

Media Grafis

Hasil Penelitian (Walter A.W dan Charles) Tentang Media Grafis

Siswa sekolah Dasar cenderung :

- Lebih menyukai gambar berwarna dari pada hitam-putih.
- Siswa akan memilih foto dari pada Gambar
- Siswa akan memilih realisme dari pada abstrak
- Lebih menyukai gambar sederhana dibandingkan rumit
- Anak-anak yang lebih tua lebih menyukai gambar kompleks dibanding sederhana

Penelitian Frenceh (1999)

13Gambar Di Ujikan terhadap 554 Siswa dan 88 Guru, Hasilnya :

- 89% Guru lebih menyukai gambar yang rumit.
- 83% Siswa lebih menyukai gambar-gambar yang sederehana.

Penelitian James W. Brown : 410

- Ilustrasi Gambar meningkatkan minat siswa
- Ilustrasi gambar membantu menyajikan dan meningkatkan daya ingat.
- Anak lebih menyukai gambar yang dikaitkan dengan kehidupan nyata.
- Ilustrasi tidak bertentangan dengan gerakan mata, serta ditempatkan di bagian sebelah kiri gambar.

41%	20%
25%	14%

Bagaimana Siswa Menangkap Pesan Visual ?

- Dipengaruhi Oleh Faktor Kematangan :
Anak memahi gambar secara *parsial*,
Orang dewasa *General*
- Dipengaruhi oleh Faktor Budaya :
Sosio-cultural masyarakat sekitar siswa

Definisi Media Grafis

Grafis = "Grafikos" (Yunani) =
Melukiskan atau menggambarkan
dengan garis-garis.
(*Withic & Schuler*)

Media Grafis adalah : media yang
mengkombinasikan fakta dan gagasan
secara jelas, kuat dan terpadu melalui
kombinasi perpaduan antara kata-kata dan
gambar. (*Ahmad Rifai*)

Manfaat Media Grafis

- Memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar
- Menyeragamkan persepsi siswa dalam belajar
- Mengatasi batas ruang dan waktu
- Meletakkan dasar-dasar berfikir konkrit agar tidak verbalisme.
- Meningkatkan efektifitas / percepatan pengajaran.

Jenis-Jenis Media Grafis

- 1. Sket** : Coretan kasar/sederhana yang merupakan outline yang memperlihatkan profil suatu objek tertentu tanpa memperlihatkan rinciannya.
- 2. Gambar** : Coretan yang sengaja diwujudkan secara visual berbentuk dua dimensi sebagai curahan pikiran/perasaan seseorang.
- 3. Bagan** : Gabungan antara tulisan dan gambar yang memperlihatkan daftar sejumlah informasi atau kemajuan melalui waktu dan ruang, tentang orang, gagasan, objek atau situasi.

- 3. Diagram** : Penyederhanaan penggambaran yang memperlihatkan hubungan timbal balik dengan menggunakan garis-garis dan lambang-lambang geometris biasa tanpa ada unsur gambar.
- 4. Grafik** : Penggambaran data berangka , bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan timbal balik.
- 5. Poster** : Penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, penggugah selera, dalam disain dan warna mencolok (contras) sehingga sepintas mudah ditangkap maknannya.

