

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

A. PENDAHULUAN

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, siswa tersebut dapat diberikan media yang sesuai, seperti plastisin, media balok bangun ruang, atau diberikan media gambar lengkap dengan catnya. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, amat membantu siswa dalam belajar, seperti belajar berhitung, membaca dan memperkaya pengetahuan. Program permainan (*games*) pada komputer banyak yang berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat siswa, sehingga siswa seolah tidak merasa sedang belajar.

Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran.

Contohnya Di dalam kurikulum IPA-SD 2006, konsep hewan dan benda diajarkan pada kelas III sebagai awal siswa menerima pelajaran IPA secara tersendiri. Untuk memperoleh gambaran

tentang konsep hewan dan benda diberikan materi tentang empat konsep, konsep kongkrit, konsep abstrak, konsep dengan atribut kritis abstrak, dan konsep yang berdasarkan prinsip. Konsep hewan diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu mengenali hewan liar dan hewan peliharaan serta mampu mengelompokkan hewan berdasarkan cara berkembang biaknya dari informasi dan hasil pengamatan (Diknas, 2006). Kegiatan belajar mengajar ditekankan pada aktivitas siswa dengan melakukan pengamatan terhadap hewan yang terdapat di lingkungan siswa. Hewan peliharaan dan hewan liar dapat dijadikan sebagai pengalaman belajar bagi siswa SD dengan mengamati cara hidup, cara berkembang biak, dan tempat hidup. Konsep benda diajarkan dengan tujuan, agar siswa mampu mengenal sifat-sifat benda padat, benda cair, dan benda gas. Dari tujuan tersebut dirancang kegiatan pembelajaran memberikan aktivitas siswa melakukan percobaan sederhana untuk mengenal sifat benda padat, cair, dan gas. Melalui percobaan ini tentu saja siswa memerlukan bahan dan alat berupa sumber belajar baik yang nyata maupun buatan untuk memahami konsep benda dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh lainnya apabila Anda ingin menjelaskan tentang seekor binatang yang disebut gajah kepada siswa SD kelas awal. Atau anda ingin menjelaskan tentang kereta api kepada murid anda yang berada di Kalimantan, Irian, atau di tempat lain yang tidak ada kereta api. Atau anda ingin menjelaskan tentang apa itu pasar terapung, tentu saja diperlukan media sehingga persepsi siswa dengan objek sebenarnya adalah sama.

Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media. Dengan demikian, pelajarilah BBM ini dengan cermat sehingga

Anda mampu merancang media dengan baik sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan mutu pembelajaran.

B. SISTEMATIKA PERENCANAAN MEDIA

1. Hakikat Perencanaan Media

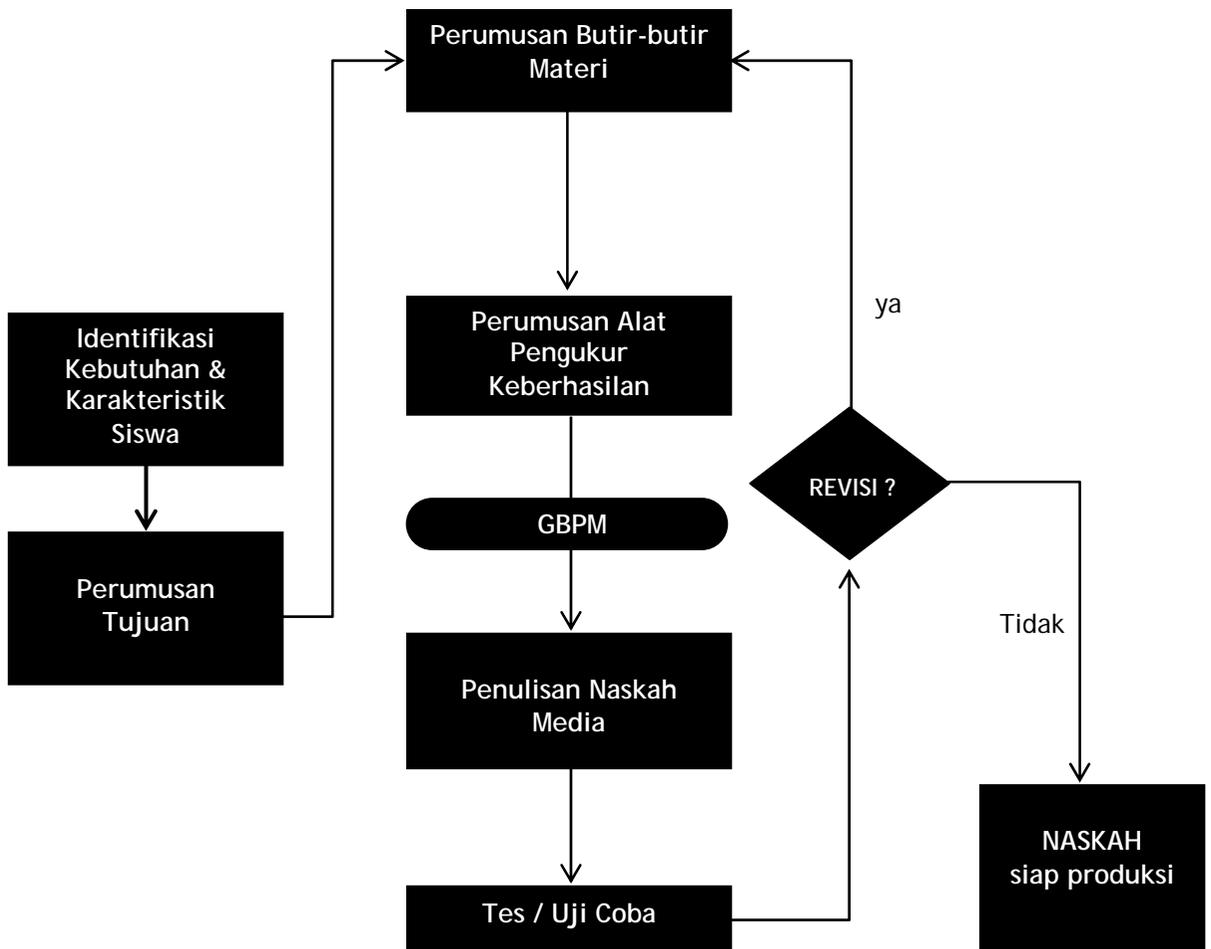
Seperti yang telah disinggung pada BBM 3 bahwa dilihat dari pengadaannya media dapat menggunakan yang sudah ada yang dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan kita dapat langsung menggunakannya, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat membuat media sendiri sesuai dengan kebutuhan. Disinilah diperlukannya perencanaan, jika kita memiliki media dengan cara membeli yang sudah ada, kegiatan perencanaan media tidak terlalu banyak dilakukan, cukup dengan mencocokkan materi yang akan diajarkan dengan media yang tersedia. Berbeda halnya jika kita membuat media sendiri berdasarkan kebutuhan, dalam hal ini diperlukan analisis terhadap berbagai aspek, sehingga pas dengan kebutuhan.

Bila kita akan membuat program media pembelajaran kita diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan itu ada beberapa pertanyaan yang perlu kita jawab. Pertama kita perlu bertanya mengapa kita ingin membuat program media itu? Apakah pembuatan media tersebut ada kaitannya dengan kegiatan pembelajaran tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula? Untuk siapakah program media tersebut kita buat? Untuk orang dewasakah, anak-anak, mahasiwakah, siswa Sekolah Dasar atau masyarakat pada umumnya? Kalau kita sudah mengetahui siapa sasaran kita, pertanyaan kita belum selesai, masih perlu ditanyakan bagaimana karakteristik sasaran siswa tersebut? Betulkan media yang kita buat tersebut betul-betul dibutuhkan oleh mereka? Perubahan perilaku apa yang diharapkan akan terjadi pada diri siswa setelah menggunakan media tersebut? Sebaliknya jika siswa tidak menggunakan media tersebut apakah akan terjadi kerugian secara intelektual? Kita perlu juga memikirkan materi apa yang perlu disajikan melalui media itu supaya pada diri siswa terjadi perubahan perilaku yang nyata sesuai harapan.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak hanya menjadi pemikiran dan ide-ide semata, namun harus ditindak lanjuti dengan cara menuliskannya sehingga akan terwujud sebuah dokumen perencanaan media. Jadi hakikat perencanaan tidak cukup dengan niat dan ide cemerlang dalam membuat media, namun perlu dipersiapkan dalam bentuk naskah perencanaan media.

2. Langkah-langkah Perancangan Media

Prosedur Pengembangan Media



Apakah langkah-langkah dalam perencanaan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut : (1). Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*), (3) Perumusan butir-butir materi yang terperinci, (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (4) menuliskan naskah media, (5) merumuskan instrumen dan tes dan revisi. Untuk lebih jelasnya, terlihat pada flow chart di atas.

Penjelasan :

1. Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (*need*), apakah kebutuhan itu? Salah satu indikator adanya kebutuhan karena di dalamnya terdapat kesenjangan (*gap*). Kesenjangan adalah adanya ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Jika yang kita inginkan siswa menguasai 1500 kosa kata bahasa Inggris, sedangkan siswa hanya menguasai 800 kata, maka terjadi kesenjangan 700 kata lagi. Dalam hal ini dibutuhkan sebuah pembelajaran bagaimana meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata sehingga sampai pada target 1500 kata.

Contoh lain misalnya pada Siswa SD, mereka diharapkan memiliki keterampilan dalam membaca, menulis dan berhitung. Ternyata dalam kenyataannya mereka baru dapat membaca saja, sehingga kebutuhannya adalah bagaimana supaya mereka bisa menulis dan berhitung. Begitu halnya jika siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menjumlahkan, mengalikan dan membagi, namun ternyata mereka baru bisa menjumlahkan saja. Dengan demikian kebutuhannya adalah meningkatkan kemampuan mengalikan dan membagi. Tidak hanya pada pengetahuan dan keterampilan, pada aspek sikap juga sering terjadi kesenjangan yang mendorong kebutuhan. Misalnya siswa SD diharapkan sudah berperilaku hidup sehat dengan rajin

menggosok gigi, membuang sampah pada tempatnya, mandi dua kali sehari, selalu berpakaian rapi dan tidak jajan sembarangan. Namun dalam kenyataannya tidak sesuai dengan harapan, dengan demikian terjadi kebutuhan bagaimana meningkatkan sikap siswa untuk hidup bersih.

