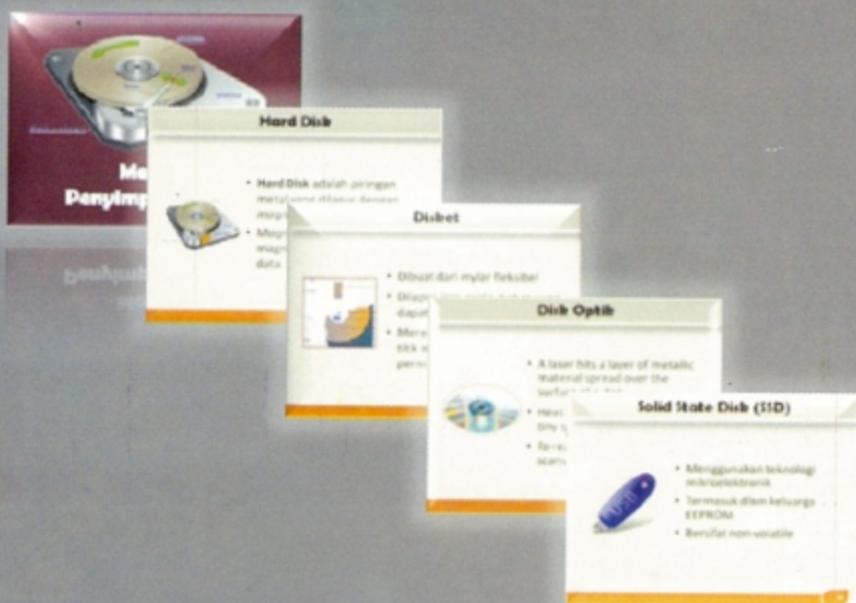


Priyanto

Desain Visual Presentasi Multimedia

Persiapan dan Pelaksanaan
Presentasi secara Profesional



Priyanto

**Desain Visual
Presentasi
Multimedia**

**Persiapan dan Pelaksanaan
Presentasi secara Profesional**



**Desain Visual
Presentasi
Multimedia**

Cetakan 1, Mei 2009

Penulis: Priyanto

ISBN 978-979-8418-43-3

Diterbitkan oleh

UNY Press

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Kompleks FT-UNY

Kampus Karangmalang, Yogyakarta

Telp.: (0274) 586168 ekstensi 279

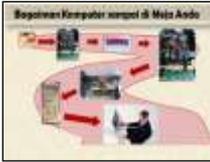
E-mail: uny-press@yahoo.com

Dicetak oleh

Unit Percetakan dan Penerbitan

Perpustakaan Nasional: katalog Dalam Terbitan (KDT)

88 hlm; 14 x 20,5 cm



Pengantar

Niat utama penulisan ini adalah berbagi pengetahuan dan pengalaman. Ada dua faktor yang mendorong penulis menyusun buku “Desain Visual Presentasi Multimedia” ini.

Pertama, dari pengalaman penulis sebagai peserta dalam presentasi di berbagai kesempatan (kuliah, seminar, rapat kerja), banyak peserta yang mengeluh tentang kualitas penyajian presentasi. Keluhan tersebut antara lain tentang sulitnya membaca presentasi di layar yang disebabkan oleh: padatnya teks, ukuran huruf yang terlalu kecil, dan pemilihan kombinasi warna yang tidak sesuai.

Kedua, banyak penyaji menggunakan komponen visual (gambar-gambar dan dekorasi) yang tidak mendukung informasi verbal, sehingga tidak ada kesatuan (*unity*) antara komponen verbal dan visual. Keadaan ini dapat memecah konsentrasi audien dalam menyerap informasi dari penyaji.

Ketiga, dari pengalaman menjadi pelatih media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan e-learning, banyak peserta yang sudah akrab dengan perangkat lunak presentasi (Power Point, Flash, dan yang lainnya), tetapi tidak memahami kaidah desain visual.

Kempat, saat ini banyak peralatan proyektor multimedia (LCD: *liquid crystal display* dan DLP: *digital light processor*) dengan berbagai macam resolusi. Yang menjadi masalah, apabila penyaji dihadapkan pada peralatan proyektor LCD atau DLP yang resolusinya lebih rendah dari computer yang digunakan. Informasi yang tampil di layar proyeksi tidak seindah yang ada di layar komputer. Akibatnya ada informasi yang hilang, terutama yang berkaitan dengan warna.

Berdasar keempat faktor yang mendasari penulisan buku ini, penulis menyajikan buku ini dalam enam bagian. Bagian pertama membahas tentang komunikasi efektif, media dan perannya dalam pembelajaran, dan peran penyaji atau guru dalam suatu presentasi.

Bagian kedua membahas tentang Komunikasi Efektif dan Prinsip-prinsip Visual, terfokus pada pentingnya visual dalam presentasi untuk mendukung komunikasi efektif. Pembahasan visual mencakup literasi

visual, pentingnya symbol visual dan warna terkait dengan penyerapan informasi.

Bagian ketiga Elemen Dasar Desain Visual, membahas tentang elemen visual, elemen verbal, dan kesalahan-kesalahan yang umum terjadi. Bagian ini sudah mulai masuk pada masalah teknis namun general, dalam arti independen terhadap produk perangkat lunak tertentu.

Bagian keempat membahas tentang Pola Desain Pesan, fokusnya pada desain pesan suatu slide secara individual. Pembahasan diawali dengan konsep tunggal, kesatuan, lesederhanaan, pengaturan tata letak, keseimbangan, warna, dan minimalisasi animasi dan suara.

Bagian kelima Menata Tampilan dan Daya Tarik. Selain membahas tentang penyajian pesan pada slide secara individual (pengaturan arah dan penyajian grafik), bagian ini membahas tentang kesatuan rangkaian slide dalam presentasi yang terkait dengan konsistensi dan elemen penambah daya tarik. Pada bagian akhir, disediakan Visual Design Check List yang dapat digunakan untuk menilai presentasi anda.

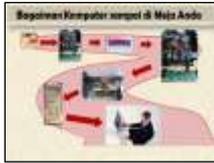
Bagian keenam yang merupakan bagian akhir buku ini membahas Persiapan Teknis Presentasi, Sesuai dengan judulnya bagian ini membahas masalah teknis yang mendukung lima bagian sebelumnya. Masalah teknis berorientasi pada perangkat lunak Microsoft Power Point untuk memberi contoh pembuatan dan penggunaan template dan kompresi gambar. Akhir bagian ini membahas tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan ruang dan beberapa tips pelaksanaan presentasi.