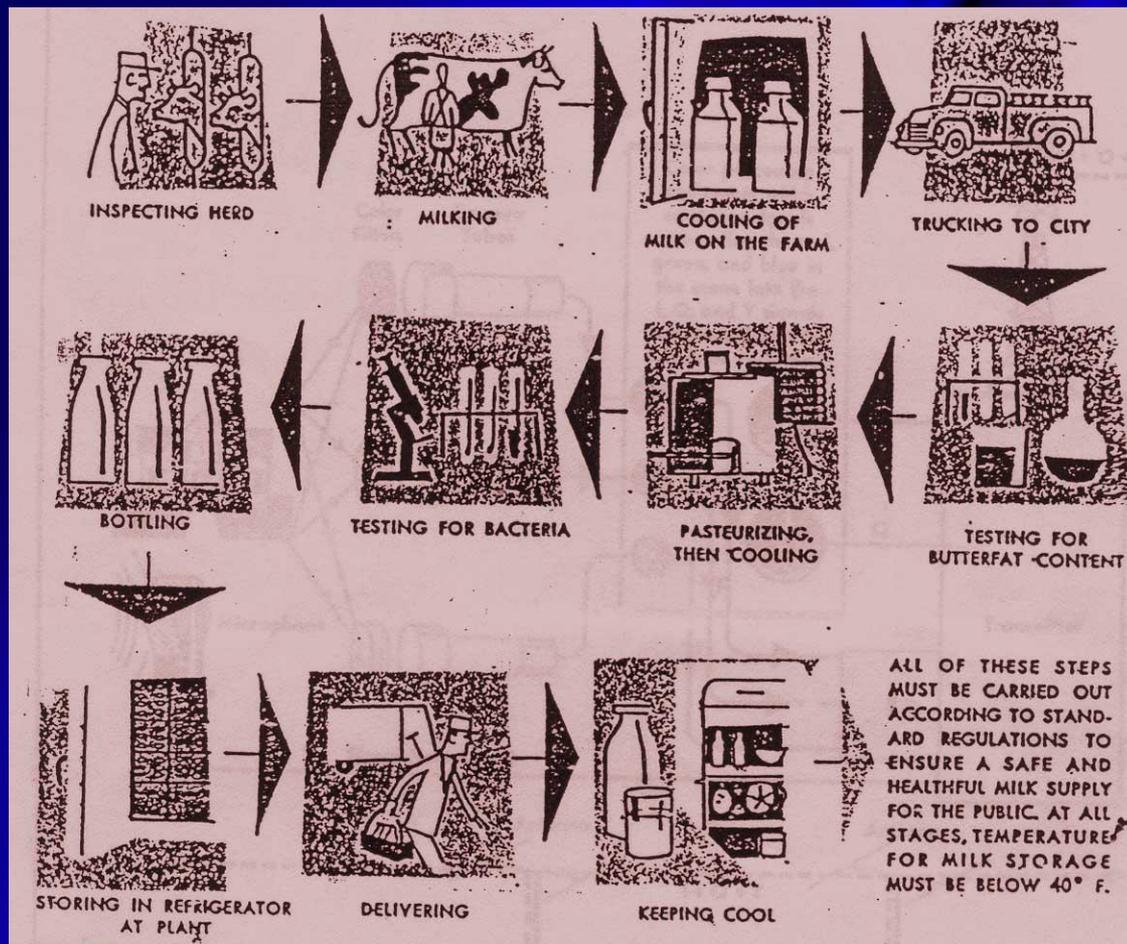
6. Kartun : Melukiskan gambaran atau karakter tentang orang gagasan atau situasi dengan tujuan untuk mempengaruhi opini masyarakat , bersifat politis dari pada hiburan.

7. Komik : Bentuk kartun dengan pewatakan sama, membentuk cerita bersambung bersifat hiburan dan lelucon.

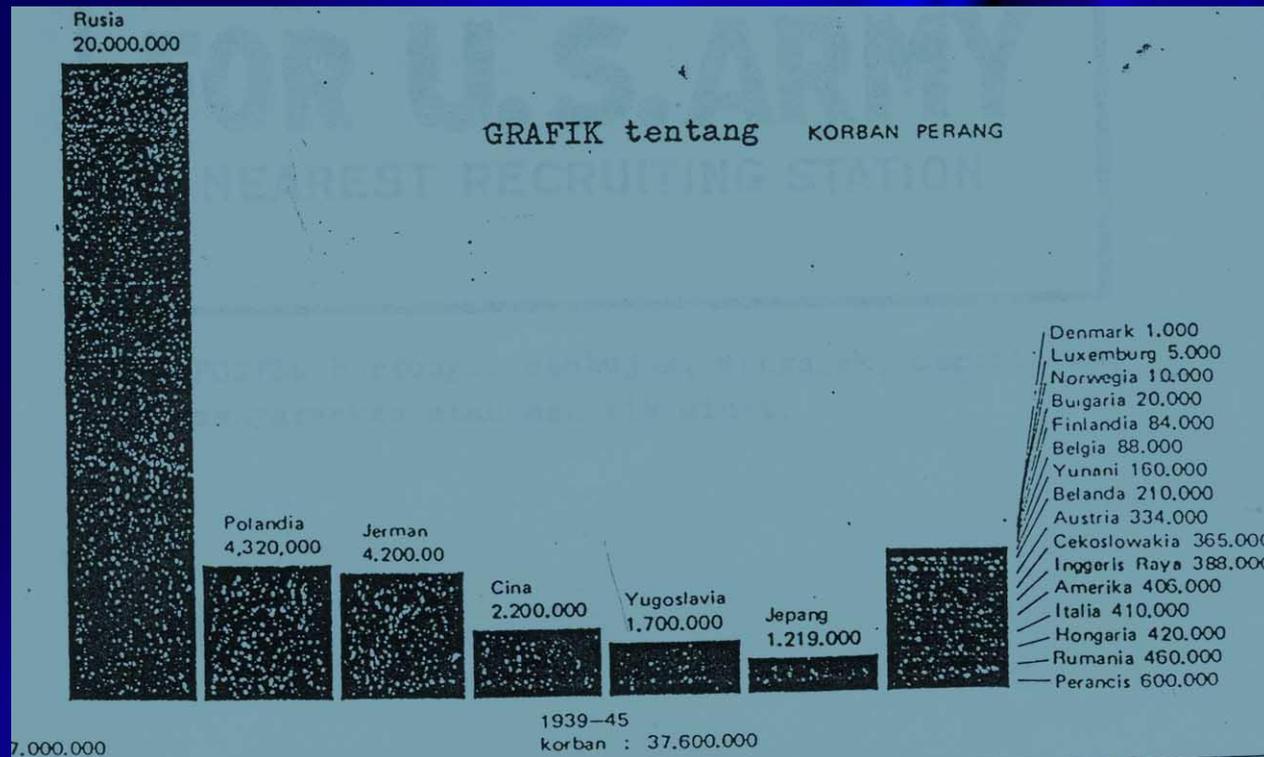
8. Mural: Penggambaran pada dinding sekolah atau bangunan umum. Remanen dan Permanen

