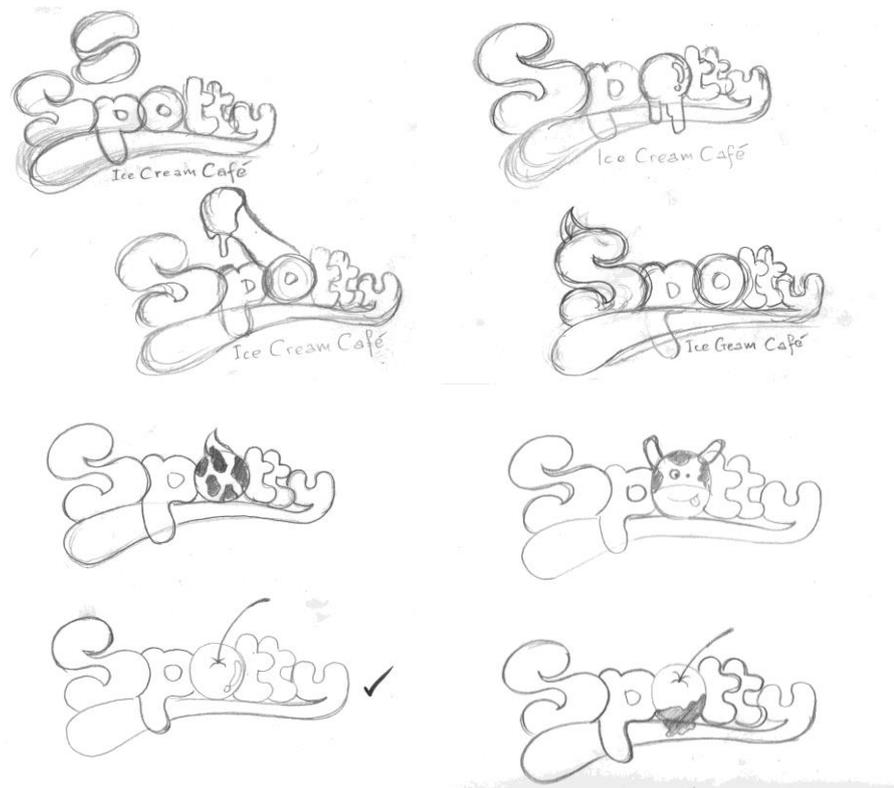


Langkah 5 : membuat alternatif tipografi



Gambar 106: Membuat Sket Alternatif Logo
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja

Langkah 6 : membuat alternatif penggabungan gambar dan tipografi

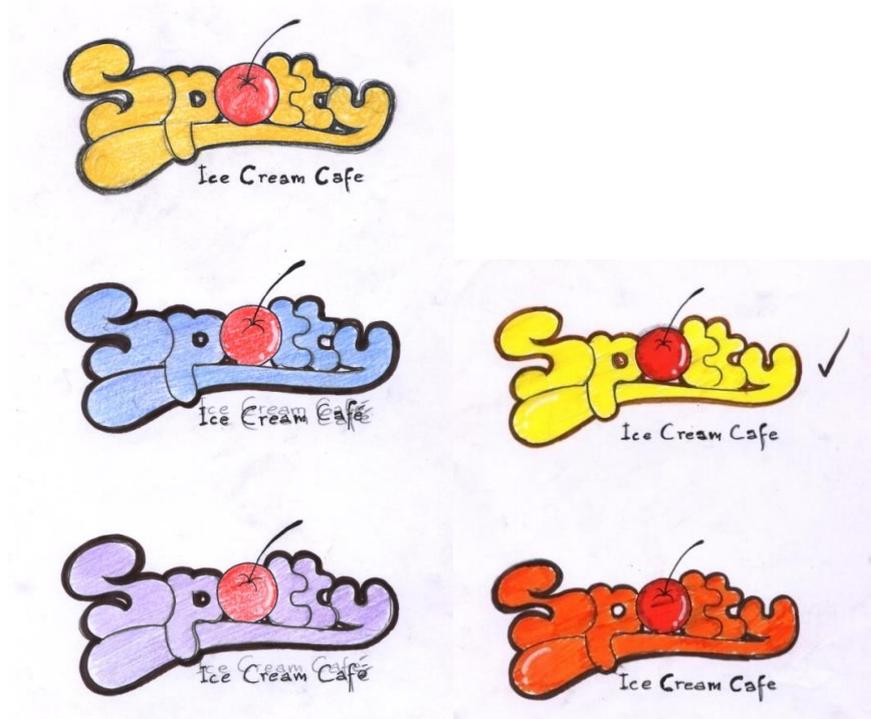


Gambar 107: Membuat Menggabungan Gambar dan Tipografi
Sumber: Karya Prodi DKV Poliseni Jogja





Langkah 7 : membuat alternatif pewarnaan logo



Gambar 108: Pewarnaan Logo,
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja

Langkah 8 : finishing/art work, pembesaran logo

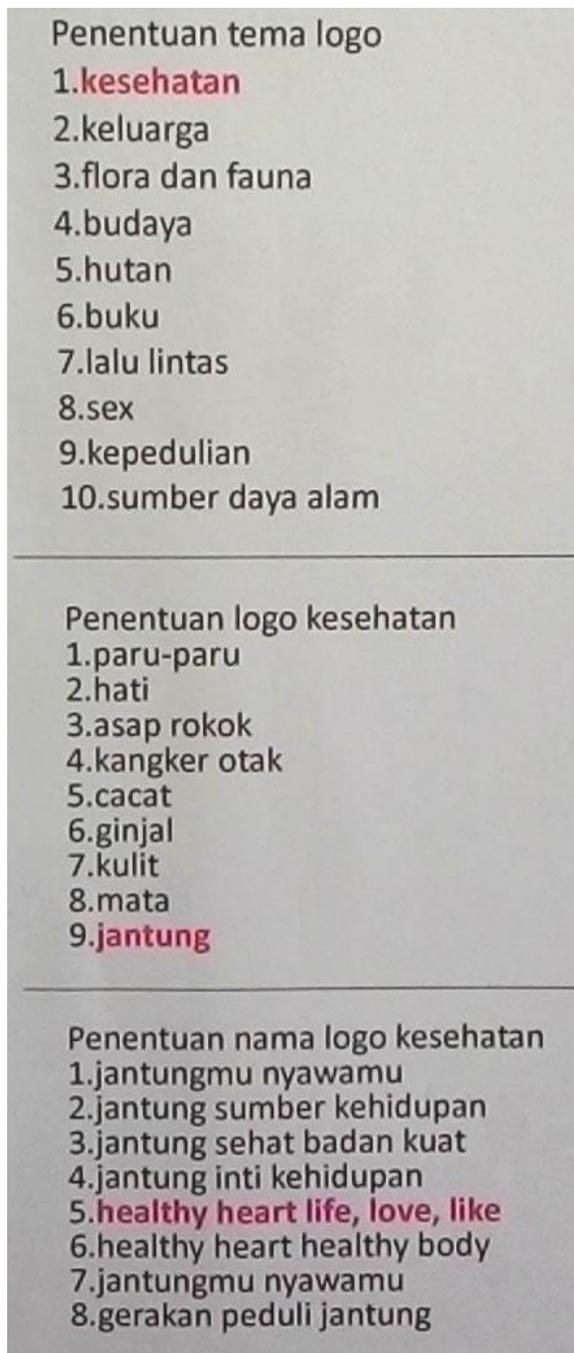


Gambar 109: Hasil Akhir Logo,
Sumber: Karya Prodi DKV, Poliseni Jogja

b. Tahapan pembuatan logo II

Langkah 1 :

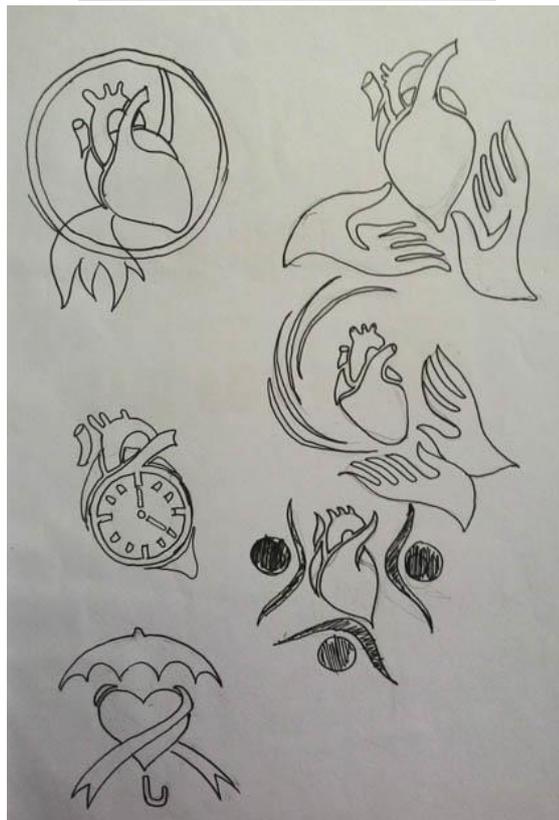
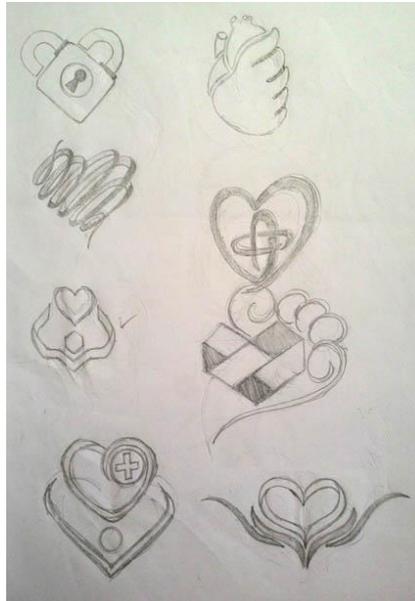
Menentukan tema logo dan nama logo



Gambar 110: Langkah 1
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising



Langkah 2 : Membuat sketsa gambar logo



Gambar 111: Langkah 2.
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising



Langkah 3 : Membuat *layout* sketsa penggabungan gambar dan tulisan logo.



Gambar 112: Langkah 3,
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising

Langkah 4 : Membuat alternatif jenis huruf logo.

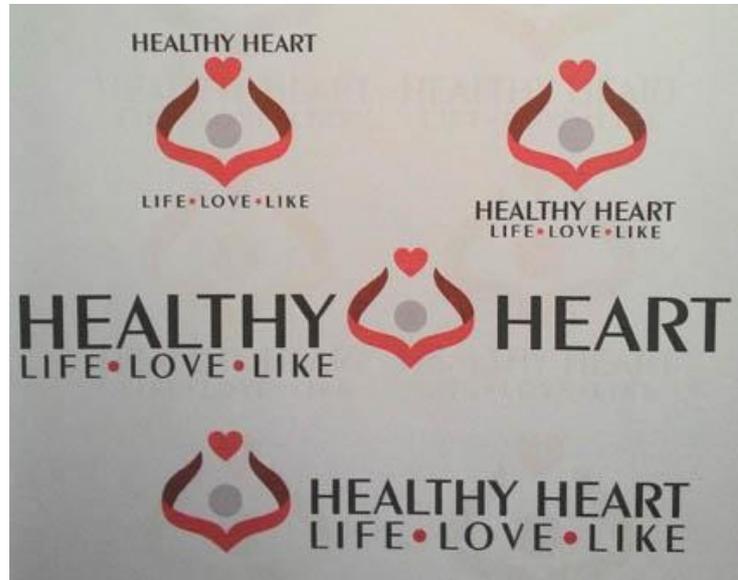


Gambar 113: Langkah 4.
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising





Langkah 5 : Membuat alternatif penggabungan huruf dan gambar logo.



Gambar 114: Langkah 5,
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising

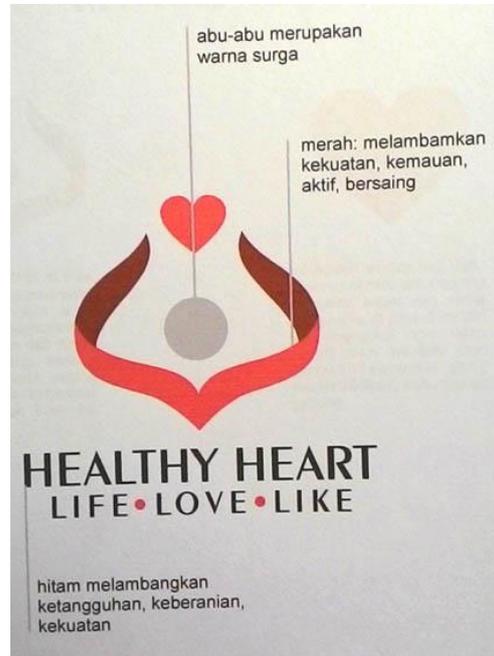
Langkah 6 : Menentukan logo terbaik/logo pilihan kemudian buat alternatif warna.