Terbatasnya halaman dan keterbatasan penulis mungkin menjadikan buku ini jauh dari sempurna. Oleh sebab itu penulis berharap para pembaca dapat turut berbagi pengetahuan dan pengalaman melalui kritik dan saran untuk penyempurnaan buku ini.

Akhirnya, harapan penulis mudah-mudahan buku yang sederhana ini memberi manfaat bagi rekan-rekan dosen, guru, mahasiswa, dan pembaca umumnya. Amin.

Yogyakarta, Oktober 2008

Penulis.



Daftar Isi

Pengantar	ii
Bagian 1 Komunikasi, Teknologi, Media, dan Guru	1
Prinsip Komunikasi	2
Model komunikasi	3
Media	5
Konvergensi Media	6
Peran Media dalam Pembelajaran	7
Perubahan Peran Penyaji (Guru)	9
Bagian 2 Prinsip-Prinsip Visual	11
Hearing dan Listening	13
Peran Visual dalam Presentasi	15
Literasi Visual	16
Tujuan Desain Visual	17
Komunikasi Visual	18
Warna	19
Kekuatan Warna dalam Presentasi	21
Apa yang dikatakan Peneliti	21
Apa yang dikatakan Penyaji	22
Apa yang dikatakan Akal Sehat	22
Warna Memberi Arti Melebihi teks	22
Otak Kanan dan Visual	23
Bagian 3 Elemen Desain Visual	25
Elemen Visual	26
Visual Realistis	26
Visual Analogi	28
Visual Pengorganisasian	28

Elemen Verbal	29
Model Huruf	30
Banyaknya model huruf	30
Huruf kapital	31
Warna huruf	31
Ukuran huruf	32
Spasi baris	33
Jumlah kata per slide dan penggunaan bullet	33
Beberapa kesalahan pada desain visual	35
Mengevaluasi visual anda	38
Bagian 4 Pola Desain Pesan	39
Pesan tunggal per slide	40
Kesatuan atau harmoni	41
Kesederhanaan (Simplicity)	41
Pengaturan tata letak	42
Penjajaran elemen	42
Bentuk yang akrab	43
Rule of third	44
Keseimbangan	45
Warna	46
Susunan warna	46
Daya tarik warna	50
Pemilihan warna dan latar belakang	52
Hindari latar belakang yang terlalu ramai	52
Minimalkan animasi dan suara	54
Bagian 5 Menata tampilan dan daya tarik	55
Pengaturan arah (Directional)	56
Konsistensi rangkaian slide	57
Menyajikan Grafik	59
Grafik piktorial	60
Pemilihan skala pada grafik	61
Elemen penambah daya tarik	62
Kejutan	62
Tekstur	63
Interaksi	64
Menilai presentasi anda	65
Bagian 6 Persiapan Teknis Presentasi	66

Membuat template menggunakan Power Point	67
Menggunakan template pada Power Point	70
Kompresi gambar untuk presentasi yang ringkas	71
Resize dan kompresi	72
Memotong gambar dan kompresi	74
Layar: ukuran dan penempatan	75
Beberapa masalah yang dihadapi penyaji	77
Hindari dalam presentasi!	79
Daftar Pustaka	82



1

**KOMUNIKASI &
MEDIA**

Konsep Kunci

- Prinsip komunikasi
- Model komunikasi
- Media dan konvergensi
- Peran media dalam pembelajaran
- Perubahan fungsi penyaji

Komunikasi dapat dipandang sebagai suatu proses yang bertujuan untuk menyampaikan informasi. Komunikasi sangat erat kaitannya dengan hubungan antarpribadi, sehingga bisa menjadi sangat sederhana atau sangat rumit. Sangat rumit, karena dalam komunikasi tidak ada jaminan bahwa penerima memiliki realitas yang sama dengan pengirim, akibatnya, tidak ada jaminan bahwa penerima akan menerjemahkan pesan dengan cara yang sama dengan pengirim. Perbedaan realitas ini—baik latar belakang maupun persepsi—menyebabkan proses komunikasi sering kali agak sulit, bahkan bisa gagal.

Penggunaan teknologi informasi (TI) sebagai media dalam presentasi merupakan konsep integrasi TI dalam berkomunikasi. Integrasi memiliki dua konsep umum, yaitu memberi nilai tambah dan dibutuhkan. Memberi nilai tambah berarti terdapat *gain* dalam transfer informasi dari pengirim ke penerima. Dibutuhkan berarti kehadirannya diperlukan untuk menyajikan informasi yang sulit disampaikan, baik secara lisan maupun tertulis.

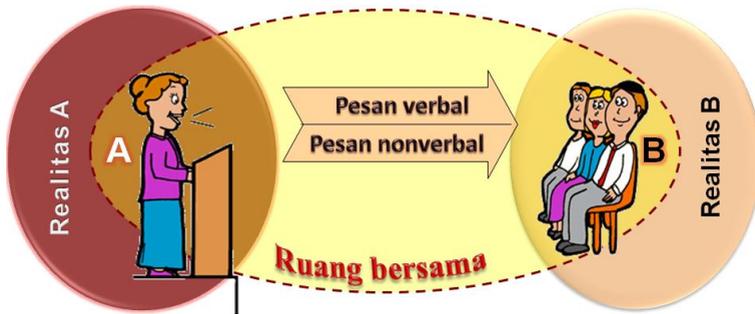
PRINSIP KOMUNIKASI

Dalam proses komunikasi, pesan yang akan disampaikan kepada penerima berupa ide, persepsi, perasaan, atau data. Pesan tersebut secara fisik berupa vibrasi suara, berkas sinar, kata-kata, atau bahasa tubuh yang dikirim melintasi ruang bersama (*shared space*).

Antara pengirim dan penerima terdapat dua lapis pesan yang dapat dikirimkan, yaitu pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal adalah sesuatu yang diekspresikan dalam bahasa, pembicaraan, atau tulisan. Pesan non-verbal adalah bahasa tubuh. Kadang-Kadang pesan verbal dan non verbal tidak sesuai

Bagian 1 Komunikasi dan Media

satu sama lain atau tidak sejenis. Komunikasi efektif menuntut pesan verbal dan nonverbal yang sesuai atau disebut sama dan sebangun.



Gambar 1.1

Dalam proses komunikasi, Pengirim (A) mengirimkan pesan verbal dan nonverbal kepada penerima (B) melalui ruang bersama.