7. Tear Sheet : guntingan atau sobekan gambar, karton, maupun bahan-bahan grafis yang diambil dari buku , surat kabar, kalender, majalah, dan sebagainya untuk membuat poster, mengisi papan buletin, papan flanel, atau untuk diproyeksikan dengan Opaque

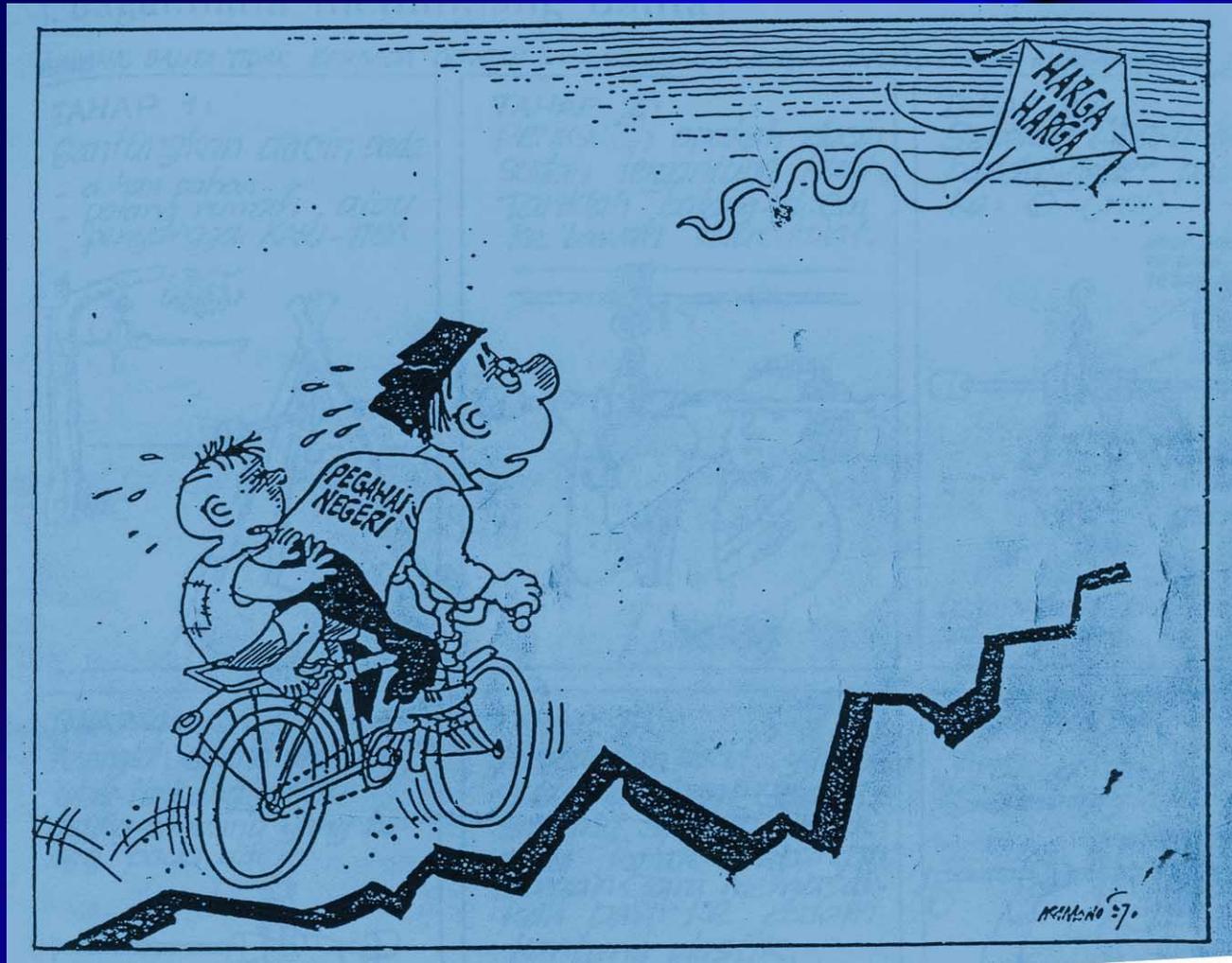
Bagan Arus



Grafik



Kartun



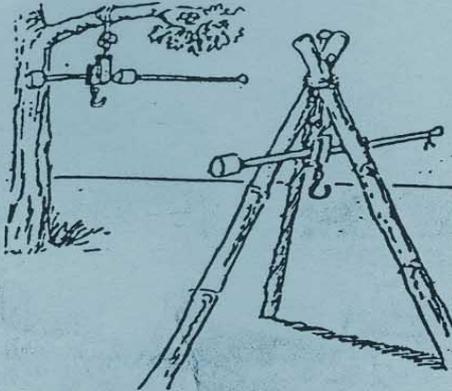
Komik Pendidikan

MENIMBANG BALITA TIDAK BERBEDA DENGAN CARA MENIMBANG SEPERTI BIASA, DENGAN MENGGUNAKAN DACIN