Gambar 115: Langkah 6.
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising



Langkah 7 : Membuat makna warna logo sesuai dengan konsep dan filosofi logo.



Gambar 116: Langkah 7
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising

Langkah 8 : Membuat makna bentuk logo sesuai dengan konsep dan filosofi logo.

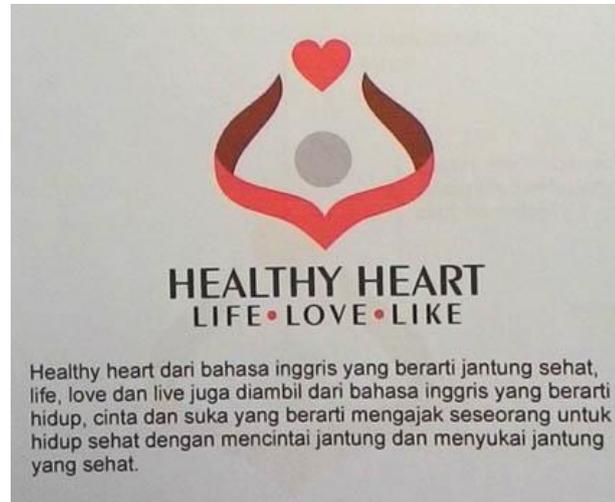


Gambar 117: Langkah 8.
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising





Langkah 9 : Membuat makna logo sesuai dengan konsep dan filosofi logo.



Gambar 118: Langkah 9
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising

Langkah 10 : Membuat pembesaran logo dari kecil sampai besar dan positif negatif logo.



Gambar 119: Langkah 10.
Sumber: Andre G. Wilaga, DKV Advertising

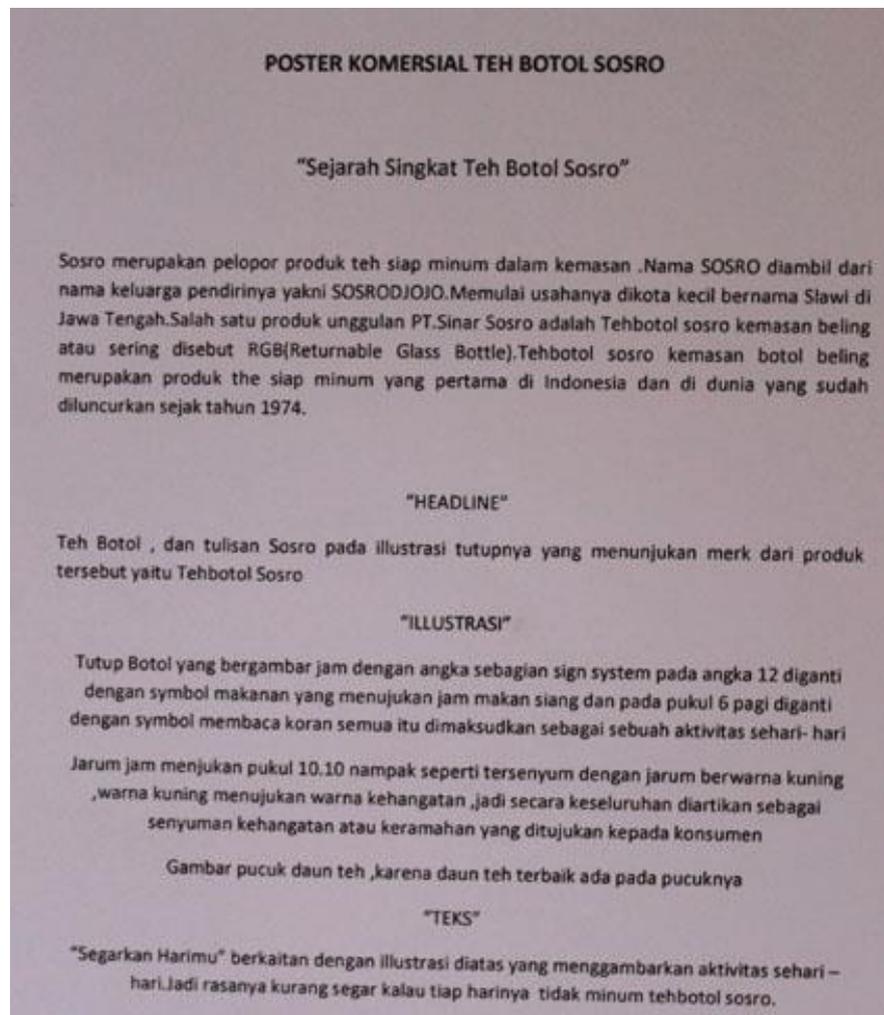
4. Poster

Poster dibagi menjadi dua poster sosial dan komersial, termasuk media cetak bisa di luar ruang maupun dalam ruang. Dalam sejarahnya poster mulai dibuat di Eropa pada tahun 1800 an dan mulai diproduksi 1000exs untuk promosi pameran, pertunjukan theater dan produk lainnya di negara itu. Poster adalah selembarnya publikasi (baik gambar atau teks atau gabungan keduanya), umumnya ukurannya besar diatas ukuran A3 bila sudah dicetak kertas yang biasa digunakan kertas artpaper, hvs atau ivori tetapi pada perkembangannya poster sekarang dicetak diatas kertas stiker supaya praktis dalam penempelannya. Poster adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi warna, gambar, dan huruf di atas kertas ukuran besar. Dalam mengaplikasikannya dengan di tempel di dinding atau permukaan datar di dalam maupun di luar ruang lainnya, untuk mencari perhatian pada audien yang melihat. Poster yang baik dalam pembuatannya harus ada yang ditonjolkan, supaya poster tidak kelihatan datar.

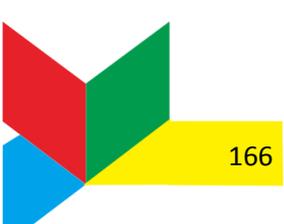


a. Praktek membuat Desain Poster

Langkah 1: Menentukan tema dan konsep desain.