Agar komunikasi berjalan efektif, penyaji harus memperhatikan beberapa faktor sebagai pertimbangan, yaitu (i) realitas yang berbeda, (ii) ruang tempat berlangsungnya komunikasi verbal atau non verbal, (iii) maksud yang diharapkan, dan (iv) maksud yang dirasakan.

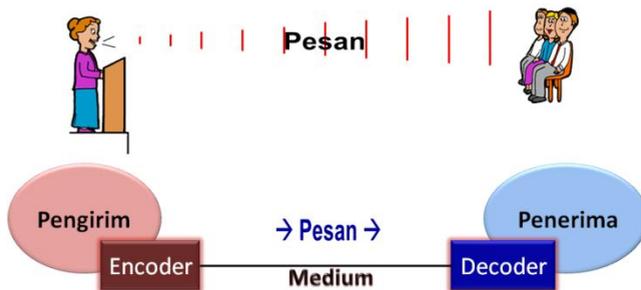
Berdasarkan apa yang dirasa penerima dan berdasarkan interpretasi masukan pesan verbal dan nonverbal, penerima akan membentuk suatu konsep mengenai arti pesan sesuai dengan kenyataan penerima. Pesan itu bisa sesuai atau tidak sesuai dengan pesan yang diharapkan oleh pengirim. Dalam komunikasi yang sukses, pesan yang dirasa oleh penerima akan mendekati pesan yang diharapkan oleh pengirim.

MODEL KOMUNIKASI

Seorang ahli telekomunikasi yang terlibat dalam aspek teknis komunikasi telah membuat suatu model komunikasi yang

Bagian 1 Komunikasi dan Media

sangat umum. Model tersebut terdiri atas enam komponen: pengirim, *encoder*, medium, *decoder*, penerima, dan pesan (<http://worldtrans.org/TP/TP1/TP1-17.HTML>), seperti ditunjukkan pada gambar 1.2 berikut ini. Setiap komponen itu memiliki fungsi yang berbeda, tetapi merupakan rangkaian yang saling melengkapi dalam proses komunikasi.



Gambar 1.2.

Model komunikasi untuk komunikasi satu arah

- **Pengirim**, adalah pihak (apa atau siapa) yang sedang mengirimkan pesan kepada penerima.
- **Encoder**, adalah komponen yang berfungsi mengubah pesan menjadi format yang bisa dikirimkan secara langsung ke medium komunikasi. Sebagai contoh, ketika kita berbicara melalui telepon, tidak mungkin mentransmisikan suara (vibrasi) melalui kawat untuk jarak tertentu. Di dalam telepon terdapat mikropon (*encoder*) yang mengubah suara menjadi sinyal listrik agar dapat ditransmisikan melalui kawat.
- **Pesan**, adalah informasi pengirim yang di-*encode* dan ditransmisikan melalui medium.

Bagian 1 Komunikasi dan Media

- **Medium**, adalah tempat atau sarana di mana pesan mengalir (dikirimkan). Pada sistem telepon kabel, kabel merupakan mediumnya; pada sistem telepon seluler, udara merupakan mediumnya.
- **Decoder**, adalah komponen yang bertugas mengambil pesan dari medium dan mengubah pesan ke dalam format yang dapat diketahui penerima. Sebagai contoh, pada sistem telepon, pesan yang berupa sinyal listrik diubah oleh *decoder (speaker)* menjadi sinyal akustik yang dapat diterima telinga.
- **Penerima**, adalah pihak (apa atau siapa) yang merupakan target atau tujuan pesan.

Pada komunikasi dua arah, pengirim sekaligus sebagai penerima dan penerima juga sebagai pengirim. Oleh sebab itu, komponen *encoder* dan *decoder* beserta karakternya dimiliki oleh keduanya.

MEDIA DAN KONVERGENSI MEDIA

Media (sebagai bentuk jamak dari medium) berasal dari kata Latin yang di dalam bahasa Inggris berarti '*between*' ('di antara'). Kata media mengacu pada sesuatu yang membawa informasi antara pengirim dan penerima (Smaldino *et.al*, 2005). Video, televisi, diagram, bahan cetak, komputer adalah contoh media. Kesemuanya itu dapat digunakan sebagai media instruksional untuk memudahkan komunikasi dalam pembelajaran.

Selama bertahun-tahun, para penyaji telah menggunakan berbagai macam alat bantu audio dan visual untuk membantu dalam pembelajaran. Sekarang, penyaji telah memperluas bahan ajar dengan menggunakan teknologi baru dalam pembelajaran.

Bagian 1 Komunikasi dan Media

Produk teknologi pembelajaran yang lebih baru meliputi komputer, CD, DVD, saluran telekomunikasi, dan Internet. Terdapat lima tipe dasar media dalam pembelajaran, yaitu teks, audio, visual, gambar bergerak, dan manipulatif.

Teks dan *handout* adalah format alfanumerik yang dapat ditampilkan dalam berbagai format: buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya. Teks adalah medium yang paling banyak dipakai karena merupakan medium yang paling mudah menyiapkannya; bukan karena paling tepat atau paling baik.

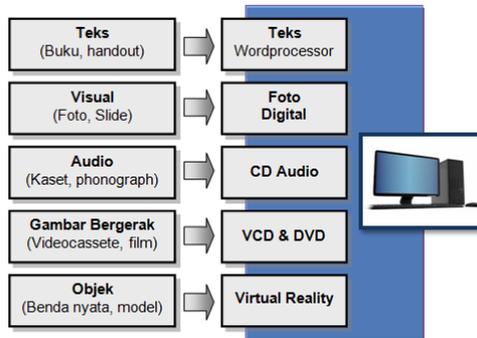
Audio adalah media yang mencakup apa saja yang dapat kita dengar: suara alam, manusia, binatang, musik, mekanis (mesin mobil yang hidup), dan sebagainya. Suara dapat dimainkan dengan menggunakan *audio player* (kaset atau CD) yang saat ini lebih banyak dimainkan dengan atau melalui komputer.

Visual adalah media yang terdiri atas diagram, poster, gambar di papan tulis, fotografi, grafik di buku, dan sebagainya. Grafik dapat ditampilkan menggunakan OHP, *projector slide*, dan komputer.

Motion media adalah media yang menampilkan gambar bergerak: video, animasi, dan sejenisnya. Media ini dapat ditampilkan menggunakan *video player* (kaset, CD, dan DVD). Saat ini media ini banyak ditampilkan dengan menggunakan komputer.