TAHAP 1:

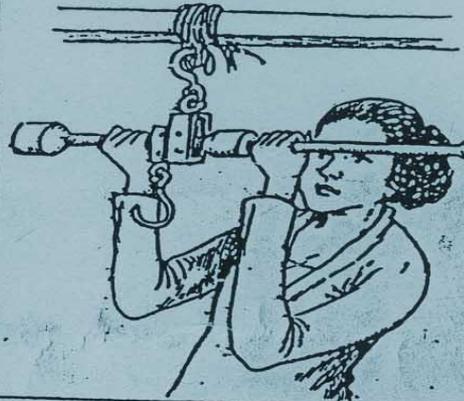
Gantungkan dacin pada:

- dahan pohon
- palang rumah, atau
- penyangga: KAKI-TIGA



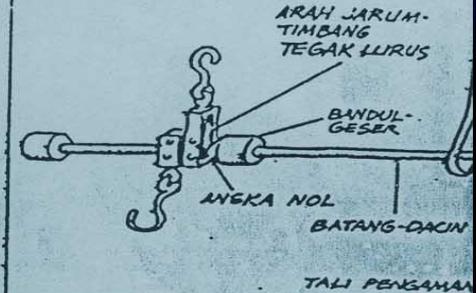
TAHAP 2:

Periksalah apakah dacin sudah tergantung kuat. Tariklah batang-dacin ke bawah kuat-kuat.



TAHAP 3:

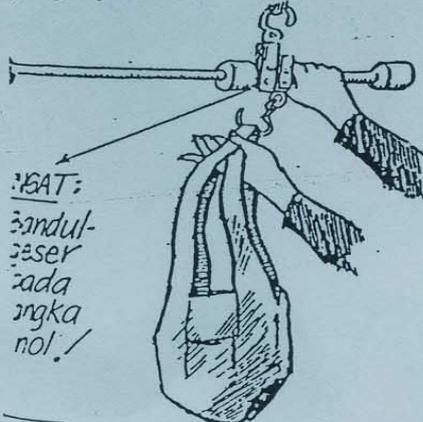
Sebelum dipakai letakkan bandul-geser pada angka: 0 (nol).



batang-dacin dikalitkan dengan tali-pengaman.