Adanya kebutuhan, seyogyannya menjadi dasar dan pijakan dalam membuat media pembelajaran, sebab dengan dorongan kebutuhan inilah media dapat berfungsi dengan baik. Misalnya dalam pembelajaran bahasa Inggris pada umumnya siswa merasa kesulitan untuk membuat kalimat dengan bahasa Inggris ditambah perasaan malu dan takut untuk berbicara. Guru yang kreatif dapat menciptakan sebuah media yang disebut kantung ajaib. Dalam kantung tersebut diisi dengan berbagai benda bisa apa saja, misalnya buah, sapu tangan, makanan, batu, tanah liat dan lain-lain. Juga disediakan tulisan yang dilipat yang isinya kata-kata tertentu. Dengan sebuah permainan masing-masing siswa dipersilahkan untuk mengambil tulisan dan dari tulisan itu dia harus mengembangkannya menjadi kalimat, begitu juga dengan benda-benda yang ada di kantung ajaib tersebut sebagai bahan untuk mengembangkan kalimat dalam bercerita dalam bahasa Inggris.

Kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab hampir tidak ada satu media yang dapat memenuhi semua tingkatan usia, dalam hal ini Barbara B. Seels (1994:98) mengatakan bahwa diperlukan Informasi tentang gaya belajar siswa atau *learning style*. Beberapa *learning style* yang dapat diidentifikasi dari siswa adalah (1) *Tactile/Kinesthetic* Para siswa memperoleh hasil belajar optimal apabila disibukan dengan suatu aktivitas. Mereka tidak ingin hanya membaca tetapi ikut terlibat langsung melakukan sendiri. (2) *Visual/Perceptual*. Para siswa memperoleh hasil belajar optimal dengan penglihatan. Demonstrasi dari papan tulis, diagram, grafik dan tabel adalah semua alat yang berharga untuk mereka Pelajar tipe visual selalu ingin melihat gambar, diagram, flow chart, time line, film, dan demonstrasi. (3) *Auditory*. Pelajar menyukai informasi dengan format bahasa lisan.

Hasil belajar diiperoleh melalui mendengarkan ceramah kuliah dan mengambil bagian pada diskusi kelompok. (4) *Aktif versus Reflektif Aktif*: Pelajar cenderung untuk mempertahankan dan memahami informasi yang terbaik apa dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan atau menerapkannya dan menjelaskannya pada orang lain. (5) *Reflektif* :Pelajar suka memikirkan sesuatu dengan tenang "Mari kita pikirkan terlebih dulu" adalah tanggapan pelajar yang yang reflektif. (6) *Sequential Versus Global Sequential* : Pelajar menyukai untuk berproses *step-by-step*, terhadap suatu cara dan hasil akhir yang sempurna. (7) *Global*: Pelajar menyukai suatu ikhtisar atau " gambaran besar" dari apa yang mereka akan lakukan sebelum menuju pembelajaran dengan proses yang kompleks.

Kebutuhan akan media dapat didasarkan atas tuntutan kurikulum. Siswa kelas enam SD pada akhir tahun diharapkan memiliki sejumlah kemampuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Pada awal tahun ajaran tentulah guru menghadapi kesenjangan untuk mencapai target kurikulum sehingga pada akhir tahun kemampuan itu sudah dapat dimiliki siswa.

Media yang digunakan siswa, haruslah relevan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Misalnya seorang siswa yang ingin belajar ucapan dan percakapan dalam bahasa Inggris melalui kaset audio, hanya akan dapat mengikutinya jika siswa tersebut telah memiliki kemampuan awal berupa penguasaan kosa kata dan dapat menyusun kalimat sederhana. Jika kita tidak memperhatikan kemampuan tersebut ketika diberikan media tersebut siswa akan mengalami kesulitan. Dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa program yang terlalu mudah akan membosankan bagi siswa dan sedikit sekali manfaatnya bagi siswa karena siswa tidak memperoleh tambahan kemampuan yang seharusnya. Sebaliknya program media yang terlalu sulit akan membuat siswa frustrasi. Kemampuan dan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh siswa tidak dapat terpenuhi dan terserap dengan baik, sehingga tidak terjadi perubahan

perilaku pada diri siswa. Inilah yang harus dihindari dalam perancangan media pembelajaran.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita. Dengan tujuan itu pulalah kita dapat mengetahui apakah target sudah dapat tercapai atau tidak. Bagaimanakah pentingnya tujuan dalam kehidupan? Kita lihat contoh berikut ini :

Contoh -1

Seorang kakak memberikan adiknya yang baru kelas 6 SD uang sejumlah 100.000, lalu kemudian si Kakak bilang : "Dik, kakak mau pergi kuliah dulu, pergilah kamu ke Mall, nih uangnya". Tentu saja si Adik senang, kebetulan ia lagi butuh sekali uang untuk membeli sepatu baru yang kebetulan sepatu lamanya sudah lusuh. Dengan tanpa berfikir lagi si Adik langsung membelikan sebuah sepatu yang disukainya. Jika kita simak dalam kasus ini, apakah si Kakak perlu memarahi adiknya? Karena telah membelanjakan uang untuk membeli sepatu? Tentu saja tidak ada alasan bagi si Kakak untuk marah karena dalam kasus tersebut si Kakak tidak memberikan perintah yang jelas, tujuan tidak secara jelas di sampaikan Kakak dengan demikian tidak ada tolak ukur untuk memarahi Adik.

Contoh - 2

Karena shampo kesayangannya habis, maka sebelum mandi, Kak Ema menyuruh adiknya Ade untuk membelikan shampo, maka Kak Ema memberikan uang 5000 uang dengan berkata : "De, beliin Kakak shampo ya. ." Dengan senang hati Ade pergi ke toko dekat rumahnya untuk membeli shampo, namun sesampainya di toko Ade bingung karena ia tidak tahu harus membeli shampo merek apa, yang berukuran besar atau kecil?, akhirnya ia memutuskan untuk membeli salah satu shampo yang dikenalnya. Sesampainya di rumah Kak Ema terkejut dan jengkel karena shampo yang dibeli Ade tidak sesuai dengan kesukaannya. Apabila kita amati pada kasus ini tujuan sudah ada, dibanding contoh 2 di atas, namun sayangnya tujuan tersebut tidak dirumuskan

dengan jelas dan kurang spesifik, maka wajarlah jika terjadi salah penafsiran.

Dalam pembelajaran tujuan juga merupakan faktor yang sangat penting, karena tujuan itu akan menjadi arah kepada siswa untuk melakukan perilaku yang diharapkan dengan tujuan tersebut. Contohnya :

Dengan menggunakan gambar, siswa SD diharapkan memiliki pengetahuan untuk membedakan hewan karnivora, herbivora dan omnivora dengan benar.

Dengan tujuan tersebut baik guru maupun siswa memiliki kejelasan apa yang harus dicapai, apa yang harus dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut, materi apa yang harus disiapkan guru, dan bagaimana menyampaikannya, sudah tergambar dengan jelas. Dengan tujuan yang jelas seperti itu, maka dengan mudah guru dapat mengetahui sejauhmana siswa mampu mencapai tujuan itu.

Tujuan yang baik, yaitu yang jelas, terukur, operasional, tidak mudah untuk dirumuskan oleh guru, diperlukan latihan, penelaahan terhadap kurikulum dan pengalaman saat melakukan pembelajaran di kelas. Namun, sebagai patokan, sebaiknya perumusan tujuan haruslah memiliki ketentuan sebagai berikut :

- a. **Learner Oriented.** Dalam merumuskan tujuan, harus selalu berpatokan pada perilaku siswa, dan bukan perilaku guru. Sehingga dalam perumusannya kata-kata siswa secara eksplisit dituliskan. Selain itu, perilaku yang diharapkan dicapai harus mungkin dapat dilakukan siswa dan bukan perilaku yang tidak mungkin dilakukan siswa. Tujuan itu berorientasi pada hasil, sehingga secara kuantitas dapat diukur.

Contoh :

Siswa Sekolah Dasar kelas III dapat menyebutkan tiga jenis binatang yang tergolong herbivora dengan benar. (tujuan tersebut baik, karena berorientasi pada siswa), dan rumusan tujuan tersebut tidak dibuat seperti ini :

Guru menerangkan tiga contoh binatang yang tergolong pemakan rumput atau Herbivora. (Tujuan tersebut

tidak baik karena berorientasi pada perilaku guru) padahal dalam pembelajaran yang harus memiliki perubahan perilaku adalah siswa, bukan guru.

- b. **Operational.** Perumusan tujuan harus dibuat secara spesifik dan operasional sehingga mudah untuk mengukur tingkat keberhasilannya. Tujuan yang spesifik ini terkait dengan penggunaan kata kerja. Kata kerja yang umum akan menghasilkan perilaku atau tindakan siswa yang juga bersifat umum, namun sebaliknya kata kerja yang khusus akan menghasilkan perilaku yang khusus pula.

Contohnya : siswa diharapkan memahami proses alamiah terjadinya hujan. Kata kerja yang digunakan adalah memahami, kata ini bersifat umum masih diperlukan kata-kata kerja lain yang dijadikan indikator untuk menentukan bahwa siswa memahami, misalnya kata menjelaskan, menyebutkan, menunjukkan, merinci dan lain-lain adalah kata kerja yang lebih spesifik dan operasional. Begitu halnya dengan program media yang dikembangkan, tujuan pembelajaran yang ada pada media tersebut haruslah spesifik dan operasional.