Gambar 120: Langkah 1.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



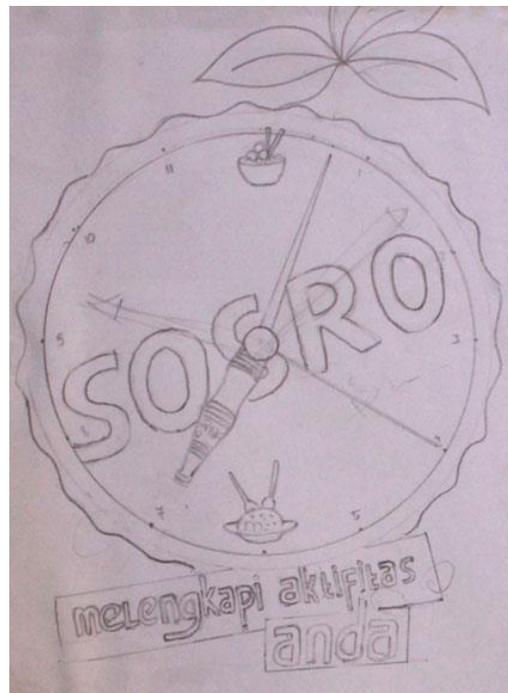


Langkah 2: Mencari referensi gambar dan foto sesuai dengan tema.



Gambar 121: Langkah 2
Sumber: Prodi DKV Poliseni

Langkah 3: Sket *layout* desain poster.



Gambar 122: Langkah 3
Sumber: Prodi DKV Poliseni





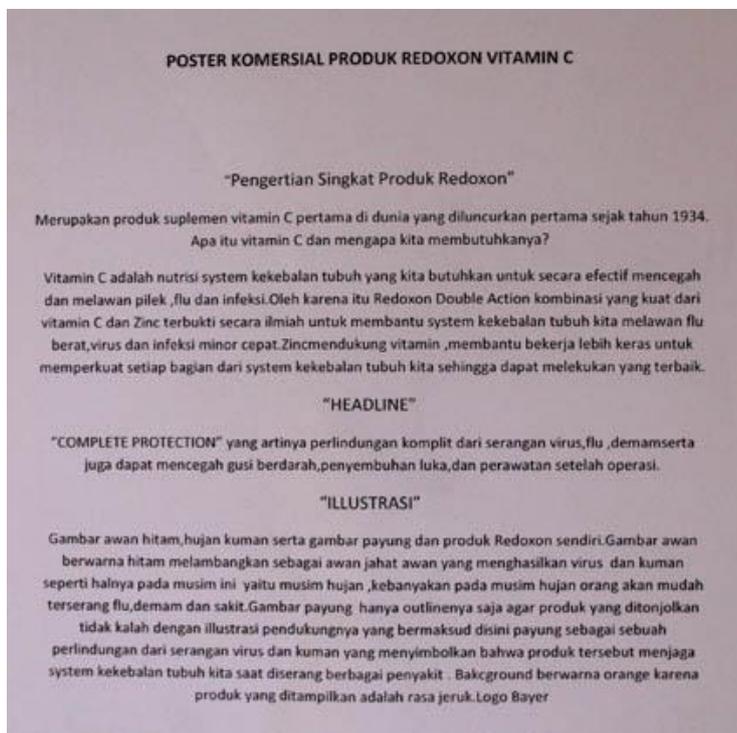
Langkah 4: *Finishing/art work* pewarnaan desain poster.



Gambar 123: Langkah 4, Hasil Akhir Desain Poster Komersial.
Sumber: Prodi DKV Poliseni

b. Membuat desain Poster 2

Langkah 1: Menentukan tema dan konsep desain.



Gambar 124: Langkah 1
Sumber: Prodi DKV Poliseni

Langkah 2: Mencari referensi gambar dan foto sesuai dengan tema.

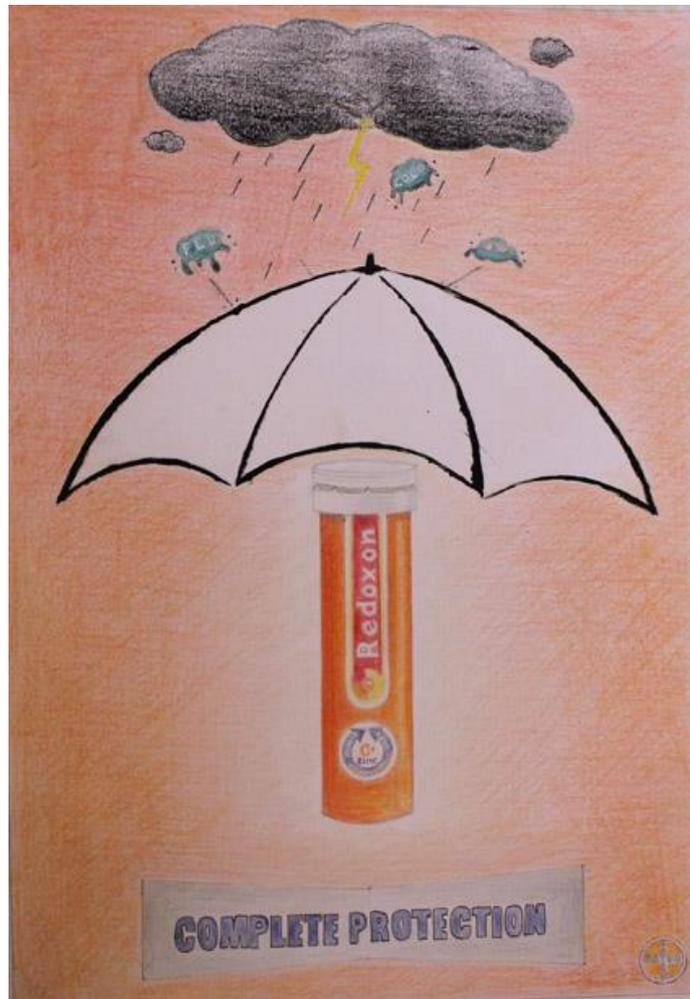


Gambar 125: Langkah 2.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



Langkah 3: Sket *layout* desain poster.

Langkah 4: *Finishing/art work* pewarnaan desain poster.