Manipulatif adalah media yang berupa objek tiga dimensi yang dapat disentuh, dipegang, dan dapat dimainkan. Sebagai contoh, model motor dua langkah yang porosnya dapat di putar untuk melihat kapan terjadi pengapian dan pembuangan.

Bagian 1 Komunikasi dan Media



Gambar 1.4

Penggabungan berbagai macam media menjadi multimedia

Pada tahun 1980-an, komputer mulai mengombinasikan beberapa media yang berbeda di atas, seperti ditunjukkan oleh Gambar 1.4. Penggabungan komputer dan video menghasilkan video interaktif, teks menjadi dokumen *wordprocessor*, dan sebagainya. Selanjutnya, konvergensi semua media tersebut disebut multimedia.

PERAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

Media sering digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan komunikasi (Smaldino, 2005). Pernahkah guru atau dosen menghadapi kesulitan dalam menjelaskan suatu materi pelajaran kepada siswa atau mahasiswanya? Misalnya, ketika dosen ingin menjelaskan komponen komputer pada *mainboard* komputer, beberapa cara berikut ini dapat digunakan.

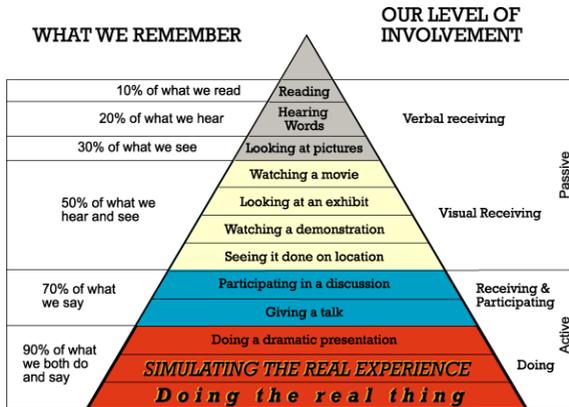
Pertama, guru atau dosen bercerita tentang komponen komputer seperti memori utama (RAM), prosesor, *input/output*, dan interkoneksinya. Apabila mahasiswa sama sekali belum tahu, belum pernah melihat objek-objek tersebut atau melihat gambarnya di buku, guru atau dosen yang bersangkutan akan

Bagian 1 Komunikasi dan Media

mengalami kesulitan dalam menjelaskannya jika hanya dengan kata-kata mengenai objek tersebut.

Kedua, guru atau dosen membawa contoh *mainboard* komputer ke dalam kelas. Cara ini lebih efektif dibandingkan dengan cara lainnya. Namun, masalahnya, belum tentu ada *mainboard* yang tersedia.

Ketiga, guru atau dosen menampilkan foto *mainboard* melalui layar LCD. Cara ini akan membantu guru atau dosen dalam memberikan penjelasan. Selain menghemat kata-kata dan menghemat waktu, penjelasan yang diberikan pun akan lebih mudah dimengerti oleh siswa atau mahasiswa, menarik, membangkitkan motivasi belajar, menghilangkan kesalahan pemahaman, serta informasi yang disampaikan menjadi konsisten.



Gambar 1.6.

Kerucut pengalaman Dale

Sumber: http://www.3-detc.com/new_web/a_pages/immTrain.html

Ketiga cara di atas dapat digolongkan dalam tiga cara: pertama sebagai informasi verbal, kedua belajar pengalaman

Bagian 1 Komunikasi dan Media

nyata, dan ketiga informasi melalui media. Di antara ketiga cara tersebut, cara ketiga adalah cara yang paling tepat dan bijaksana dilakukan oleh guru atau dosen apabila tidak tersedia objek nyata. Ketiga cara tersebut akan memberi pengaruh yang berbeda pada siswa atau mahasiswa, sesuai dengan "Kerucut Pengalaman" yang dikembangkan oleh Dale (Gambar 1.6).

Pada kerucut tersebut, persentase yang diingat yang paling rendah adalah membaca (10 %) dan yang paling tinggi adalah melakukan presentasi dramatis, simulasi pengalaman nyata, dan melakukan sesuatu yang nyata.

PERUBAHAN PERAN PENYAJI

Cukup jelas bahwa teknologi akan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, yaitu dalam memberikan pengalaman belajar yang berkesan yang pada akhirnya memiliki tingkat ingatan yang tinggi. Inilah komunikasi yang efektif.

Oleh sebab itu, dengan kehadiran teknologi di dalam kelas, peran penyaji dalam proses pembelajaran telah berubah. Bukan berarti peran penyaji digantikan oleh teknologi, tetapi perannya telah berubah dari penyaji informasi menjadi koordinator sumber belajar. Selain itu, penyaji berfungsi sebagai fasilitator, manajer, konselor, dan motivator. Penyaji membantu audien mencari dan memroses informasi dari berbagai sumber. Pada masa depan, penyaji akan lebih menjadi *guide on the side* dibanding *the sage on the stage* (Smaldino *et al*, 2008).

Permintaan penyaji yang memiliki keterampilan TI menjadi hal yang cenderung bersifat imperatif. Seorang penyaji tidak cukup hanya memiliki kemampuan dalam bidangnya, tetapi harus memiliki kemampuan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk kepentingan pembelajaran.

Bagian

2

KOMUNIKASI EFEKTIF DAN PRINSIP-PRINSIP VISUAL

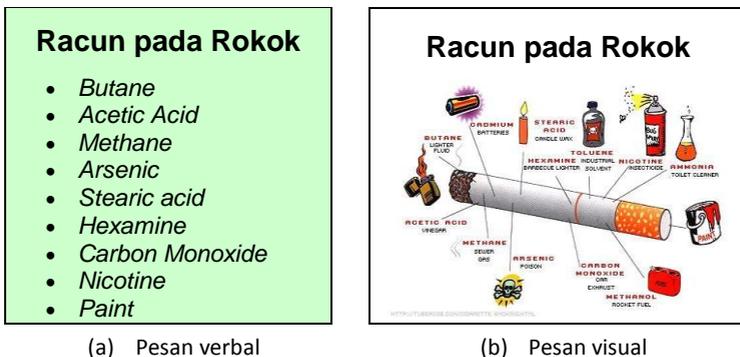
Konsep Kunci

- *Hearing dan listening*
- Peran visual dalam presentasi
- Literasi visual
- Tujuan desain visual
- Komunikasi visual
- Warna
- Kekuatan warna dalam presentasi
- Otak kanan dan visual

Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual

Kita sering mendengar kata-kata ”Gambar setara dengan ribuan kata”. Artinya, apabila gambar diuraikan dalam kata-kata akan menjadi banyak kata. Dalam proses pembelajaran banyak melibatkan imajinasi visual. Oleh sebab itu, penggunaan visual dalam pembelajaran pantas mendapat perhatian. Tersedianya komputer dengan kemampuan visual yang canggih dan tersedianya sumber-sumber visual di internet menjadikan desain visual bukan merupakan hal yang menakutkan lagi saat ini.