Contoh : Guru Sekolah Dasar kelas IV mengajarkan IPS dengan menggunakan media peta dan globe. Rumusan tujuan yang mungkin dikembangkan adalah :

1. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
 2. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
 3. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada di setiap pulau yang ada di Indonesia.
- b. **ABCD.** Untuk memudahkan merumuskan tujuan pembelajaran, Baker (1971) membuat formula teknik perumusan tujuan pembelajaran dengan rumus ABCD dengan penjelasan sebagai berikut :

A	<p>Audience, artinya sasaran sebagai pembelajar yang perlu dijelaskan secara spesifik agar jelas untuk siapa tujuan tersebut diberikan. Sasaran yang dimaksud di sini misalnya siswa SD kelas IV, Siswa SMP kelas 2, siswa SMA kelas 3 dan lain-lain.</p>
B	<p>Behaviour, adalah perilaku spesifik yang diharapkan dilakukan atau dimunculkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Behaviour ini di rumuskan dalam bentuk kata kerja, contohnya : menjelaskan, menyebutkan, merinci, mengidentifikasi, memberikan contoh dan sebagainya.</p>
C	<p>Conditioning, yaitu keadaan yang harus dipenuhi atau dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran, misalnya : dengan cara mengamati, tanpa membaca kamus, dengan menggunakan kalkulator, dengan benar dan sebagainya.</p>
D	<p>Degree, adalah batas minimal tingkat keberhasilan terendah yang harus dipenuhi dalam mencapai perilaku yang diharapkan. Penentuan ini tergantung pada jenis bahan materi, penting tidaknya materi. Contoh : 3 buah, minimal 80%, empat jenis, dan sebagainya.</p>

3. Perumusan Materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan. Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Materi perlu disusun dengan memperhatikan kriteria -kriteria tertentu, diantaranya :

- (1) *sahih atau valid*, materi yang dituangkan dalam media untuk pembelajaran benar-benar telah teruji kebenarannya dan kesahihannya. Hal ini juga berkaitan dengan keaktualan materi sehingga materi yang disiapkan tidak ketinggalan jaman, dan memberikan kontribusi untuk masa yang akan datang.
- (2) *Tingkat kepentingan (significant)*, dalam memilih materi perlu dipertimbangkan pertanyaan sebagai berikut, sejauhmana materi tersebut penting untuk dipelajari? Penting untuk siapa? Dimana dan mengapa?. Dengan demikian materi yang diberikan kepada siswa tersebut benar-benar yang dibutuhkannya.
- (3) **kebermanfaatan (utility)** kebermanfaatan yang dimaksud haruslah dipandang dari dua sudut pandang yaitu kebermanfaatan secara akademis dan non akademis, secara akademis materi harus bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa, sedangkan non akademis materi harus menjadi bekal berupa life skill baik berupa pengetahuan aplikatif, keterampilan dan sikap yang dibutuhkannya dalam kehidupan keseharian.
- (4) **Learnability artinya** sebuah program harus dimungkinkan untuk dipelajari, baik dari aspek tingkat kesulitannya (tidak terlalu mudah, sulit ataupun sukar) dan bahan ajar tersebut layak digunakan sesuai dengan kebutuhan setempat.
- (5) **Menarik minat (interest)** materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut. Setiap materi yang diberikan kepada siswa harus menimbulkan keinginan tahu lebih lanjut, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Begitu halnya dengan materi dalam sebuah program media, kriteria materi yang diuraikan tersebut berlaku juga untuk materi pada media. Sebuah program media didalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasi oleh siswa. Jika tujuan sudah dirumuskan dengan baik dan lengkap, maka teknik perumusan materi tidaklah sulit, tinggal kita

mengganti kata kerjanya. Lihatlah contoh rumusan tujuan dan bagaimana merumuskannya menjadi materi :

Contoh : **Rumusan Tujuan** :

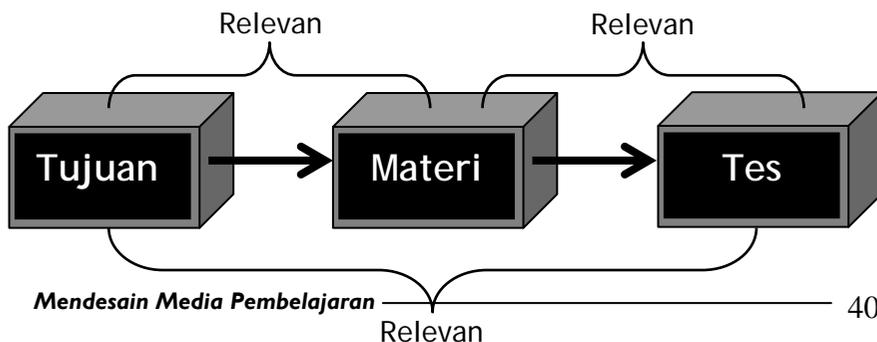
- a. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia dengan benar
- b. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
- c. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.

Contoh : **Rumusan materi** dari tujuan di atas :

- a. Nama pulau-pulau besar yang ada di Indonesia
- b. Pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.
- c. Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.

4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Pembelajaran yang kita lakukan haruslah diukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau tidak? Untuk mengukur hal tersebut, maka diperlukan alat pengukur hasil belajar yang berupa tes, penugasan atau daftar cek perilaku. Alat pengukur keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan berpijak pada tujuan yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. Dengan demikian terdapat hubungan yang erat antara tujuan, materi dan tes pengukur keberhasilan, lihatlah pada gambar berikut ini.



Dari gambar di atas, jelas menggambarkan hubungan antara tujuan, materi dan tes. Penyusunan materi didasarkan atas rumusan tujuan, setelah materi selesai dirumuskan selanjutnya membuat item tes berdasarkan tujuan dan materi tersebut, untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh penulisan tujuan, materi dan tes sesuai dengan contoh di atas.

Mata Pelajaran : IPS
media : Peta dan Globa
Sasaran : Siswa kelas IV

TUJUAN	POKOK MATERI	TES
1. Siswa dapat menyebutkan minimal 5 pulau-besar yang ada di Indonesia dengan benar.	1. Nama pulau-pulau besar yang ada di Indonesia.	1. Sebutkan minimal 5 nama pulau besar yang ada di Indonesia
2. Siswa dapat mengurutkan pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.	2. Pulau-pulau yang ada berdasarkan ukuran luas, jumlah penduduk dan kekayaan alam.	2. Tunjukan pulau yang ada di Indonesia yang menghasilkan minyak bumi?
3. Siswa dapat mengumpulkan bunyi musik khas yang ada	3. Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia.	3. Sebutkan Jenis bunyi dan musik khas yang ada disetiap pulau yang ada di Indonesia?

disetiap pulau yang ada di Indonesia.		
---------------------------------------	--	--

3. Penulisan Garis Besar Program Media (GBPM)

GBPM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman oleh para penulis naskah di dalam penulisan naskah program media. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Untuk program media, GBPM disusun setelah dilakukan telaah topik yang akan dibuat programnya. Kegiatan telaah topik ini perlu dilakukan, karena tidak semua topik yang ada dalam GBPP cocok untuk dibuat media tertentu misalnya video atau radio. Misalnya topik-topik yang berisi materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan psikomotorik yang memerlukan penjelasan visual. Topik-topik yang menampilkan kemampuan psikomotorik lebih cocok diproduksi untuk media video atau media cetak atau tatap muka di kelas. misalnya.: Rumus-rumus yang sulit yang menghendaki waktu lama untuk penjelasannya bila ditampilkan di layar TV. Rumus ini akan lebih jelas kalau disajikan di depan kelas. Untuk program radio, materi yang cocok adalah materi pembelajaran yang memerlukan dukungan khayal visual yang sulit disajikan di depan kelas. Misalnya program-program apresiasi atau program pengayaan yang sifatnya kognitif. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari sajian media ini antara lain adalah :

- O Terjadinya persamaan persepsi.
- O Effisien : tidak memerlukan penjelasan yang panjang.
- O Efektif: sampai ke sasaran
- O Motivatif dan rekreatif.

Berdasarkan hasil telaah yang dilakukan, topik-topik yang sudah teridentifikasi dimasukkan ke dalam topik-topik GBPM berikut TPU (Tujuan Pembelajaran Umum) dan TPK (Tujuan Pembelajaran Khususnya). Telaah topik ini akan sangat

membantu dalam tahap-tahap selanjutnya, misalnya dalam hal komplikasi produksinya, apakah program yang dimaksud memerlukan bantuan dokumentasi (rekaman audio yang direkam untuk bahan dokumentasi yang penting, misalnya pidato presiden) atau cukup dilakukan liputan secara live? Kemudian juga apakah materi yang dimaksud dalam topik berada di sekitar kegiatan perekaman atau harus diambil di tempat lain? Apakah untuk rekaman dokumentasi tertentu harus dibeli dari sebuah Production House ataukah cukup di copy dari stock program yang ada? Berapa lama program akan disiarkan? 10 atau 20 menit? dsb. Hal-hal yang demikian tentunya akan berpengaruh pula dalam penyusunan budget produksi, karena pelaksanaan perekaman di satu tempat dan perekaman di tempat yang berpindah-pindah akan membawa konsekuensi biaya, demikian pula lama (durasi) program yang berimbas pada penggunaan bahan baku, editing, ilustrasi musik dan lain-lain.

Untuk penyusunan program Radio/Audio Instruksional, disamping sebagai acuan materi GBPM juga bermanfaat untuk menentukan jumlah topik dan sub topik yang saling berhubungan dalam program audio/radio tersebut. GBPM dapat juga digunakan untuk memprediksi (*antisipasi*) durasi program. Untuk program instruksional identifikasi topik yang akan ditampilkan seyogyanya mengandung unsur-unsur sebagai contoh berikut :

**GARIS BESAR PROGRAM MEDIA
(GBPM)**

Nama Mata Kuliah :

..... Topik :

..... Deskripsi Topik :

.....

.....

SD :

.....

