


# MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI NON PROJEKSI

Fitri Rahmawati, MP.

Jurusan Pendidikan Teknik Boga  
Fakultas Teknik UNY  
Email: [fitri\\_rahmawati@uny.ac.id](mailto:fitri_rahmawati@uny.ac.id)



# Kompetensi yang ingin dicapai

- Menyebutkan macam-macam media dua dimensi non proyeksi
  - Menjelaskan cara penggunaan media dua dimensi non proyeksi
  - Membuat media dua dimensi non proyeksi
- 

# Media Dua Dimensi Non Proyeksi

adalah media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja, yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan perangkat proyeksi.

**Contoh:** alat lebar gantungan (*wallchart*), alat lebar sampiran (*flipchart*), poster, dan sejenisnya.

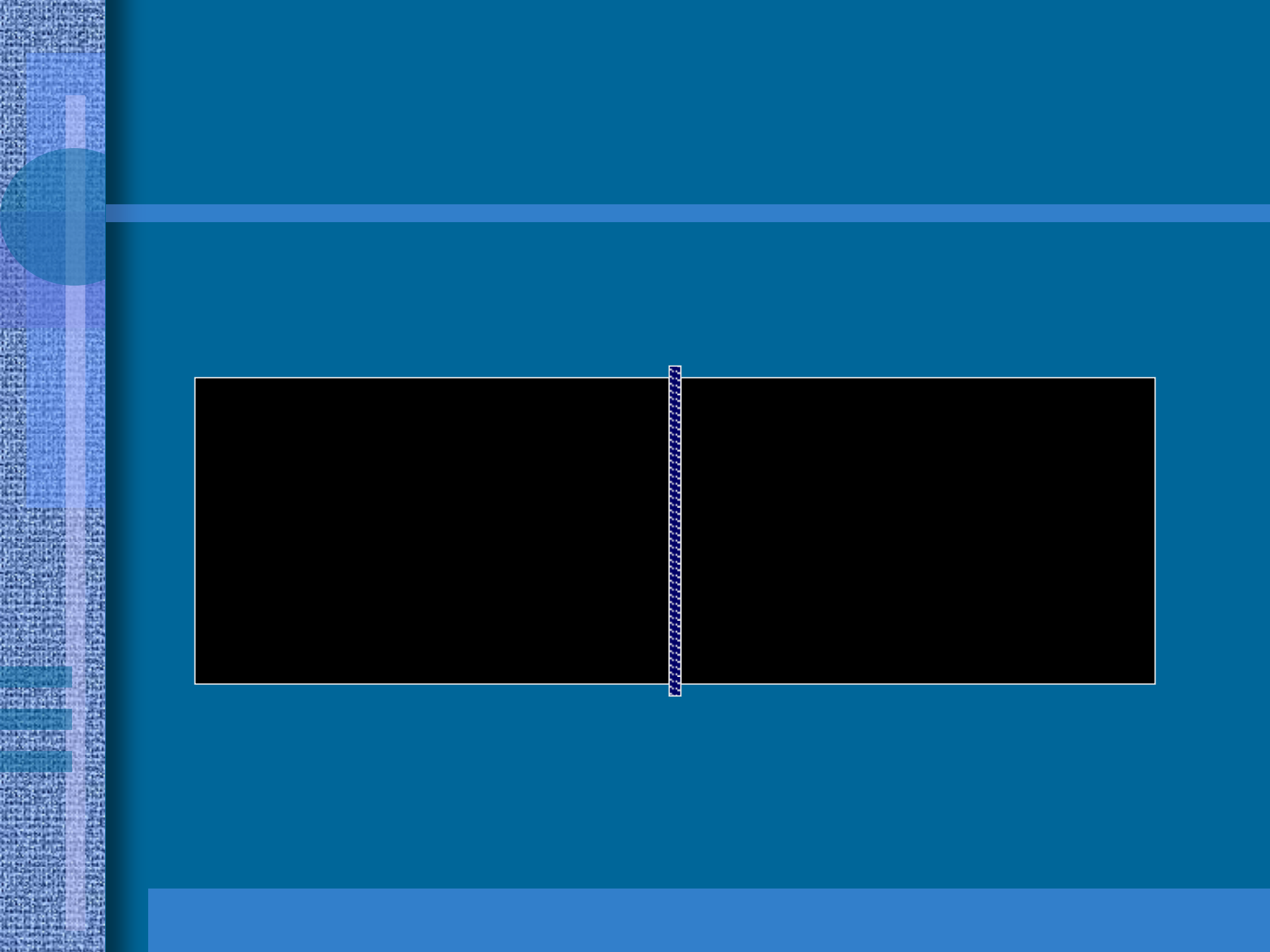


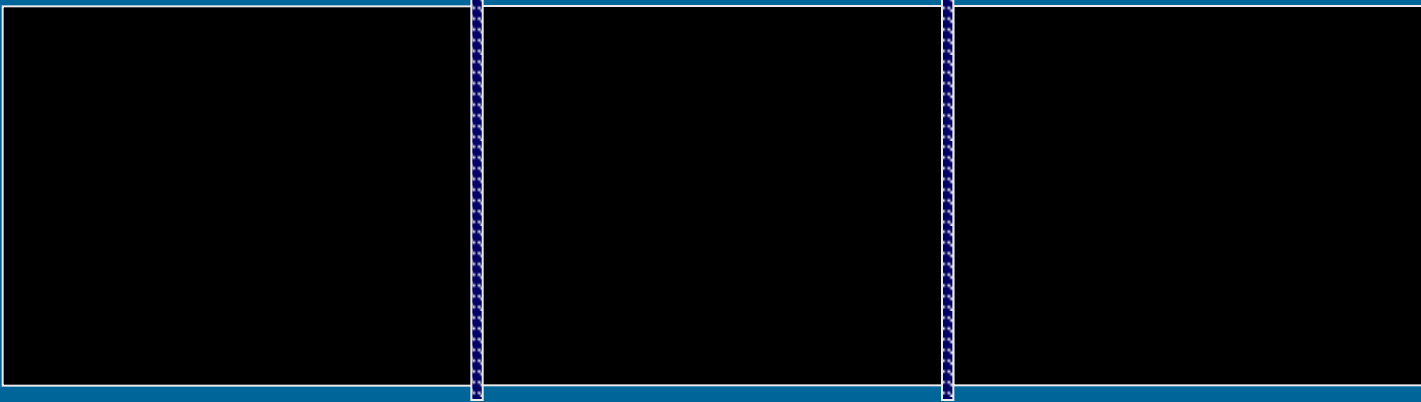
# Macam-Macam Media Dua Dimensi Non Projeksi

1. Papan tulis,
2. Papan putih magnetis,
3. Papan putih elektronik,
4. Papan flanel,
5. Alat lebar gantungan (ALG),
6. Alat lebar sampiran (ALS),
7. Poster,
8. Handouts, dan
9. Visualisasi data.

# Variasi Konstruksi Papan Tulis

1. Papan tulis kaki tiga,
2. Papan tulis kaki dua,
3. Papan tunggal yang dipasang melekat dinding,
4. Papan geser kesamping melekat dinding,
5. Papan geser gantung melekat dinding,
6. Papan lipat berengsel dua atau tiga daun dengan tiga atau lima muka yang biasa dikonstruksi melekat dinding,