Di samping itu, kita juga sering mendengar bahwa ”gambar memiliki sejuta makna”. Artinya, kita juga harus waspada dengan visual. Jangan sampai setiap audien (dengan latar belakang yang berbeda) akan memiliki persepsi yang berbeda terhadap pesan yang disampaikan oleh penyaji. Perhatikan dan bandingkan dua pesan berikut ini.



Gambar 2.1

Pesan verbal dan pesan visual

Untuk meningkatkan efektifitas komunikasi, dalam mendesain suatu tampilan visual, ada hal yang perlu dipertimbangkan secara cermat. Apakah tampilan visual itu cukup teks saja, gambar saja, atau gambar disertai teks.

Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual

Tampilan teks (Gambar 2.1a) adalah yang paling sering dijumpai dibandingkan visual (Gambar 2.1b). Kedua tampilan tersebut pasti akan memiliki pengaruh yang berbeda pada audien.

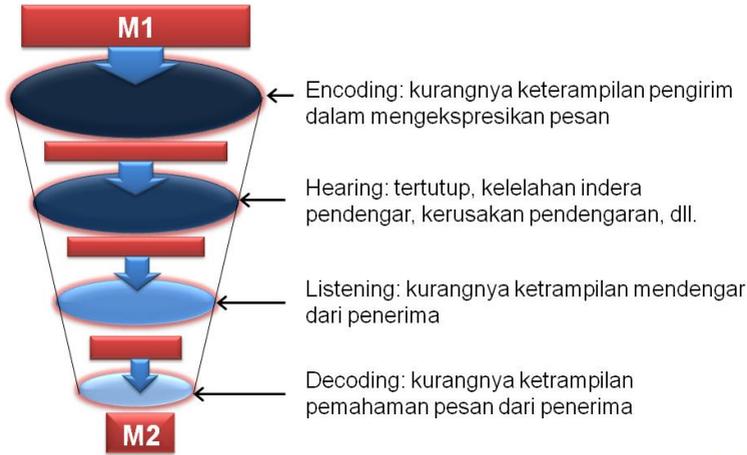
HEARING DAN LISTENING

Hearing dan *listening* adalah dua hal yang berbeda walaupun keduanya saling berelasi dan merupakan rangkaian dalam proses komunikasi. *Hearing* adalah proses fisiologi, sedangkan *listening* adalah proses psikologi (Smaldino *et.al*, 2005). Secara fisiologi, *hearing* adalah proses saat gelombang suara yang memasuki telinga dikirim ke *eardrum*, diubah menjadi getaran atau vibrasi mekanis di tengah telinga, dan berubah pada bagian dalam telinga menjadi sinyal listrik yang dikirim ke otak. Proses psikologis *listening* dimulai dengan kesadaran dan perhatian seseorang terhadap suara atau pola pembicaraan (penerimaan), berproses melalui identifikasi dan pengenalan sinyal auditori yang spesifik (*decoding*), dan berakhir dengan pemahaman (*understanding*).

Hearing dan *listening* juga merupakan proses komunikasi. Seperti komunikasi dalam pembelajaran, pesan di-*encode* oleh pengirim dan di-*decode* oleh penerima. Kualitas pesan yang di-*encode* dipengaruhi oleh kemampuan pengirim dalam mengekspresikan secara jelas dan logis. Tingkat pemahaman pesan yang di-*decode* oleh penerima dipengaruhi oleh kemampuan penerima dalam memahami pesan.

Efisiensi komunikasi ditunjukkan oleh kelancaran pesan yang mengalir dari pengirim ke penerima. Rintangan dalam komunikasi audio dapat terjadi pada titik proses *encoding*, *hearing*, *listening*, atau *decoding*, seperti ditunjukkan pada gambar 2.2 berikut.

Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual



Gambar 2.2

Pada proses hearing-listening, rintangan pada setiap langkah diibaratkan seperti saringan. M1 = pesan yang dimaksud oleh pengirim dan M2 = pesan yang yang diterima dan dipahami oleh penerima. Sumber: Smaldino et al. (2008)

Ketepatan *encoding* pesan tergantung pada kemampuan pengirim dalam mengorganisasikan pesan yang dipresentasikannya. Salah satu di antaranya ditentukan oleh kemampuan pengirim dalam ketepatan pemilihan kata yang digunakannya. Dalam hal ini, tingkat pemahaman kosa kata pengirim harus berada pada tingkat yang sama dengan penerima.

Pengiriman dan penerimaan dapat dihambat oleh sejumlah kendala berikut ini (Smaldino *et al*, 2008).

- Volume suara terlalu keras atau terlalu lemah. Jika terlalu lemah, penerima akan sulit mengambil arti pesan. Jika terlalu keras, akan memekakkan telinga, sehingga penerima berusaha untuk menutup telinga untuk mencegah bunyi yang datang.

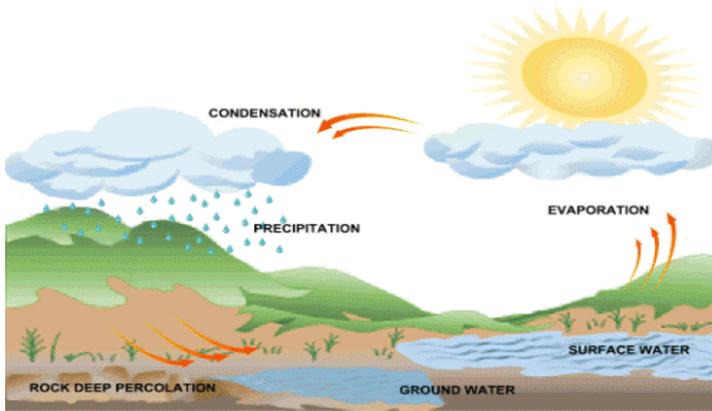
Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual

- Suara yang monoton akan memicu keletihan pendengaran.
- Kemampuan individual untuk mendengar dapat terganggu secara fisik. Sebagai contoh pendengar yang sedang sakit flu akan sulit mendengar di dalam ruangan yang bising.
- Pesan dapat juga dipengaruhi oleh keterampilan mendengar penerima. Penerima harus dapat berkonsentrasi terhadap serangkaian suara (pesan)
- Pesan dapat pecah karena penerima kurang memiliki latar belakang pengalaman dalam menginternalisasi dan memahami pesan.