Media Pembelajaran _____

Media :

 Judul :
 Penulis :
 Materi :

 Penelaah Media :

No	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian	Daftar Pustaka

Contoh - 1

Mata Pelajaran : IPS
 Satuan Pendidikan : SD
 Kelas : II
 Catur Wulan : 2
 TPU : Siswa dapat mengetahui macam-macam usaha perikanan dan cara pemeliharaan ikan sampai panen.
 Pokok Bahasan : Usaha Perikanan
 Sub Pokok Bahasa : Perikanan Darat
 Topik : Penangkapan ikan

Tujuan Pembelajaran	Pokok-pokok Materi	Judul	Buku Acuan

1	2	3	4
<p>Siswa dapat menjelaskan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pengertian perikanan darat • Macam-macam usaha perikanan darat. • Wahana kegiatan perikanan darat • Cara-cara penangkapan ikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian perikanan darat. • Usaha-usaha perikanan darat • Wahana perikanan darat • Berbagai cara penangkapan ikan darat 	<p>USAHA PERIKANAN DARAT</p>	<p>Sri Hestuning-sih.,d.k.k. GEOGRAFI un-tuk SLTP, Kelas II, Kanisius, Yogyakarta, 1997</p> <p>Sugeng HR, Beter nak ikan di kolam, Aneka Ilmu, Jkt 1990</p>

Penjabaran Materi

Tujuan dilakukan pembuatan jabaran materi tersebut adalah untuk mempermudah pelaksanaan penulisan naskah programnya disamping mengantisipasi durasi , jumlah topik dalam GBPM juga dapat digunakan untuk mengkalkulasi biaya produksi.

Setelah GBPM dibuat , maka berdasarkan topik-topik yang sudah ditelaah dilakukan penulisan jabaran materinya. Seperti tadi sudah disampaikan jabaran materi diperlukan karena tidak semua penulis naskah program adalah penulis GBPM dan jabaran materinya. Sehingga untuk itu diperlukan penjabaran topik-topik dalam pokok-pokok sajian programnya. Dengan jabaran ini penulis naskah program dapat mempunyai gambaran tentang visual dan narasi yang akan disajikan berikut bagian-bagian yang memerlukan interaksi dengan pendengarnya.

Bentuk dari JM tersebut secara umum adalah sebagai berikut :

Media Pembelajaran

Mata Pelajaran : Geografi
Satuan Pendidikan : SLTP
Kelas : II
Catur wulan : 2
Pokok Bahasan : Usaha Perikanan
Sub Pokok Bahasan : Perikanan darat

TPK	Pokok-pokok isi program	Pokok-pokok narasi
Siswa dpt menjelaskan pengertian perikanan darat	<ul style="list-style-type: none">• Pengertian tentang usaha perikanan secara umum, dimulai dari potensi perikanan di Indonesia yang merupakan negara kepulauan.• Kemudian uraian berpindah ke penjelasan tentang perikanan darat• Melalui suatu adegan fragmen radio dijelaskan tentang cara pembibitan benih ikan, pemijahan, pemeliharaan bibit dan lain sebagainya.• Penjelasan mengenai cara memanen ikan	<ul style="list-style-type: none">• Penjelasan mengenai usaha perikanan secara umum• Penjelasan tentang cara usaha perikanan darat.• Penjelasan tentang pembibitan benih ikan, pemijahan, dan pemeliharaan bibit, dan pemeliharaan .• Penjelasan kegiatan panen ikan dan pemasarannya.

	yang benar, serta pemasaran hasil panen.	
--	--	--

Untuk program pembelajaran, jabaran materi ini sangat diperlukan terutama jika penulis bukan orang yang menguasai materi atau bidang studi yang akan ditulisnya. Suatu kesalahan dari segi materi merupakan penyebaran kesalahan ke seluruh sasaran yang memanfaatkan program audio atau radio ini, karena program didengar oleh banyak orang/siswa yang menjadi sasaran dari program.

Di dalam program pembelajaran, penyusunan GBPM dan jabaran materi melibatkan : *ahli materi*, yakni orang yang menguasai isi atau materi, umumnya ahli materi ini berasal dari perguruan tinggi juga bisa dari guru sendiri. Tugasnya adalah menilai naskah program dari kelayakan materinya. Yang kedua adalah *ahli media*. Ahli media ini menilai dari segi pemilihan medianya, dan juga segi estetika program ditinjau dari segi kelaikan medianya. Dan yang terakhir adalah pengembang pembelajaran, yang umumnya adalah guru kelas. Mereka berpengalaman dalam menyampaikan materi di kelas. Ia bertugas untuk mengembangkan isi GBPM dan jabaran materi. Dalam hal ini GBPM dan jabaran materi yang dikembangkan walaupun sudah dianggap memadai karena disusun berdasarkan pengalaman mengajar di kelas, keabsahan program baik dari segi isi ataupun media, naskah program yang telah ditulis masih perlu diperiksa lagi oleh *ahli materi dan ahli media*. Terlepas dari masalah di atas, pembuatan GBPM dan jabaran materi juga diperlukan, khususnya dalam pengembangan program audio/radio instruksional, dengan alasan :

- Kemungkinan kesalahan materi dapat dihindarkan.
- Terhindar dari kemungkinan menyimpang dari tujuan yang ditentukan.
- Keandalannya terjaga.
- Kekurangan dan kelemahan dapat diperbaiki atau direvisi.

Beberapa Tips dalam pengembangan GBPM dan Jabaran Materi :

Topik program :

Merupakan salah satu bagian dari pokok bahasan. Satu pokok bahasan dapat dikembangkan ke dalam beberapa topik. Topik-topik ini biasanya juga dapat kita jumpai dalam kurikulum.

Judul program :

Dari topik yang telah ditelaah dan dipilih , kemudian ditentukan judul program. Sedapat mungkin judul dibuat menarik, namun juga tidak menyimpang dari materi yang ada di dalamnya. Dengan judul yang "menarik" maka diharapkan timbul rasa ingin tahu calon pemirsa/sasaran program tentang isi program di dalamnya.

Sasaran :

Sasaran adalah mereka yang menjadi target dari program yang disajikan. Pengembangan program yang baik didasarkan pada kesesuaian kebutuhan dari yang memanfaatkan program dengan materi yang disajikan.. Oleh karenanya materi yang disajikan harus sesuai dengan tingkat pemahaman sasaran.

Tujuan Pembelajaran :

TPU (Tujuan Pembelajaran Umum) dan TPK (Tujuan Pembelajaran Khusus) atau indikator dirumuskan sesuai dengan pengembangan, pendalaman, ataupun pengayaan materi di dalam GBPM. TPU menyangkut kemampuan yang bersifat umum yang biasanya tidak mudah diukur atau diamati. Ciri rumusan dalam TPU biasanya menggunakan kata-kata : memahami, mengetahui, membayangkan, dan sebagainya. TPU dikutip dari kurikulum yang digunakan sebagai acuan. Dalam kurikulum berbasis kompetensi TPU sama dengan kompetensi dasar yang sudah ada pada buku kurikulum. TPK merupakan penjabaran dari TPU yang sifatnya operasional (dapat diukur, diamati, dan dinilai). Kata-kata yang digunakan untuk merumuskan TPK juga bersifat operasional, misalnya : menyebutkan, membuat, mendemonstrasikan. Hal ini sama dengan penjabaran sebuah indikator.

Pokok Materi :

Merupakan hasil jabaran dari tujuan pembelajaran khusus juga dari indikator.

Format Sajian :

Penentuan format sajian berdasarkan jumlah materi yang disajikan, yang mengacu ke daya tarik sasaran. Apabila materinya banyak dan waktunya terbatas, maka program dengan narasi adalah pilihan terbaik. Namun untuk materi yang tidak terlalu banyak, sedang waktunya relatif panjang, maka format drama akan lebih menarik. Melalui pengulangan-pengulangan materi, program dapat disajikan secara lebih jelas.

Durasi :

Lama putar program terbatas. Umumnya untuk program media pembelajaran jenis video / TV, sound slide, program radio, berlangsung sekitar 15-20 menit. Lebih dari itu perhatian penonton sudah tidak terfokus ke isi sajian.

Contoh - 1

**GARIS BESAR PROGRAM MEDIA (GBPM)
COMPUTER ASSISTED INSTRUCTIO (CAI)**

Nama Mata Kuliah	:	Komputer dan Media Pembelajaran
Topik	:	Mengenal Komputer dan Media Pembelajaran
Deskripsi Topik	:	Program ini akan membahas tentang konsep dasar elemen komputer, fungsi dan kegunaan elemen dasar komputer dan prosedur kerja sistem komputer yang meliputi input proses dan output serta video tutorial aplikasi internet. Selain itu dibahas pula media pembelajaran meliputi hakikat, keunggulan, jenis dan video tutorial desain presentasi dengan Microsoft Power Point
Standar Kompetensi	:	Memahami konsep dasar komputer dan media pembelajaran dan memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran
Media	:	CAI / MMI
Judul	:	Mengenal Komputer dan Media Pembelajaran
Penulis	:	Cepi Riyana, M.Pd. http://cepiriyana.blogspot.com Email : cheppy@upi.edu
Penelaah Materi	:	Dr. Deni Darmawan, M.Si.
Penelaah Media	:	Sanjaja

Beni A Pribadi
Tim SEAMOLEC

No	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian	Daftar Pustaka
1	Menjelaskan hakikat komputer : pengertian, fungsi dan keunggulan	Hakikat Komputer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian Komputer ▪ Fungsi Komputer ▪ Keunggulan Komputer 	Teks dan animasi	Meril, F Paul, 2000 : Computers in Education,
2	Menjelaskan komponen-komponen komputer meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) komputer	Fungsi Elemen Dasar Sistem Komputer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fungsi dan kegunaan hardware, software dan brainware dalam elemen dasar komputer 	Tek, animasi, video dan sound	Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. (1996). (3 rd Ed). <i>Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers and using media</i> . Upper Saddle River, NJ.: Merrill Prentice Hall.
3	Mengidentifikasi Standar Mengoperasikan	Mengoperasikan Komputer	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Standar Mengoperasikan Komputer yang benar 	Tek,	Heinich, R., Molenda, M., &

	-kan Komputer yang benar (SOP Komputer) : menghidupkan dan mematikan.	r yang benar (SOP Komputer)	(SOP Komputer) : menghidupkan dan mematikan. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemeliharaan komputer (Trouble Shooting) 	animasi, video dan sound	Russel, J.D. (1996). (3 rd Ed). <i>Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers and using media</i> . Upper Saddle River, NJ.: Merrill Prentice Hall.
4	Menjelaskan aplikasi internet untuk pembelajaran	Aplikasi internet untuk pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian internet ▪ Sejarah Internet ▪ Aplikasi internet ▪ Mail ▪ Chatting ▪ Browsing 	Tek, animasi, video tutorial dan sound	Kenji Kitao, . 1998. <i>Internet Resources: ELT, Linguistics, and Communication</i> . Japan: Eichosha.
5	Menjelaskan hakikat media pembelajaran :	Hakikat Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian media ▪ Kedudukan media dalam pembelajaran 	Tek, animasi, dan sound	Sadiman Arief, Media Pendidikan, Pengertian