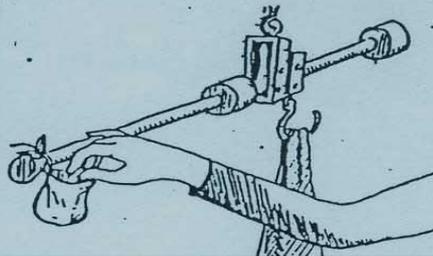
TAHAP 4:

Pasanglah celana-timbang, kotak-timbang atau sarung-timbang yang kosong pada dacin



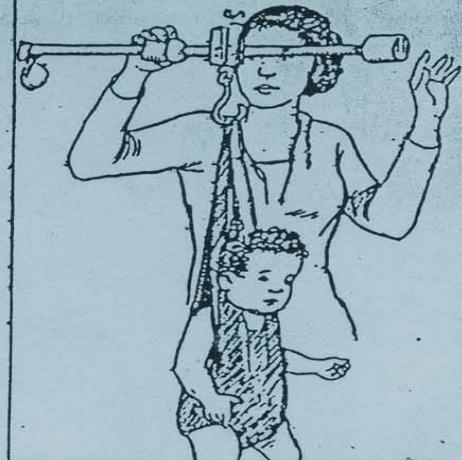
TAHAP 5:

Seimbangkan dacin yang sudah dibebani celana-timbang, sarung-timbang atau kotak-timbangan, dengan cara memasukkan pasir ke dalam kantong plastik.



TAHAP 6:

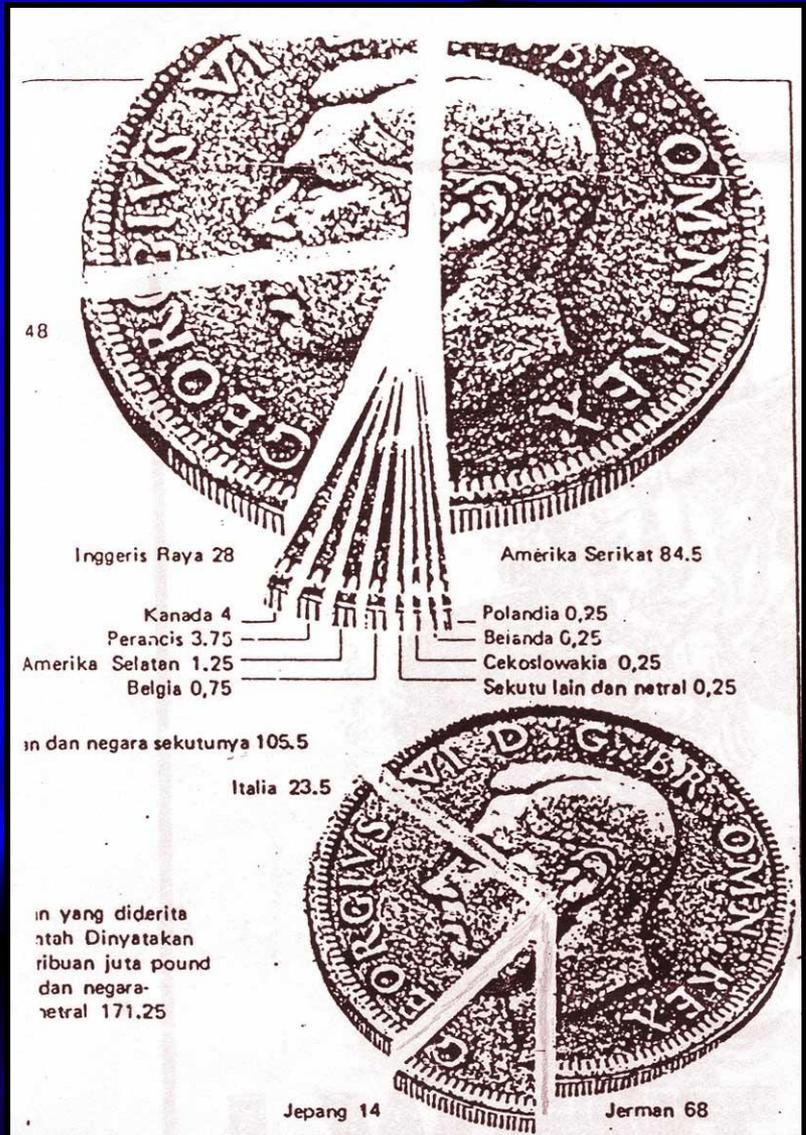
Anak ditimbang... Seimbangkan.



POSTER



Grafik Pie



Diagram