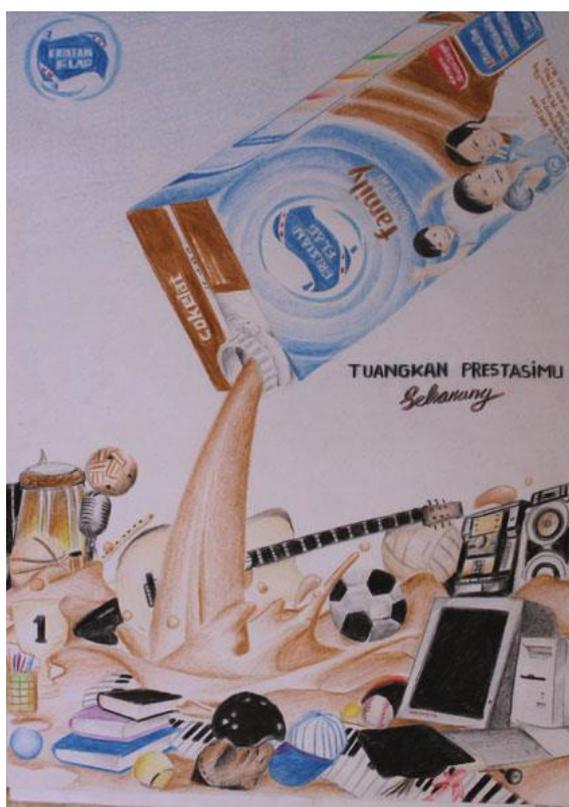


Gambar 126: Langkah 3, Hasil Desain Poster Komersial.
Sumber: Prodi DKV Poliseni

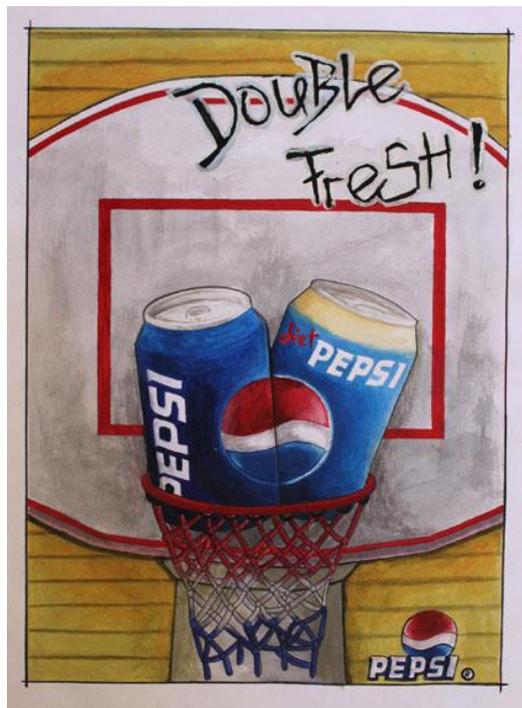
c. Contoh Poster sosial dan Komersial



Gambar 127: Desain Poster Sosial.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



Gambar 128: Desain Poster Komersial.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



Gambar 129: Desain Poster Komersial.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



Gambar 130: Desain Poster Sosial.
Sumber: Prodi DKV Poliseni



D. Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran dalam kegiatan modul ini lebih menekankan kemandirian pembelajar sehingga sangat diperlukan keaktifan dalam beraktivitas baik secara personal maupun kelompok. Selain itu juga dibutuhkan kedisiplinan, pemahaman berpikir kritis, minat, dan kemampuan sendiri. Dalam aktivitas pembelajaran digunakan pendekatan ataupun metode yang bervariasi, tetapi karena pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran seni maka sangat diperlukan juga pendekatan estetik.

Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran selalu dikaitkan dengan norma atau nilai-nilai perilaku peserta, yang akan terrefleksikan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengalaman nyata dalam kehidupan peserta didik di lingkungan sekolah sampai pada lingkungan masyarakat.

Serangkaian kegiatan belajar yang dapat Saudara lakukan untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, serta aspek pendidikan karakter yang terkait dengan uraian materi pada kegiatan pembelajaran ini.

1. Pada tahap pertama, Saudara dapat membaca uraian materi tipografi, logo dan desain poster atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar tipografi, logo dan desain poster pada modul ini.
2. Berikutnya Saudara dianjurkan untuk membaca kembali materi secara berurutan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari keterlewatan materi dalam bahasan kegiatan pembelajaran ini.
3. Membuat pertanyaan-pertanyaan terkait dengan materi tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster.
4. Fokuslah pada materi ataupun sub materi yang ingin dipelajari.
5. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
6. Latihkan secara personal atau berkelompok materi praktik dan sesuaikanlah dengan prosedur yang ada di modul. Ulangi latihan





tersebut sampai Saudara terampil sesuai tingkat pencapaian yang ditentukan dalam modul.

Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

Lembar Kerja 4.1

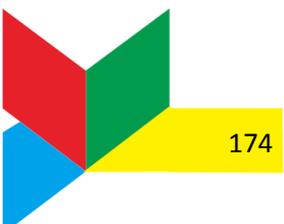
Menerapkan tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster

Tujuan:

Melalui latihan-latihan secara berkesinambungan, Saudara diharapkan mampu menerapkan karakter tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat serta memiliki kemauan kuat untuk lebih kreatif.

Langkah Kerja:

- a. Persiapkanlah alat dan bahan untuk kerja kreatif dengan semangat kerjasama, disiplin, saling menghargai, dan menjaga keaktifan berkomunikasi dengan sesama peserta maupun fasilitator.
- b. Pelajarilah lembar kerja rencana kerja kreatif tentang membuat tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana membuat tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster, untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.





Lembar **kerja rencana** membuat tipografi, logo dan ilustrasi dalam desain poster

No.	Aspek Perencanaan	Aspek Visualisasi dan Proses Kerja
1.	Media/alat dan bahan yang digunakan	Alat:
		Bahan:
2.	Teknik yang digunakan	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
3.	Langkah Kerja	1.
		2
		3
		4
		5
		dst

7. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 4.1 ini Saudara kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka ***In-On-In***, Lembar Kerja 4.1 ini Saudara kerjakan pada saat ***On The Job Training (On)*** secara mandiri sesuai langkah kerja yang diberikan dan diserahkan serta dipresentasikan di hadapan fasilitator saat ***In Service Learning 2 (In-2)*** sebagai bukti hasil kerja.

Pembelajaran yang berfungsi untuk membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian Saudara tentang suatu tema atau topik pembelajaran akan menginspirasi saudara untuk aktif belajar, serta mendiagnosis atau mencari tahu kesulitan yang akan dihadapinya. Hal ini





dilakukan dengan cara menstrukturkan tugas-tugas dan menunjukkan sikap, keterampilan, dan pemahaman atas substansi pembelajaran yang diberikan.