Media Pembelajaran

	pengertian, kedudukan dalam PBM.				Pengembangan dan Pemanfaatan, Rajawali, Jakarta, 1990.
6	Mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Media Visual ▪ Media Audio ▪ Media Audio Visual ▪ Realia 	Teks, animasi, dan sound	Gerlach, S. Vernon, 1980, <i>Teaching and Media</i> , New Jersey: Prentice-Hall., Inc.
7	Menjelaskan fungsi media pembelajaran untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran	Fungsi media pembelajaran untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fungsi media pembelajaran untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran 	Teks, animasi, dan sound	Gerlach, S. Vernon, 1980, <i>Teaching and Media</i> , New Jersey: Prentice-Hall., Inc.
8	Mendeskripsikan prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran	Prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model ASSURE ▪ Model ACCESS ▪ Pendekatan Sistem 	Teks, animasi, dan sound	Gerlach, S. Vernon, 1980, <i>Teaching and Media</i> , New Jersey: Prentice-Hall., Inc.
9	Membuat media pembelajaran berbasis	Pembuatan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perencanaan / Desain ▪ Operasi dasar PowerPoint ▪ Teknik presentasi yang 	Teks, animasi,	Alessi M. Sthephen & S.R.,

	komputer dengan PowerPoint Presentation	-jaringan berbasis komputer dengan PowerPoint Presentation	baik	video tutorial dan sound	Trollip. 1984 <i>Computer Based Instruction Method & Development</i> , New Jersley : Prentice-Hall, Inc.
--	---	--	------	--------------------------	--

B. PENULISAN NASKAH MEDIA

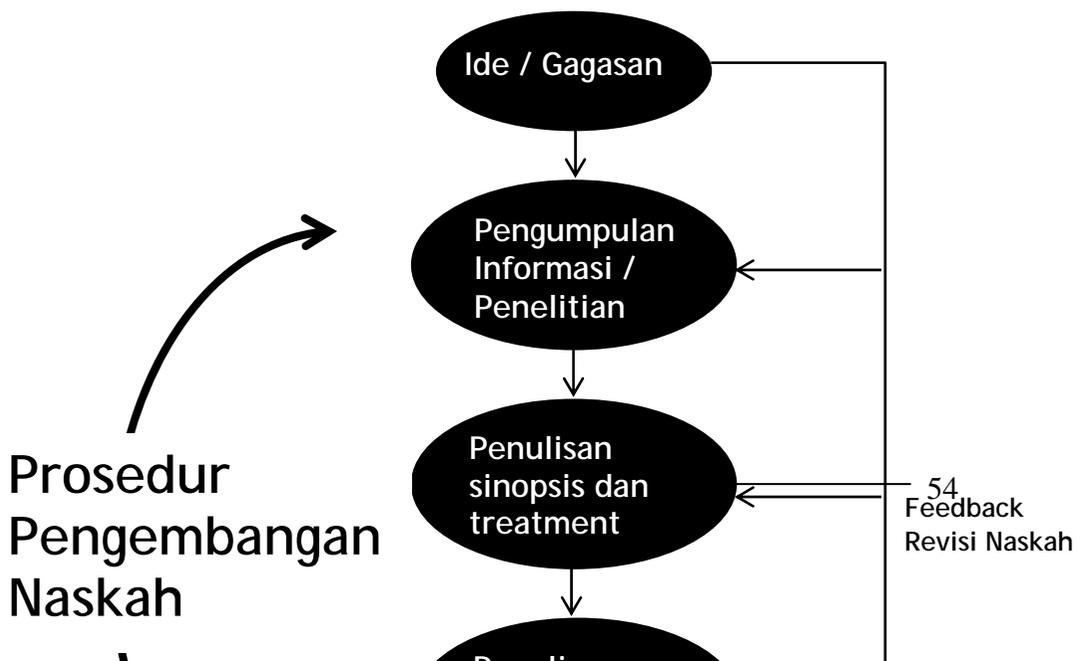
1. Pengertian Naskah Media

Istilah naskah mungkin tidak begitu asing buat Anda karena istilah ini juga digunakan untuk membuat media cetak seperti halnya buku, koran, majalah dan sebagainya. Namun demikian secara umum naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu. Secara sederhana naskah juga dapat berupa gambaran umum media atau juga outline media yang akan dibuat. Mengapa naskah perlu dibuat? Hal ini perlu dilakukan karena media pembelajaran yang mengandung isi materi dan tujuan yang diharapkan tercapai, melalui naskah inilah tujuan dan materi tersebut dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media, sehingga media yang dibuat benar-benar akan memiliki kesesuaian dengan tujuan.

Apakah setiap jenis media membutuhkan naskah? Dapat dipastikan bahwa setiap media apapun yang akan dibuat membutuhkan naskah dan perlu dibuat naskahnya, karena fungsi dari naskah adalah pedoman bagi pengguna dan terutama pembuat media. Contohnya seorang programmer

pembuat media pembelajaran berbantuan komputer, dalam memprogram media tersebut mengacu pada naskah, jika tidak ada naskah maka tidak mungkin program itu akan terwujud. Dilihat dari formatnya naskah memiliki bermacam-macam jenis, tiap jenis memiliki bentuk yang berbeda. Namun demikian dilihat dari fungsinya sama, yaitu sebagai penuntun dalam memproduksi media, unsur-unsur audio, teks dan visual yang harus ditampilkan dalam media beserta urutannya dengan jelas tertera dalam naskah.

Bagaimana naskah bisa terwujud?, pertanyaan ini perlu kita kaji bersama, karena naskah yang baik, tidak dibuat secara spontanitas namun meliputi beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah berawal dari adanya ide dan gagasan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pengumpulan data dan informasi, penulisan sinopsis dan treatment, penulisan naskah, pengkajian naskah atau reviu naskah, revisi naskah sampai naskah siap untuk diproduksi, lihatlat pada flowchart berikut :



Penjelasan :

Pembuatan naskah media diawali dengan ide atau gagasan. Menghasilkan media yang bagus diperlukan kreativitas dan ide cemerlang. Dengan demikian diperlukan pemikiran kira-kira ide seperti apa yang menarik namun tetap memiliki substansi materi yang jelas. Contoh : Jika kita akan membuat program media video untuk siswa SD Kelas IV dengan judul “Biasakan Membuang Sampah pada Tempatnya”, dengan judul yang sama kita dapat mengembangkannya menjadi beberapa ide. Untuk lebih jelasnya berikut ini beberapa ide / gagasan yang bisa dikembangkan:

Judul : Biasakan Membuang Sampah pada Tempatnya

Tujuan : Para siswa diharapkan memiliki kebiasaan untuk

Sasaran : membuang sampah pada tempatnya.
: Siswa Kelas IV SD
Jenis Media : Video

Ide - 1

Melalui format drama, dikisahkan dalam sebuah keluarga yang memiliki satu anak laki-laki. Anak ini memiliki kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan, hingga suatu saat ia kena batunya. Ia terjatuh hingga harus masuk ke rumah sakit karena kakinya terkilir gara-gara menginjak kulit pisang yang dibuangnya. Semenjak kejadian itulah ia tidak lagi membuang sampah sembarangan.

Ide - 2

Sebuah banjir hebat terjadi disebuah kampung, semua rumah tergusur oleh derasnya air yang terus meluap yang hampir menenggelamkan seisi rumah. Seorang anak sangat panik dan ketakutan, berusaha meraih apa saja yang bisa dia raih untuk tidak terbawa hanyut air, tapi rupayanya ia hampir tenggelam. Untungnya ia langsung terbangun dari mimpinya, rupanya ia mimpi buruk karena merasa bersalah sering membuang sampah ke selokan dekat rumahnya. Semenjak mimpi itu ia rajin membuang sampah ditempat yang disediakan.

Ide - 3

Video dibuat dengan film animasi. Sekelompok lalat dan nyamuk sedang berdiskusi hebat, membicarakan nasibnya yang merana karena kekurangan makanan dan minuman, keluarga lalat dan nyamuk banyak yang busung lapar dan hampir mati, karena lingkungan disekitarnya bersih tidak ada sampah berserakan sedikitpun. Hal ini akibat masyarakat berpola hidup bersih, tidak membuang sampah sembarangan

Tahap kedua dalam pengembangan naskah adalah mengumpulkan data dan informasi untuk membuat, melengkapi dan memperkaya naskah tersebut. Mengumpulan bahan ini dapat dilakukan dengan cara mengkaji literatur, melakukan

survey sederhana atau juga terlebih dahulu dilakukan penelitian secara mendalam. Misalnya jika kita akan membuat media video dokumenter tentang kehidupan suku asmat di Irian jaya. Pada saat kita membuat naskah, maka selain kita mempelajari dari buku tentang suku Asmat mungkin lebih baik, kita melakukan observasi langsung ke lokasinya, berdialog, mengamati dan informasi yang kita peroleh sebagai bahan untuk membuat naskah.

Tahap ketiga adalah membuat sinopsis dan treatment. Sinopsis secara singkat dapat diartikan sebagai ringkasan program atau ringkasan cerita. Sinopsis ini diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok materi yang akan digarap. Tujuan utamanya adalah mempermudah pemesan menangkap konsepnya, mempertimbangkan kesesuaian gagasan dengan tujuan yang ingin di capai dan menentukan persetujuannya. Dalam istilah yang lebih sederhana sinopsis dapat diartikan sebagai ringkasan cerita. Konsep sinopsis juga sering digunakan untuk kegiatan seni yang lain, misalnya dongeng, cerita bersambung, komik, pementasan teater, novel, media audio, media slide dan sebagainya. Pada dasarnya konsep sinopsis untuk film/video hampir sama dengan istilah sinopsis untuk yang lainnya. Dalam penulisannya, tidak diuraikan dengan kalimat yang panjang tetapi cukup beberapa kalimat saja, namun tercakup didalamnya : tema, event dan alur yang dikemas dengan kalimat yang sederhana dan mudah di pahami.