PERAN VISUAL DALAM PRESENTASI

Visual dapat memotivasi audien dengan menarik perhatian, menjaga perhatian, dan membangkitkan respon emosional mereka (Smaldino *et al*, 2008). Visual berupa informasi sederhana dari materi yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan dengan kata-kata. Sebagai contoh, untuk menjelaskan terjadinya hujan akan lebih mudah menggunakan ilustrasi Gambar 2.3 dibanding kata-kata. Diagram dapat mempermudah penyampaian pesan, untuk selanjutnya disimpan dan diambil kembali oleh audien sebagai informasi. Visual dapat juga berfungsi sebagai pengorganisasian fungsi dengan membuat ilustrasi antarelemen, seperti diagram alir atau *timeline*.

Pada prinsipnya, visual menyediakan saluran redundansi ketika memahami percakapan atau informasi verbal tertulis. Visual menyajikan informasi tersebut dengan cara yang berbeda, memberikan alternatif kepada audien untuk memahami secara visual yang (mungkin) dapat hilang apabila disampaikan secara verbal.



Sumber: <http://www.intentr.com/polarbearwate>

Gambar 2.3.

Ilustrasi untuk menjelaskan terjadinya hujan

LITERASI VISUAL

Literasi tidak hanya mengacu pada membaca dan menulis informasi verbal (melek huruf). Literasi visual adalah kemampuan untuk mengevaluasi, menerapkan, atau menciptakan penyajian visual konseptual (www.visual-literacy.org).

Menurut Smaldino *et al* (2008) literasi visual adalah kemampuan untuk menginterpretasikan pesan-pesan visual secara akurat dan untuk membuat pesan-pesan itu sendiri. Di samping itu, Stokes (2005) menyatakan bahwa literasi visual adalah kemampuan untuk menginterpretasikan gambar dan menghasilkan gambar untuk mengkomunikasikan konsep dan gagasan.

Berkenaan dengan membaca dan menulis, berdasarkan ketiga definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi visual mencakup membaca-visual dan menulis-visual.

Saat ini literasi visual telah menjadi area profesional. Asosiasi Literasi Visual Internasional (*International Visual*

Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual

Literacy Association, IVLA), adalah suatu organisasi yang dibentuk untuk mewadahi para profesional dalam bidang literasi visual.



Membaca dan interpretasi program multimedia adalah aktivitas "decoding" dari literasi visual



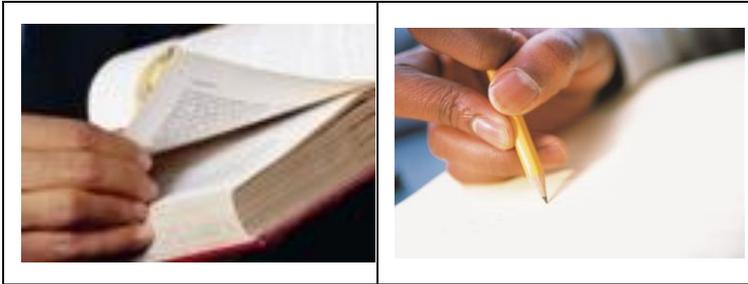
Membuat program video adalah aktivitas "encoding" dari literasi visual

Gambar 2.4

Aktivitas decoding dan encoding pada literasi visual

Literasi visual dapat dikembangkan melalui dua pendekatan utama berikut.

- **Strategi input.** Membantu siswa untuk men-*decode*, atau membaca visual dengan mahir dengan mempraktikkan keterampilan analisis visual (contoh, analisis dan diskusi gambar program multimedia dan video).
- **Strategi output.** Membantu siswa untuk meng-*encode*, atau menulis visual untuk mengekspresikan dirinya sendiri dan berkomunikasi dengan yang lain (contoh, merencana dan membuat presentasi foto dan video)



Membaca adalah aktivitas "decoding" dari literasi tulisan

Menulis adalah aktivitas "encoding" dari literasi tulisan

Gambar 2.5

Aktivitas decoding dan encoding pada literasi tulisan

TUJUAN DESAIN VISUAL

Apa yang dipikirkan oleh seorang perancang visual profesional ketika berhadapan dengan permasalahan desain visual? Terdapat banyak hal yang perlu pertimbangan, untuk keperluan pembelajaran, desain visual yang baik minimal harus memenuhi empat tujuan utama untuk meningkatkan komunikasi (Smaldino *et.al*, 2005).

- Menjamin mudah dibaca
- Mengurangi usaha yang diperlukan untuk menginterpretasikan pesan
- Meningkatkan waktu aktif audien terhadap pesan
- Memusatkan perhatian pada bagian yang paling penting dari pesan

Visual harus memberi jaminan mudah dibaca, baik itu berupa kata-kata atau gambar. Oleh sebab itu, ukuran huruf dan gambar harus sesuai agar dapat dibaca oleh audien dari semua penjuru ruang. Kita sering atau pernah mendengar seorang penyaji mengatakan "maaf tulisannya terlalu kecil" atau "maaf

Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual

gambarnya kurang jelas”. Kejadian itu sudah menunjukkan kegagalan dalam desain visual, bahkan kegagalan dalam presentasi. Karena tujuan desain visual adalah menghilangkan kendala-kendala yang dapat menghalangi pengiriman pesan dari penyaji ke audien.

Seorang penyaji harus menyampaikan pesan dengan cara tertentu agar audien mencurahkan sedikit usaha untuk menginterpretasikan apa yang dilihat. Penyaji dapat menggunakan beberapa proses sederhana untuk membantu mengurangi usaha yang digunakan untuk menginterpretasikan pesan visual.

KOMUNIKASI VISUAL

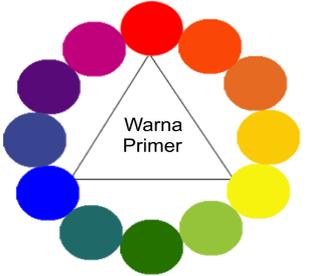
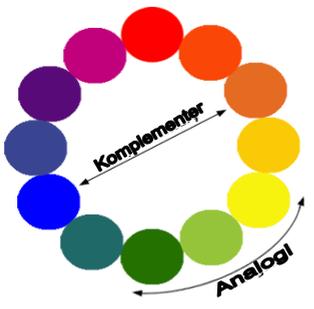
Komunikasi visual mengandalkan mata dan otak. Mata berfungsi untuk mengindera semua informasi yang disajikan dan menyimpan informasi di dalam otak. Apabila kita dapat memeriksa gambar secara kritis, kita memiliki peluang untuk memproduksi gambar yang akan diingat oleh orang lain.