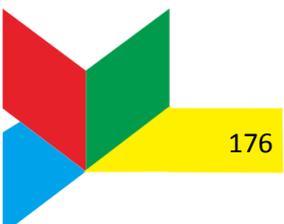
E. Latihan / Kasus / Tugas

1. Buatlah karya huruf dengan karakter anak-anak/lucu dua kata.
2. Buatlah karya huruf dengan karakter jantan dua kata.
3. Buatlah karya huruf dengan karakter lembut/wanita dua kata.
4. Buatlah logo untuk komunitas MGMP Saudara
5. Buatlah logo untuk Alumni sekolah Saudara
6. Buatlah karya desain poster dengan tema sosial, bisa pilih tentang lingkungan, kesehatan, pendidikan atau yang lain, lakukan tahapan demi tahapan sesuai dengan materi, gunakan kertas gambar ukuran A3, pewarna bisa menggunakan pensil warna, poster atau cat air.
7. Buatlah karya desain poster dengan tema komersial, bisa pilih tentang produk makanan, minuman, elektronik, otomotif atau yang lain, lakukan tahapan demi tahapan sesuai dengan materi, gunakan kertas gambar ukuran A3 pewarna bisa menggunakan pensil warna, poster atau cat air.

F. Rangkuman

Tipografi adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Perkembangan tipografi saat ini telah mengalami fase yang dimulai dari fase penciptaan tangan (hand drawn), ditemukannya mesin cetak sederhana, sampai fase komputerisasi. Beberapa istilah yang berkaitan dengan tipografi, yaitu:

- a. *Typeface*, adalah desain dari satu set bentuk huruf, angka, tanda baca, yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten, membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi (Will Hill, 2005:24).



- b. *Typefont*, adalah satu set bentuk huruf, angka, tanda baca, dalam rupa, ukuran, dan gaya khusus untuk komunikasi.
- c. *Typestyle*, adalah modifikasi typeface yang didesain berbagai variasi guna memunculkan karakter visual. Modifikasi meliputi *weight* (*Light*, *Medium*, *Bold*), *angle* (*Roman*, *Italic*), *elaboration* (*outline*, *shaded*, *decorated*). Contoh: *Font* Tahoma dalam modifikasi *weight* (*Medium*, *Bold*), dan *angle* (*Italic*).

Perkembangan tipografi yang sudah menggunakan teknologi komputerisasi menyebabkan munculnya ribuan bahkan puluhan ribu jenis font. Fase komputerisasi ini menjadikan penggunaan tipografi lebih mudah dan cepat. Untuk mempermudah penggunaan jenis huruf ada empat kategori keluarga huruf sebagai pedoman perancangan dalam desain grafis, yaitu: *Serif*, dengan ciri: memiliki sirip/ kaki/ serif yang berbentuk lancip pada ujungnya, memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya.

Kesan: klasik, anggun, lemah gemulai. *Font*: *Times New Roman*, *Lucida*, *Monotype Ball*, *Dutch 811*, dan sebagainya.

San Serif

Ciri: tidak memiliki kaki/serif/sirip, bertangkai tebal, sederhana dan tingkat keterbacaan tinggi. Kesan: kokoh, kuat, kekar, stabil.

Font: *Arial*, *Verdana*, *Halvetica*, *Futura*, *Avant Garde*, dan sebagainya.

- a. Pengertian Logo: Logo merupakan identitas dari sebuah perusahaan, lembaga atau produk, Logo merupakan tanda yang dipergunakan untuk citra dan karakter suatu perusahaan atau produk, Logo adalah suatu simbol yang mewakili sosok, wajah keseluruhan dari suatu perusahaan atau produk.
- b. Jenis-jenis Logo
 - 1) *Logotype*, yaitu logo yang menggunakan *word mark*: kata/nama dengan unsur tipografi.
 - 2) *Logomark*, yaitu logo menggunakan ikon: ilustratif atau inisial.
 - 3) Serta *gabungan Logotype* dan *Logomark*: menjadi logo tampil komplit.



c. Fungsi Logo

- 1) Dapat mencerminkan jenis usaha atau produk agar dapat dikenal oleh publik.
- 2) Dapat membangun spirit citra perusahaan atau produk.
- 3) Dapat menimbulkan sugesti yang kuat, membangun kepercayaan, rasa memiliki dan menjaga image perusahaan atau produk.
- 4) Dapat menjadikan *brand image* sebuah perusahaan/produk

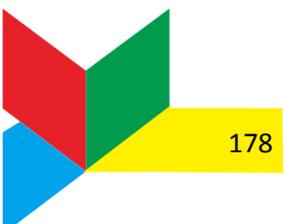
d. Logo yang Baik dan Efektif

- 1) *Original and distinctive*, mewakili nilai kekhasan, keunikan dan daya pembeda yang jelas.
- 2) *Legible*, memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda.
- 3) *Simple*, sederhana dengan pengertian mudah ditangkap dan mudah dimengerti dalam waktu yang relatif singkat
- 4) *Easily associated with the company*, mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi

Poster dibagi menjadi dua poster sosial dan komersial, termasuk media cetak bisa di luar ruang maupun dalam ruang. Umumnya ukurannya besar diatas ukuran A3 bila sudah dicetak kertas yang biasa digunakan kertas artpaper, hvs atau ivori tetapi pada perkembangannya poster sekarang dicetak diatas kertas stiker supaya praktis dalam penempelannya. Poster adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi warna, gambar, dan huruf di atas kertas ukuran besar. Dalam mengaplikasikannya dengan di tempel di dinding atau permukaan datar di dalam maupun di luar ruang lainnya, untuk mencari perhatian pada audien yang melihat.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Modul ini merupakan salah satu sarana ataupun media belajar yang paling sederhana dan dapat dijadikan sebagai acuan belajar tentang menerapkan karakter tipografi. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan





menerapkan karakter tipografi, logo dan desain poster. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang menerapkan karakter tipografi dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni tentang tipografi, logo dan desain poster. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang menerapkan tipografi, logo dan desain poster. Dengan demikian diharapkan setelah melakukan latihan-latihan dan mengerjakan lembar kerja berdasarkan modul ini, selanjutnya dapat melakukan latihan-latihan berikutnya dengan cara-cara yang lebih variatif.