Contoh Sinopsis.

Contoh-1

"Episode menggambarkan suatu kecelakaan kapal 'Impian'. Dua orang, seorang kakek dan cucu gadisnya, berhasil menyelamatkan diri ke pantai pulau karang".
(Film : "Terdampar di Pulau Karang".)

Contoh-2

"Visualisasi video ini memperlihatkan proses pembuatan patung realistik (patung kepala manusia) dengan teknik cetak ulang atau cor bagan semen. Dimulai dengan

pengenalan alat dan bahan, desain, pembuatan model, pembuatan cetakan, pengecoran, penyempurnaan dan penyelesaian akhir.

(film pembelajaran Judul : Patung realistik Dengan Bahan Semen)

Contoh-3

Film ini menggambarkan perjuangan seorang lelaki muda yang berusaha bertahan hidup dan berusaha keluar dari sebuah pulau terpencil akibat kecelakaan pesawat terbang, hingga akhirnya dia selamat.

(film Layar Lebar "Case Away").

Sedangkan treatment merupakan pengembangan dari sinopsis. Sinopsis dan treatment khususnya dibuat untuk media sound slide, film, video, program media audio. Setiap media sebaiknya memiliki sinopsis, namun untuk treatment tidak perlu semua media, terbatas pada media yang membutuhkan gambaran alur cerita atau plot program dari awal hingga akhir penayangan. Misalnya pada program video, film, slide, film strip dan lain-lain. Secara sederhana yang dimaksud dengan treatment seperti halnya seorang anak yang menceritakan kembali film yang dia tonton kepada temannya dari mulai hingga film berakhir. Untuk lebih jelasnya, berikut kita simak contoh sinopsis sebuah video pembelajaran yang kemudian di jabarkan dalam sebuah treatment.

Treatment, Agak berbeda dengan sinopsis, treatment mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptif (bukan tematis) tentang bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa pembelajaran (*instructional event*) nantinya akan digarap. Kalau pada sinopsis penulisannya dibuat sedemikian singkat, akan tetapi dalam treatment semua alur cerita yang akan ada dalam video tersebut diuraikan dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir diuraikan secara deskriptif. Secara sederhana, penulisan treatment sama dengan kita menceritakan kembali pengalaman menonton film kepada orang lain, dimana kita bercerita bagaimana kronologis jalan cerita film tersebut. Namun demikian dalam pembuatan storyboard belum menggunakan istilah-istilah teknis dalam teknik video,

penggunaan istilah teknis baru dilakukan pada pembuatan *shooting skript*.

Sebagai ilustrasi pembanding, di bawah ini akan anda lihat suatu treatment yang dikembangkan dengan tema yang sama, yaitu "Terdampar di Pulau Karang".

Contoh Treatment-1

"Cerita diawali dengan fajar menyingsing di ufuk timur sebuah pulau karang yang, sepi dan gersang. Di kejauhan masih nampak samar-samar bangkai kapal "Impian" yang terdampar. Dua Bosak tubuh kelihatan bergelantungan pada sebilah papan yang terapung-apung tidak jauh dari tempat kejadian. Dengan susah payah mereka, mulai berenang-renang menempuh gelombang dan berjalan tersuruk-suruk menuju pantai pulau karang yang gersang diiringi gemericiknya riak gelombang air laut yang kini telah mulai reda, dan seterusnya".

Contoh Treatment-2

Judul : Patung Realistik Dengan Bahan Semen

Visualisasi diawali dengan penayangan judul program, kemudian tampak ruang studio patung yang memperlihatkan berbagai jenis patung, khusus pada patung yang dibuat dari bahan semen ditayangkan lebih lama. Setelah itu, tayangan berganti pada alat-alat dan bahan-bahan yang ada disekitar studio, ditata dengan rapi di atas meja peraga. Berikutnya kata pengantar disampaikan oleh presenter pengetahuan dasar-dasar mematung dan langkah-langkah mematung. Visualisasi berikutnya sebagai kegiatan ini ditayangkan peragaan oleh presenter tentang cetak ulang atau teknik cor. Kegiatan ini ini diawali dengan kegiatan desain, pembuatan model, cetakan, pengecoran, hingga penyempurnaan dan penyelesaian akhir.

A. Jenis Naskah Media

a. Naskah Media Audio

Media audio adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio atau suara dan untuk menerima informasi tersebut menggunakan indra pendengaran. Format audio yang dapat disajikan adalah suara manusia (naratif), musik, lagu / vocal, dan sound efek. Dengan format tersebut informasi dikemas sedemikian rupa sehingga membutuhkan daya imajinasi untuk membuat program audio lebih hidup dan menarik. Dilihat dari bentuknya yang termasuk media audio diantaranya audio rekaman, radio siaran dan audio di laboratorium bahasa.

Sajian informasi dalam media audio dapat dikemas menjadi beberapa format sajian, diantaranya :

Dialog atau Diskusi. Format ini menyajikan dua orang atau lebih yang memiliki kedudukan yang sama, membicarakan satu tema yang berisi materi pembelajaran. Kelebihan format ini menyajikan informasi yang dibahas oleh dua atau lebih orang yang memiliki pemahaman yang berbeda, sehingga informasi menjadi lebih banyak.

Tutorial. Ciri khas dari format ini didalamnya terlibat dua pihak, yaitu siswa yang diberi bimbingan dan tutor yang memberikan bimbingan. Pola tutorial biasanya lebih interaktif dan terbimbing, materi yang dibahas bisa lebih intensif karena jumlah siswa sedikit misalnya satu atau dua orang.

Magazine. Sesuai dengan namanya magazine yaitu majalah, maka informasi yang disajikan pada program audio jenis magazine lebih banyak dan bervariasi. Namun demikian informasi tersebut tidak terlalu di bahas secara mendalam.

Drama. Format ini menyajikan informasi dalam bentuk sajian drama. Seperti halnya drama, maka diperlukan adanya penokohan, alur cerita atau plot yang jelas, ada konflik dan penyelesaian konflik. Format drama banyak digunakan untuk menyajikan

informasi pembelajaran, karena salah satu kelebihanannya menarik dan tidak membosankan, namun jangan sampai substansi materi menjadi terabaikan.

Untuk dapat membuat naskah audio yang baik, terlebih dahulu harus memahami unsur-unsur dalam media audio, sehingga unsur-unsur tersebut dapat dikombinasikan dalam naskah dengan baik. Unsur yang dimaksud adalah :

1. **Naratif** atau suara yang dihasilkan dari suara manusia, baik dalam bentuk sajian informais oleh narator, dialog antar pemain ataupun monolog atau bicara sendiri. Yang perlu diperhatikan adalah penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan pada program audio adalah bahasa percakapan, bahasa lisan dan bukan bahasa buku atau bahasa tulisan, dengan demikian gunakanlah kalimat tunggal, kalimat yang pendek-pendek, kalimat yang panjang atau kalimat majemuk sulit untuk dicerna oleh pendengar. Sedapat mungkin kita menyajikan informasi dengan kalimat sederhana namun mudah dicerna, hindari menggunakan kata asing yang orang tidak tahu artinya, walaupun terpaksa harus menggunakannya, maka diperlukan informasi penjelasnya.
2. **Musik.** Musik merupakan bagian penting dalam program audio setelah narasi. Musik memiliki fungsi untuk menimbulkan suasana yang mendorong siswa untuk memudahkan mencerna informasi. Selain itu musik juga menimbulkan ketertarikan siswa, mengurangi kebosanan. Musik juga dapat mempengaruhi kejiwaan pendengarnya, jika sajian informasi lebih bersifat ajakan persuasif maka diperlukan musik dengan bit yang cepat dan semangat. Juga sebaliknya jika pesan bertema kesedihan dan musik yang ditampilkan bernada ceria maka akan menimbulkan kejanggalan. Dengan demikian diperlukan pemilihan musik yang sesuai.

- **Musik Tema** : Musik yang menggambarkan watak atau situasi tertentu sesuai dengan program sajian. Musik tema dibuat secara khas, harus berbeda dengan musik yang sudah ada sehingga menjadi icon ciri khas dari sebuah program audio. Sehingga jika orang lain di manapun mendengar sebuah musik tema tertentu maka langsung dia tahu bahwa ada program tersebut.
 - **Musik Transisi** : Digunakan untuk menghubungkan dua adegan, durasi musik ini tidak perlu panjang cukup 15 sampai 20 detik. Hal ini perlu diperhatikan karena pergantian adegan tanpa disertai dengan musik transisi, membuat perpindahan menjadi kaku, tidak smooth.
 - **Musik Jembatan** : Musik ini hampir mirip fungsinya dengan musik transisi. Terutama digunakan untuk menandai perpindahan antar adegan yang situasinya berbeda. Misalnya situasi di dalam ruangan, berpindah ke luar ruangan, situasi masa sekarang kembali menceritakan situasi masa lalu dan sebagainya.
 - **Musik Latar Belakang**. Jenis musik ini disebut juga "background music" digunakan untuk memperkuat sebuah situasi tertentu. Musik ini mengiringi sajian utama misalnya dialog, drama, narator. Karena sifatnya pelengkap untuk menambah suasana lebih kondusif, maka perlu diatur intensitas volume musik latar belakang ini tidak terlalu dominan, jika di prosentasikan cukup dengan 25% dari 100% volume suara.
3. **Peristilahan Teknis**. Membuat naskah audio diperlukan pengetahuan tentang istilah-istilah teknis, diantaranya "
- **ANNOUNCER (ANN)** : Pihak yang memberi informasi tentang suatu acara akan di sampaikan. Dapat juga dikatakan bahwa announcer berfungsi untuk membuka sebuah program audio.