Pengetahuan umum fisik tentang cahaya, bagaimana mata memfokuskan cahaya, bagaimana retina mengumpulkan sinar, dan bagaimana otak memproses, menata, dan menyimpan sinar adalah penting. Konstruksi dasar ini ditiru oleh kamera dan komputer. Pengetahuan tentang fisik dan fisiologi cahaya akan meningkatkan penggunaan teknologi dalam penyajian pesan-pesan visual secara inovatif.

Otak memproses tiga tipe pesan visual, yaitu (i) **mental**—yang kita alami dalam otak seperti gagasan, mimpi, dan fantasi, (ii) **langsung**—yang kita lihat tanpa intervensi media, dan (iii) **mediasi**—yang kita lihat melalui beberapa tipe media cetak dan elektronik (movie, televisi, atau komputer).

WARNA

Siang hari (warna putih) terdiri dari banyak gelombang atau impuls yang masing-masing memiliki dimensi atau panjang gelombang yang berbeda. Apa yang kita lihat sebagai warna sebenarnya adalah **efek warna**. Ketika suatu objek dikenai cahaya, objek itu akan menyerap gelombang-gelombang tertentu dan memantulkan gelombang yang lain. Inilah yang disebut efek warna.

	<ul style="list-style-type: none">• Warna primer: merah, biru, dan kuning. Dalam teori, semua warna dapat diturunkan/berasal dari ketiga warna tersebut.• Warna sekunder: hijau, violet, dan oranye. Warna ini diciptakan dari pengkombinasian warna primer.• Warna tersier: merah-oranye, merah-violet, biru-violet, biru-hijau, kuning-oranye, dan kuning-hijau. Warna ini dibuat dari kombinasi enam warna pertama.
	<p>Warna mempunyai hubungan spesifik tergantung pada lokasinya pada roda warna.</p> <ul style="list-style-type: none">• Warna yang berlawanan/kebalikan satu sama lain disebut komplementer. Warna komplementer membandingkan satu sama lain untuk menciptakan suatu efek dinamis.• Warna yang berdekatan secara langsung satu sama lain disebut analogi. Masing-Masing warna mempunyai dua warna analogi (yang berada pada masing-masing sisinya). Warna analogi digunakan bersama-sama menciptakan suatu perasaan harmonis dan dipersatukan, sebab dua dari warna berisi yang ketiga. Pada contoh, warna yang pertama (kuning) mencampur ke dalam yang ketiga (hijau) melalui warna pertengahan (yellow-green).

Sumber: <http://office.microsoft.com/en-us/assistance/HA010120721033.aspx>

Gambar 2.6

Hubungan antarwarna

Bagian 2 Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual

Sebagai contoh, apabila kita melihat objek berwarna biru, sebenarnya warna biru tersebut disebabkan oleh objek yang memantulkan cahaya biru dan menyerap warna-warna lain. Objek tidak memiliki warna dalam dirinya sendiri, cahaya membangkitkan warna. Apa yang kita lihat sebagai warna, sebenarnya adalah pantulan dari gelombang cahaya tertentu suatu objek.

- **Warna putih:** bila semua gelombang cahaya **dipantulkan** dari suatu permukaan, permukaan akan nampak menjadi putih.
- **Warna hitam:** bila semua gelombang cahaya **diserap** dari suatu permukaan, permukaan akan nampak menjadi hitam.

Energi gelombang cahaya dikonversi menjadi panas ketika diserap. Oleh sebab itu, apabila kita menggunakan pakaian berwarna putih atau cerah saat panas terik, kita akan memiliki banyak keuntungan.

Untuk memahami warna, cara yang tepat adalah menggunakan roda warna. Roda warna terdiri dari 12 corak (*hue*) dan ilustrasi relasi antarwarna. Pada roda warna, 12 corak dipisahkan menjadi 3 kelompok yang berbeda. Gambar 2.6 menunjukkan hubungan antarwarna tersebut.

KEKUATAN WARNA DALAM PRESENTASI

Warna dapat menjadi alat yang ampuh untuk menyampaikan informasi, karena warna dapat menyampaikan arti dan mempengaruhi sikap. Warna yang kita pilih dan cara menggunakannya dapat memberi pengaruh yang sangat kuat kepada audien dan menjamin kesuksesan presentasi kita. Tetapi bila salah dalam memilih dan menggunakan warna, juga dapat menjamin kegagalan presentasi (<http://www.3m.com>).

APA YANG DIKATAKAN PENELITI

Menurut penelitian, warna dapat mengkomunikasikan lebih efektif dibanding warna hitam dan putih. Seberapa efektifkah? Berikut yang dikatakan oleh peneliti.

- Warna visual meningkatkan kesediaan untuk membaca sampai 80 persen.
- Penggunaan warna dapat meningkatkan keikutsertaan dan motivasi sampai 80 persen.
- Warna meningkatkan pembelajaran dan memperbaiki ingatan lebih dari 75 persen.
- Warna mencatat 60 persen penerimaan atau penolakan dari suatu objek dan merupakan faktor kritis dalam suksesnya tentang segala pengalaman visual.
- Penggunaan warna dalam iklan menjual lebih banyak dari warna hitam dan putih sebesar 88 persen.

APA YANG DIKATAKAN PENYAJI

Survei yang dilakukan pada kustomer 3M telah memperoleh hasil bahwa pengguna OHT (*overhead transparency*) dapat dibedakan berdasarkan sikap dan persepsi mereka. Berikut adalah yang dikatakan oleh para penyaji dengan OHT.

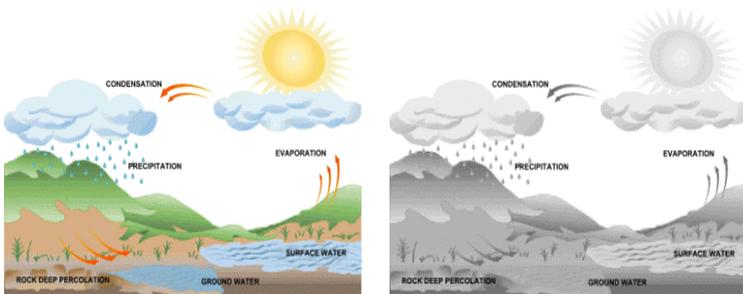
- Sebanyak 50 persen pengguna OHT merasa bahwa menggunakan warna menjadikan penyaji nampak lebih profesional.
- Sebanyak 77 persen pengguna OHT setuju bahwa presentasi yang menggunakan warna dapat berkomunikasi lebih baik dari pada menggunakan hitam dan putih
- Sebanyak 72 persen pengguna OHT setuju bahwa presentasi yang menggunakan warna akan diingat lebih lama daripada menggunakan hitam dan putih.