Agar hasil pelatihan ini dapat memberikan dampak yang bermakna terhadap peningkatan mutu pendidikan, perlu diadakan usaha-usaha nyata pasca pelatihan yang dituangkan dalam program tindak lanjut dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut tersebut

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat melaksanakan program tindak lanjut di sekolah masing-masing. Program Tindak Lanjut, merupakan bentuk program yang bersifat rinci, sistimatis, sederhana dan operasional, ditulis dalam bentuk metrik yang terdiri dari komponen tujuan, jenis-jenis kegiatan, sumber daya yang mendukung kegiatan, indikator keberhasilan sebagai alat kontrol atau evaluasi serta jadwal kegiatan.

Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.





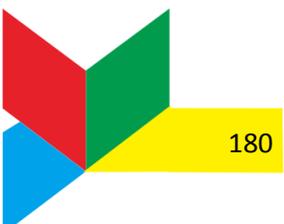
Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

Rencana Tindak Lanjut pelatihan adalah setiap upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta diklat setelah kegiatan pelatihan selesai. Rencana Tindak Lanjut hendaknya dibuat secara spesifik dan realistis sesuai dengan tanggung jawabnya.

Dalam menyusun Rencana Tindak Lanjut, pada umumnya akan mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. "Apa", yaitu menyangkut jenis kegiatan yang akan dilakukan di tempat kerjanya.
2. "Bagaimana", yaitu cara atau langkah-langkah yang harus ditempuh sehingga kegiatan yang direncanakan terlaksana dengan baik dan benar.
3. "Siapa", yaitu menyebutkan pihak terkait (*stakeholder*) siapa saja yang harus dan perlu dilibatkan dalam melakukan kegiatan tindak lanjut; masyarakat, staf yang lain atau pimpinan lembaga.
4. "Kapan", yaitu menjelaskan dan menguraikan tentang batasan waktu kapan akan dimulai dan kapan akan berakhir.
5. "Di mana", yaitu menyebutkan di mana kegiatan tersebut akan dilakukan. Apakah akan dilakukan di lapangan dengan widyaiswara dan perangkat lembaga lainnya atautkah akan dilakukan di tempat kerjanya atau di unit kerjanya sendiri, di unit yang lain atau akan diterapkan di luar lembaga lain yang terlibat di dalamnya.

Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.





Dengan demikian, jelas bahwa tanggung jawab dampak pelatihan tidak hanya ada di pundak fasilitator atau penyelenggara pelatihan. Hal yang paling penting adalah komitmen dan dukungan dari semua pihak, khususnya pimpinan lembaga atau instansi pengirim sehingga pengetahuan dan keterampilan" yang didapat selama pelatihan bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

1. Tugas 1 sampai tugas 5. Saudara harus memperhatikan langkah-langkah membuat logo seperti pada uraian materi pada modul ini
Buatlah eksplorasi terus menerus dan saudara dapat menambah referensi dari sumber belajar yang lain.

Rambu-rambu dasar dalam membuat LOGO

- a. Tipografi

Cukup banyak logo yang berhasil hanya dengan menggunakan tipografi, entah *serif/sans serif* atau jenis font lainnya. Tipografi dapat memberikan semacam "emosi" kepada mereka yang melihatnya.

- b. Warna

Warna sangat krusial dalam pembuatan logo karena apabila kita gunakan warna salah bisa jadi pesan tidak tersampaikan. Gunakan warna-warna yang mudah diingat buatlah logo yang bisa memberikan ekspresi pada *audience*.

- c. Bentuk

Perhatikan bentuk logo yang ingin Saudara desain, karena setiap bentuk, baik lurus, siku, bundar dan lainnya memiliki arti sendiri: bisa pasif, bisa aktif. Misal klien Saudara menginginkan logo sebuah produk sabun, sebaiknya hindari logo dengan bentuk yang keras/siku.

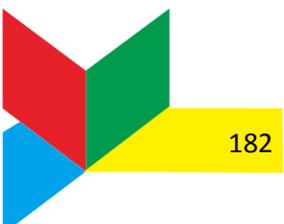
- d. Keseimbangan

Balanced di sini maksudnya adalah mencari atau menentukan, seberapa baik logo Anda. Apabila Saudara sudah berhasil menciptakan sebuah logo, cobalah untuk memutar dan membolak-



balik logo itu, untuk mencari kemungkinan-kemungkinan lain yang bisa membuat logo Saudara berkembang.

2. Visualisai desain poster dengan tema sosial, bisa dipilih tentang tema lingkungan, kesehatan, pendidikan atau yang lain, perhatikan langkah-langkah membuat poster seperti yang ada pada uraian materi. Yang harus diperhatikan juga bahwa poster yang memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat atau yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.
3. Buatlah karya desain poster dengan tema komersial, saudara dapat memilih tema tentang produk makanan, minuman, elektronik, otomotif atau yang lain, perhatikan langkah-langkah membuat poster seperti yang ada pada uraian materi.

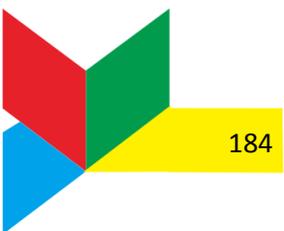




PENUTUP

Modul ini hanya dapat memberikan pengetahuan dasar mengenai bagaimana menggambar bentuk alam benda. Selain itu, diharapkan pula agar modul ini dapat dijadikan referensi untuk belajar mengenai seni rupa. Hal ini didasari karena selama ini apresiasi hanya sebatas pengetahuan mengenai seni rupa. Tetapi belum merujuk pada sikap dan perilaku menanggapi adanya karya Desain Komunikasi Visual. Setelah mempelajari modul ini diharapkan guru dapat menjelaskan tentang Membuat Karya Media Desain Komunikasi Visual, secara terperinci dan benar.

Penulisan modul ini dapat dipastikan belum begitu sempurna, masih ada kekurangannya. Dengan demikian kritik dan saran sangat diharapkan untuk menjadikan modul ini menjadi lebih baik dari materi maupun berhubungan dengan kepenulisan, sehingga kritik dan saran dari para pembaca akan menjadikan modul ini nantinya menjadi modul yang memiliki kualitas yang lebih baik.





EVALUASI

1. Petunjuk:

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang pada jawaban yang anda pilih.