- **NARRATOR (NAR)** : Fungsinya hampir sama dengan fungsi announcer, namun kalau narator menginformasikan sajian materi. Jadi narator sudah berada di dalam program. Apa yang disampaikan oleh narator sudah menjadi bagian dari isi program audio.
- **MUSIK** : Musik perlu dituliskan di dalam naskah, yang menunjukkan bahwa pada adegan tersebut perlu disisipkan musik yang sesuai.
- **SOUND EFFECT (FX)** : Adalah suara-suara yang terdapat dalam program audio untuk mendukung terciptanya suasana atau situasi tertentu. Sound Effect dapat berupa suara alamiah, atau sengaja dibuat dengan manipulasi tertentu. Misalnya suara burung berkicau, suara gaduh, suara keramaian, suara letusan, dan lain-lain.
- **FADE IN DAN FADE OUT** : Adalah simbol yang artinya bahwa pada adegan tersebut musik masuk secara perlahan (fade in) dan jika musik sedang berjalan maka hilangnyapun secara perlahan (fade out).
- **OFF MIKE**: Situasi dimana suara yang ditimbulkan seolah-olah dari kejauhan. Untuk menimbulkan efek ini sumber suara harus menjauhi mike.
- **IN-UP-DOWN-UNDER-OUT** : Simbol ini menjelaskan bahwa musik masuk secara perlahan (IN), kemudian naik (UP) setelah musik naik secara optimal maka diperlukan untuk kembali turun secara cepat (DOWN), kemudian musik perlahan rendah dan terus bertahan rendah selama beberapa menit (UNDER) sampai akhirnya musik perlahan hilang (OUT).

4. Format Naskah

Format naskah audio yang umum digunakan adalah menggunakan format dua kolom, seperti contoh berikut ini :

NO	PELAKU / JENIS	TEKS / ISI SUARA
----	----------------	------------------

	SUARA	

Untuk lebih jelasnya, lihatlah contoh naskah di bawah ini.

b. Naskah Media Video

Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Unsur suara yang ditampilkan berupa : narasi, dialog, sound effect dan musik, sedangkan unsur visual berupa : gambar / foto diam (still image), gambar bergerak (motion picture), animasi, dan teks.

1. Format Naskah

Keterangan-keterangan yang didapat dari hasil eksperimen coba-coba dengan storyboard tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk skrip atau naskah program menurut tata urutan yang dianggap sudah benar. Dalam pembuatan program film maupun video, skrip atau naskah program ini merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan gambar demi gambar dan penuturan demi penuturan menuju tujuan perilaku belajar yang ingin dicapai. Format penulisan skrip untuk program film dan program video pada prinsipnya sama, yaitu dalam bentuk halaman berkolom dua; sebelah kiri untuk menampilkan bentuk visualisasinya dan sebelah kanan untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan suara termasuk dialog, narasi, musik maupun efek suara. Tujuan utama suatu skrip atau naskah program adalah sebagai peta atau balok pedoman bagi sutradara dalam mengendalikan penggarapan substansi materi ke dalam suatu program. Karena itu skrip yang baik akan dilengkapi dengan tujuan, sasaran, sinopsis, treatment. Yang terpenting dalam sebuah storyboard termuat unsur video dan audio, memudahkan bagi pemain, sutradara dan kameramen dalam kegiatan latihan dan persiapan shooting. Para pemain yang berperan dalam video tersebut menghapuskan naskah dan dialog berdasarkan naskah.

VIDEO	AUDIO

Pada *kolom video* berisi semua kejadian/event yang perlu divisualisasikan dalam keseluruhan isi film dari awal sampai akhir program. Apa yang kita inginkan tampak dalam layar monitor diisikan dalam kolom video ini.

Pada *kolom Audio* berisi semua unsur audio baik berupa suara manusia (narator atau presenter), musik, dan sound effect.

Contoh Naskah Skenario :

Judul : Memanfaatkan Perpustakaan Sekolah

NO	VIDEO	AUDIO
SCENE 1	Muncul Logo pembuka, pembuat program disertai tulisan PROYEK PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DAN SEKOLAH disusul dengan persembahan judul MEMANFAATKAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH	MUSIK JINGGLE
2	Animasi pembuka berisi cuplikan cuplikan video siswa sedang membaca, tumpukan buku, rak-rak buku, siswa sedang membuka katalog, dll disertai	MUSIK INSTRUMEN

	tulisan kerabat kerja.	
3	Pemandangan suasana kota, gedung-gedung bertingkat hiruk pikuk orang lalu lalang dan beberapa fasilitas belajar seperti perpustakaan	NARRATOR (OFF CAMP) : Kemajuan Indonesia saat ini sangat ditunjang oleh kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan negara lain. Salah satu cara untuk mewujudkan sumber daya yang tinggi adalah dengan menumbuhkan minat membaca sejak usia dini. Perpustakaan adalah solusi untuk menumbuhkan minat baca anak mulai di tingkat sekolah dasar. Dan seterusnya...
SCENE 4	Suatu siang di sebuah sekolah Dasar, tampak lokasi sekolah dari luar	
5	Disebuah ruangan kelas, seorang guru sedang mengajar dihadapan 30 orang siswa.	Musik
6	Dari halaman sekolah, terlihat seorang guru keluar dari kelas menghampiri lonceng, sejenak melihat jam dan	SUARA BEL

	langsung memukul lonceng.	
7	Kembali ke ruangan kelas, dimana seorang guru sedang mengajar.	Guru : "Ada yang mau bertanya ?" Siswa (Terdiam) Guru : "Kalau tidak ada yang bertanya, kalian boleh keluar"
8	Anak-anak berhamburan keluar ruangan untuk beristirahat.	Suara riuh anak-anak
9	Di sebuah sudut halaman sekolah, tampak seorang siswa perempuan sedang asyik membaca, dihampiri oleh 3 orang temannya.	Siswa-1 : " Kamu sedang baca buku apa?" Siswa-2 : "Buku Sejarah" Siswa-3 : "Bukunya baru beli ya?" Siswa-2 : "Enggak kok, aku baru beli dari perpustakaan" Siswa-1 dan Siswa-2 (bicara bersamaan) : "Perpustakaan" Siswa-2 : "Iya, perpustakaan sekolah Kita" Siswa-1 : "Emang bukunya boleh dipinjam dan di baca?" Siswa-2 : "Boleh" Siswa-3 : "Ada buku apa saja di sana?" Siswa-2 : "Banyak deh" Siswa-3 : " Kalau begitu

		antar kami ke sana ya.." dan seterusnya..
--	--	---

2. Shooting Skript / Skenario

Bila di atas disebutkan bahwa skrip terutama ditujukan untuk bahan pegangan sutradara dan pemain, skenario lebih merupakan petunjuk operasional dalam pelaksanaan produksi atau pembuatan programnya. Jadi skenario sangat bermanfaat bagi teknisi dan kerabat produksi yang akan melaksanakannya dengan tanggung jawab teknis operasional. Petugas yang membutuhkan diantaranya : editor/penyunting gambar, kameramen, pencatat adegan, sound man, dll. Dalam skenario inilah beda antara film dan video akan tampak karena video mempunyai efek visual tertentu yang tidak dimiliki oleh media film, misalnya dissolve, wipe, superimpose, split image, dan sebagainya.

Pengaruh lain yang juga akan tercermin dalam penulisan skenario adalah beda dalam pendekatannya. Bila dalam pendekatan film perpindahan umumnya bersifat 'cut- to-cut' dan pengambilannya boleh meloncat-loncat dengan pengelompokan menurut keadaan waktu, cuaca, lokasi maupun sifatnya (di dalam atau di luar gedung studio), perpindahan dalam pendekatan video dapat transisional dan bersifat sekuensial. Dengan singkat, skenario untuk program video mempergunakan lebih banyak istilah-istilah atau "bahasa" produksi dan petunjuk-petunjuk teknis operasional bagi kerabat dan teknisi produksi.

Contoh shooting skript / skenario

NO	VIDEO	AUDIO
SCENE 1	IN BLACK	MUSIK JINGGLE FI-FU

	<p>ZI : LOGO PERPUSTAKAAN NASIONAL</p> <p>CAPTION (FI/FO): PROYEK PENGEMBANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DAN SEKOLAH</p> <p>CAPTION JUDUL (FI/FO) MEMANFAATKAN PERPUSTAKAAN SEKOLAH</p>	
2	<p>IN BLACK ECU : Membuka Buku (Slow Motion)</p> <p>DISSOLVE TO CU : Siswa Sedang Membaca INS :CAPTION Ide Cerita : Drs. Rachmat Natawijaya DISSOLVE TO ZI : Plang Perpustakaan DISSOLVE TO Tumpukan Buku</p> <p>CUT TO PAN LEFT : Rak Buku Di Perpustakaan</p> <p>Dan seterusnya....</p>	MUSIK INSTRUMEN

3	<p>DISSOLVE TO HA : Patung Bundaran Hotel Indonesia</p> <p>CUT TO INS. Gedung-Gedung Bertingkat</p> <p>CUT TO LS : Orang Lalu Lalang</p> <p>DISSOLVE TO ; PAN LEFT ; Ruang disebuah perpustakaan</p> <p>Dan seterusnya.....</p>	<p>NARRATOR (OFF CAMP) :</p> <p>Kemajuan Indonesia saat ini sangat ditunjang oleh kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing dengan negara lain. Salah satu cara untuk mewujudkan sumber daya yang tinggi adalah dengan menumbuhkan minat membaca sejak usia dini. Perpustakaan adalah solusi untuk menumbuhkan minat baca anak mulai di tingkat sekolah dasar.</p> <p>Dan seterusnya...</p>
SCENE 3	<p>IN BLACK FI /ESTABLISHING SHOOT :</p> <p>ZI : Perpustakaan sekolah, DISSOLVE TO : PAN RIGHT : setting sekolah dari luar</p>	
4	<p>CUT TO : LS : Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas</p>	Musik

	CUT TO ; Siswa sedang memperhatikan guru mengajar.	
5	CUT TO LS Dan PAN LEFT : Seorang guru keluar dari kelas menghampiri lonceng CUT TO ECU : jam tangan guru CUT TO : HA : guru sedang memukul lonceng.	SUARA BEL
6	CUT TO LS : di ruangan kelas, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.	Guru : "Ada yang mau bertanya ?" Siswa (Terdiam) Guru : "Kalau tidak ada yang bertanya, kalian boleh keluar"
7	CUT TO : LS : Anak-anak berhamburan keluar ruangan untuk beristirahat. CUT TO : ECU : kaki kai siswa berlarian	Suara riuh anak-anak
8	LA : Di sebuah sudut halaman sekolah, tampak seorang	Siswa-1 : " Kamu sedang baca buku apa?"