APA YANG DIKATAKAN AKAL SEHAT

Statistik di atas memang mengesankan, tetapi kita perlu melihat pengalaman yang terkait dengan warna. Coba kita renungkan. Walaupun TV hitam putih lebih murah, apakah kita akan membelinya? Saat mengemudikan kendaraan, apakah warna merah atau tulisan STOP yang menyebabkan kaki kita menginjak rem? Apakah Anda sering menggunakan warna menyala untuk menandai kata atau kalimat penting dalam naskah cetak, sehingga wajar apabila setiap tahun terjual 700 juta pena *highlighter*?

WARNA MEMBERI ARTI MELEBIHI TEKS

Warna mengkomunikasikan dalam bahasa universal yang kadang-kadang menghapuskan kebutuhan kata-kata sama sekali. Warna juga suatu alat yang ampuh untuk menggambarkan persamaan dan perbedaan, seperti yang digunakan para ahli cuaca yang mempercayakan warna untuk mengkomunikasikan cuaca yang dramatis. Begitu pula apabila kita melihat peta yang berwarna, pasti kita akan lebih mudah dan lebih banyak menyerap informasi dari pada peta hitam putih.



Gambar 2.7

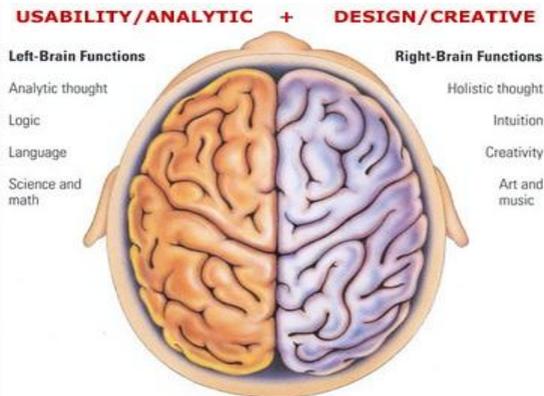
Penggunaan warna dalam presentasi berpengaruh terhadap daya serap audien terhadap informasi

GAMPANG DAN MURAH

Manusia dapat membedakan berjuta-juta warna dan merancang suatu presentasi warna dapat menjadi suatu tugas yang menakutkan. Sampai pertengahan tahun 1990 menyiapkan transparansi warna sangat memakan waktu dan biaya, tetapi sekarang, semua sudah berubah. Dengan adanya komputer dan perangkat lunak yang mudah digunakan, kita dapat merancang presentasi warna dengan cepat, mudah, dan murah.

OTAK KANAN DAN VISUAL

Otak rasional berpusat di *cortex cerebri* atau bagian luar otak besar yang berwarna abu-abu. Volumennya cukup besar sampai mencapai 80% dari volume seluruh otak. Besarnya volume *cortex cerebri* memungkinkan manusia berpikir secara rasional dan menjadikan manusia sungguh sebagai manusia. Semakin beradab dan berbudaya, manusia akan menggeser perilakunya lebih ke pusat berpikir rasional.



Sumber: <http://www.easyreadsystem.com>

Gambar 2.8
Otak kiri dan otak kanan

Bagian 2 *Komunikasi Efektif & Prinsip-prinsip Visual*

Cortex cerebri ini terbelah menjadi otak kiri dan kanan. Otak kiri dengan cara berpikir yang linier dan sekuensial beserta otak kanan dengan kreativitasnya akan bekerjasama untuk memahami dan memecahkan permasalahan secara holistik. Otak kiri bekerja dengan kata-kata dan bahasa, sedangkan otak kanan dengan musik, gambar, dan warna.

Optimalisasi otak pada dasarnya adalah menggunakan seluruh bagian otak secara bersama-sama dengan melibatkan sebanyak mungkin indera secara serentak. Penggunaan berbagai media dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha membelajarkan seluruh bagian otak, baik kiri maupun kanan, rasional maupun emosional, bahkan spiritual.





Desain Visual Presentasi Multimedia

Priyanto

BIODATA



Priyanto, dilahirkan di Magelang, 25 Juni 1962. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Pendidikan Teknik Elektronika FPTK IKIP Yogyakarta (1984). Gelar Magister Ilmu Komputer diraih dari Universitas Indonesia, Jakarta (1997) dalam bidang *Software Engineering*. Menjadi staf pengajar di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) mulai tahun 1985. Sampai saat ini aktif dalam memberi pelatihan dalam bidang Media pembelajaran berbasis ICT dan E-learning.

Sebagai konsultan, pernah dipercaya sebagai kunsultan teknologi pendidikan pada program *Computer in School* World Bank di Dinas Pendidikan Propinsi DIY (2000-2004) dan menjadi *Saprof Team for Japan Bank fo International Cooperation* (JBIC) dalam kegiatan *Project for Educational Quality Enhancement Through IT Utilization in Yogyakarta Province* (EQEP) (2005).

Di lingkungan UNY pernah menjabat sebagai Ketua Program Studi Teknik Elektronika (1997-1999), Kepala Pusat Komputer (1999-2002), Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika (2004-2007), dan Ketua Tim Pengembang Teknologi Informasi (2004-2005).

Dua paper yang pernah disajikan dalam *event* Internasional di Indonesia adalah *ICT Based Open Distance Learning* (2006) dan *E-learning Readiness Model as E-learning Development Strategy* (2009). Salah satu pelatihan yang pernah diikuti adalah *Educator's ICT Planning and Implementation Workshop* (2006), diselenggarakan oleh Microsoft & National Institute of Education (NIE), Singapura.

E-mail : priyanto@uny.a.c.id

Blog : <http://blog.uny.a.c.id/priyanto>

YahooID : pri_uny

ISBN 979-8418-43-3



**PRESS**

Jl. Gejayan, Gg. Alamanda, Kompleks FT-UNY
Kampus Karangmalang Yogyakarta-55281
Telp. 0274-586168 psw. 279
Email: uny-press@yahoo.com