1. Aspek berikut ini *bukan* merupakan aspek yang saling mempengaruhi dan berkaitan dalam proses atau peristiwa komunikasi verbal:
 - a. Orang yang terlibat dalam komunikasi
 - b. Topik atau persoalan yang dimaknai
 - c. Pengembangan kurikulum komunikasi
 - d. Konteks dalam peristiwa komunikasi

2. Prinsip kerjasama dalam komunikasi meliputi ...
 - a. Kesantunan, kualitas, kuantitas, muka
 - b. Prinsip cara, kuantitas, kualitas, relevansi
 - c. Pengelolaan muka, pengelolaan kelas
 - d. Kuantitas, kualitas, relevansi, kesantunan

3. Iklim kelas yang positif dapat tercipta melalui ...
 - a. Energi guru dan peserta didik yang dibawa kembali pada pertemuan berikutnya
 - b. Penilaian peserta didik pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap
 - c. Tidak adanya kritik atau hukuman terhadap peserta didik yang bermasalah
 - d. Fungsi transaksional bahasa yang digunakan oleh guru dalam berkomunikasi

4. Contoh fungsi interaksional bahasa melalui teks tulis antara guru dengan peserta didik adalah ...
 - a. Ucapan selamat atas keberhasilan peserta didik melalui email
 - b. Pengumuman mengenai kerja kelompok untuk minggu depan



- c. Instruksi guru terhadap peserta didik untuk melakukan latihan
 - d. Tata cara melakukan presentasi yang diunggah di modul online
5. Pernyataan yang tepat kaitannya dengan pola komunikasi yang diterapkan oleh guru di dalam proses pembelajaran di dalam kelas adalah ...
- a. Guru harus menerapkan pola sosial vertikal lebih banyak daripada pola sosial horizontal agar guru dihargai
 - b. Guru harus menerapkan pola sosial horizontal karena peserta didik harus belajar mengenai kesetaraan
 - c. Guru sebaiknya menerapkan pola sosial vertikal agar peserta didik belajar mengenai prinsip kesantunan
 - d. Guru dapat menerapkan pola sosial horizontal dan pola sosial vertikal sesuai dengan tujuan komunikasi

2. Petunjuk:

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan lengkap.

- 6. Apakah yang dimaksud dengan pengertian Desain Komunikasi Visual?
- 7. Desain Komunikasi Visual yang memiliki tujuan sosial artinya?
- 8. Jenis komunikasi terbagi menjadi dua yaitu?
- 9. Orang yang menyampaikan/menyampaikan pesan disebut?
- 10. Kegiatan yang berkaitan dengan promosi barang atau jasa lewat media publikasi visual, audio dan audio visual disebut?
- 11. Apa yang Anda ketahui makna iklan?
- 12. Dalam membuat iklan harus menarik perhatian, harus memenuhi?
- 13. Pembuatan iklan harus yang komunikatif dan persuasi artinya adalah?
- 14. Apakah yang dimaksud dengan pengertian bahasa gambar?
- 15. Apa yang dimaksud dengan *sign system*?
- 16. *Sign* penunjuk arah berfungsi sebagai?
- 17. Di dalam pembuatan desain sebuah *sign* yang perlu memperhatikan adalah?
- 18. Apakah yang Anda ketahui tentang tipografi?
- 19. Apa yang dimaksud dengan *Typestyle* dalam tipografi?
- 20. Apa yang dimaksud dengan *Typefont* dalam tipografi?





DAFTAR PUSTAKA

- Austin, John L. 1962. *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Finegan, Edward. 2004. *Language: Its Structure and Use*. Boston: Wadsworth.
- Grice, H.P. 1975. "Logic and Conversation". Dalam *Syntax and Semantics, Speech Act*, 3. New York: Academic Press.
- Hofstede, Geert. 1994. *Culture and Organizations*. London: Harper Collins Business.
- Koentjaraningrat. 1981. *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Leech, Geoffrey N. 1983. *Principles of Pragmatics*. New York: Longman Group Limited.
- Leech, Geoffrey N. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Diterjemahkan oleh M.D.D. Oka dan Setyadi Setyapranata. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mey, Jacob L. 1993. *Pragmatics: An Introduction*. Oxford: Basil Blackwell Ltd.
- Nadar, F.X. 2009. *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Searle, John R. 1985. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Spencer-Oatey. 2002. "Managing Rapport in Talk: Using Rapport Sensitive Incidents to Explore the Motivational Concerns Underlying the Management of Relations". Dalam *Journal of Pragmatics*. 34 (2002), halaman 529-545.



- Spencer-Oatey, Helen dan Wenying Jiang. 2003. *Explaining Cross-Cultural Pragmatic Findings: Moving from Politeness Maxims to Sociopragmatic Interactional Principles (SIPs)*". University of Warwick. <http://go.warwick.ac.uk/wrap>.
- Spencer-Oatey, Helen. 2008. *Culturally Speaking: Culture, Communication and Politeness Theory*. London: Continuum International Publishing Group.
- Surtantini, Rin. 2014. *Pengelolaan Hubungan Sosial pada Penggunaan Bahasa Inggris oleh Penutur Bahasa Indonesia Berlatar Belakang Budaya Jawa*. Disertasi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora.
- Tarone, Elaine. 1992. "Some Thoughts on the Notion of Communication Strategy", dalam *Strategies in Interlanguage Communication*. Claus Faerch dan Gabriele Kasper (Ed.). London: Longman.
- Thomas, Jenny. 1983. "Cross-Cultural Pragmatic Failure". Dalam *Applied Linguistics*. Volume 4, 1983, halaman 91-112.
- Wijana, I Dewa Putu. 1996. *Dasar-Dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Peraturan Menteri:
Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Bahan Ajar Desain Komunikasi Visual konsentrasi Advertising, Politeknik Seni Yogyakarta, 2012
- Bahan Ajar Diklat Guru Produktif program keahlian Desain Komunikasi Visual, PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta, 2011
- Buku Siswa Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Buku Guru Seni Budaya Kelas XI SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Buku Seni Budaya Kelas X Semester 2 SMA/MA/SMK/MAK, 2014, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- A Agung Suryahadi, 2008, Seni Rupa untuk Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional





Rohmad Sulistya, 2015, Modul Diklat PKB Guru Kriya Keramik,
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
Consept Majalah Desain Grafis, volume 03 edisi 17, PT. Consept Media,
2007
Consept Majalah Desain Grafis, volume 02 edisi 29, PT. Consept Media,
2009
Consept Majalah Desain Grafis, volume 04 edisi 19, PT. Consept Media,
2007
<http://www.foxitsoftware.com>



**DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2018**