	<p>siswa perempuan sedang asik membaca, dihampiri oleh 3 orang temannya.] CUT TO CU : siswa 1 CUT TO OSS : siswa 2 CUT TO : siswa 3 CUT TO OSS : siswa 2 CUT TO ; siswa 1 dan 3 Dan seterusnya...</p>	<p>Siswa-2 : "Buku Sejarah" Siswa-3 : "Bukunya baru beli ya?" Siswa-2 : "Enggak kok, aku baru beli dari perpustakaan" Siswa-1 dan Siswa-2 (bicara bersamaan) : "Perpustakaan" Siswa-2 : "Iya, perpustakaan sekolah Kita" Siswa-1 : "Emang bukunya boleh dipinjam dan di baca?" Siswa-2 : "Boleh" Siswa-3 : "Ada buku apa saja di sana?" Siswa-2 : "Banyak deh" Siswa-3 : "Kalau begitu antar kami ke sana ya.." dan seterusnya..</p>
--	---	--

Dengan demikian seorang penulis naskah dan shooting skript video harus memahami istilah-istilah teknis yang ada dalam teknik produksi video.

3. Petunjuk pengambilan Gambar

Petunjuk pengambilan gambar adalah posisi pengambilan oleh kamera pada objek yang diambil. Secara mendasar terdapat 3 cara pengambilan, yaitu :

1. *Long shot* (LS), yaitu pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingannya.

2. *Medium shot (MS)*, yaitu pengambilan yang memperlihatkan pokok sarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar-belakang maupun detail yang kurang perlu.
3. *Close-up (CU)*, yaitu pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju ke situ.

Kadang-kadang di luar ketiga pengambilan dasar (*basic shots*) tersebut orang masih menambahkan dua lagi, yaitu XLS (*extreme long shot*) dan XCV (*extreme close-up*). Sedangkan di antara LS dan CU ditambahkan dua lagi, yaitu MLS (*medium long shot*) di antara LS dan MS, dan MCU (*medium close-up*) diantara MS dan CU.

4. Gerakan Kamera

Visualisasi yang tampak pada layar pada dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda-beda. Perbedaan letak dan posisi serta gerakan objek yang tampak pada layar adalah akibat dari gerakan-gerakan yang ditimbulkan dari kamera. Seorang skriptwriter harus mengetahui petunjuk-petunjuk yang berhubungan dengan gerakan kamera, seperti:

1. *pan right*, menggerakkan kamera kekanan
 2. *pan left*, menggerakkan kamera ke kiri
 3. *tilt up*, menggerakkan kamera ke atas
 4. *tilt down*, menggerakkan kamera ke bawah
 5. *zoom in*, mengatur pengambilan ke arah CU
 6. *zoom out*, mengatur pengambilan ke arah LS
 7. *dolly in* (track in), mendorong kamera ke arah subjek
 8. *dolly out* (track out), menarik kamera menjauhi subjek
- camera follow*, kamera mengikuti ke mana perginya subjek.

5. Efek Visual Dasar

Selain gerakan kamera, perubahan visual yang ditimbulkan pada video dan diakibatkan oleh efek visual. Edef visual dasar ini sering disebut dengan

transition devise .Penggunaan efek visual dasar seperti:

1. *fade in*, pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan lahan.
2. *fade out*, pengambilan oleh kamera tertentu mulai memutar secara perlahan.
3. *super* atau *superimpose*, penampilan sesuatu (biasanya titel atau caption) ke atas pengambilan yang ada.
4. *dissolve*, pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya.
5. *wipe*, mengganti pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan.

Pentahapan dari konsep ke skenario ini tidaklah merupakan keharusan, misalnya ada yang menganggap storyboard tidak perlu sebab koreksi atas kelancaran arus ceritera dan kontinuitas akan dilaksanakan dalam proses penyuntingan (editing). Bahkan tata urutan atau sekuens instruksional episode biasanya sudah terikat pada garis ceriteranya (plot).

Kadang-kadang tidak dibedakan antara skrip dan skenario. Sehingga hanya terdapat tiga langkah saja dalam teknik penulisan naskah (film maupun "video), yaitu sinopsis, treatment, dan skenario seperti yang dikemukakan Yusach Biran. Dalam hal yang demikian yang disebut skrip atau naskah program adalah keseluruhan kumpulan bahan yang tersebut di atas.

c. Naskah Media Grafis

Media yang cukup banyak digunakan guru dalam pembelajaran adalah jenis media grafis. Apa saja jenis media grafis itu? Media grafis adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik printing, sablon, atau offset, sehingga media ini disebut juga media *printed material* atau bahan-bahan yang tercetak. yang termasuk media grafis diantaranya : bagan, poster, grafik, diagram, karikatur, komik pendidikan, dan media foto. Dalam perkembangannya membuat media cetak menjadi

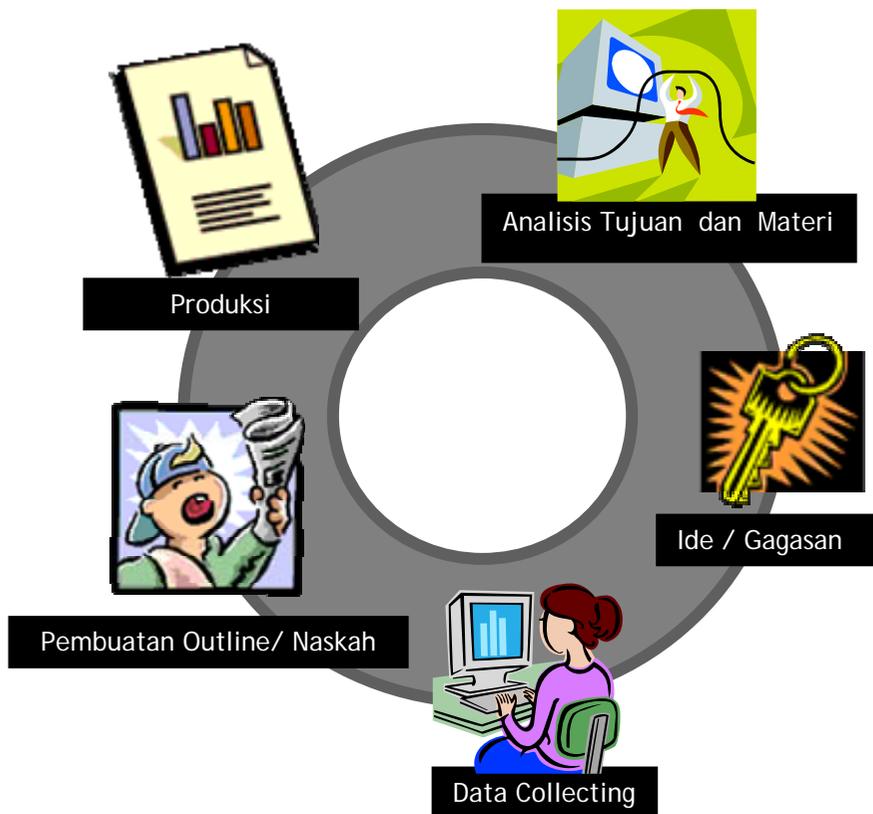
lebih praktis dibandingkan dengan cara manual. Membuat media grafis dengan manual menuntut keterampilan dan keahlian khusus yaitu menggambar dan melukis dan kita sadari kemampuan ini tidak semua guru memilikinya. Kemudahan dalam pembuatan media grafis sekarang ini karena dibantu dengan menggunakan komputer.

Prosedur umum dalam merancang media grafis dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- **Pertama** mengidentifikasi program, dalam hal ini tentukanlah : Nama mata pelajaran, pokok bahasan dan sub pokok bahasan, tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan, dan sasaran, sasaran yang dimaksud di sini adalah siswa yang akan menggunakan media tersebut posisinya berada di kelas berapa, dan semester berapa.
- **Kedua**, mengkaji literatur, dalam membuat media cetak ini guru selanjutnya menentukan isi materi yang akan disajikan pada kedua media tersebut. Perlu diketahui bahwa menentukan isi yang akan disajikan pada media cetak dan media presentasi bukan memindahkan semua isi dalam buku teks, namun perlu di kemas sedemikian rupa sehingga materi pelajaran dapat divisualisasikan lebih tepat, merangkum materi yang disampaikan, jelas dan menarik minat dan perhatian siswa.
- **Ketiga** membuat naskah. Naskah untuk media grafis berisi sketsa visual yang akan ditampilkan berisi objek gambar, grafik, diagram, objek foto dan isi pesan visual dalam bentuk teks. Naskah untuk media presentasi berupa storyboard dengan format double colom berisi kolom visual yang diisi dengan semua tampilan dalam bentuk visual dan kolom audio.
- **Kegiatan Produksi**. Media cetak dapat dibuat secara manual atau menggunakan komputer. Cara manual berarti diperlukan keterampilan khusus untuk menggambar, melukis atau membuat dekorasi objek grafis. Bahan-bahan yang digunakan berupa media kanvas atau kertas, cat air atau cat minyak, kuas,

minyak, berbagai bentuk dan bahan kertas, spon, styrofoam, dan lain-lain. Cara kedua menggunakan komputer grafis menggunakan software aplikasi pengolah gambar dan dicetak secara digital menggunakan printer warna.

Proses Pengembangan Media Grafis



Naskah media grafis tidak selengkap media audio dan video, namun cukup mempersiapkannya dalam bentuk sketsa atau outline visual. Sketsa berhubungan dengan bentuk objek, banyaknya objek dan jenis objek yang akan divisualisasikan. Dalam naskah, objek tidak dibuat secara utuh namun dalam bentuk sketsa menggunakan pensil atau spidol warna hitam. Outline visual, berhubungan dengan komposisi dan

pengaturan penempatan setiap objek yang ditampilkan, misalnya teks akan ditempatkan dimana, apa isi teksnya, berapa karakternya. Begitu juga dengan gambar, foto atau grafis, bagaimana penempatannya, sehingga terlihat harmonis. Lihatlah contoh sketsa berikut ini :



Sketsa

Contoh Sketsa



Poster