7. Papan keliling-putar atau loop dengan rol putar mendatar.





**1**

**2**

**Papan Geser  
Kiri-Kanan**





**1**

**Papan Geser**

**Naik Turun**

**2**

**Papan Geser**

**Naik Turun**

# BEBERAPA ASPEK MENGUNAKAN PAPAN TULIS

1. Papan harus bersih, tanpa ada tulisan atau coretan apapun.
2. Berdiri di samping papan
3. Menulis atau menggambar dengan menggerakkan seluruh lengan, tidak hanya menggerakkan pergelangan tangan.
4. Menggunakan papan tulis dimulai dari bagian kanan papan (bagian kiri guru ketika menghadap ke papan)
5. Ketika menulis di papan tulis, hindari berbicara menghadap ke papan, karena kontak dengan siswa akan terganggu

# BEBERAPA ASPEK MENGUNAKAN PAPAN TULIS

6. Begitu selesai menggunakan papan tulis, segeralah menyingkir, untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati papan dengan bebas.
7. Penggunaan dan pemilihan warna kapur berwarna menyesuaikan dengan kebutuhan, dan harus bermakna.
8. Perlu membagi papan tulis menjadi dua bagian, satu untuk pokok atau butir kunci/rangkuman, dan yang lain untuk penjelasan, corat-coret dll.
9. Gambar yang agak kompleks/tidak sederhana, dapat dipersiapkan terlebih dahulu dengan cara antara lain:
  - a. Diseket dengan pensil lunak atau kapur tipis terlebih dahulu, dan ketika menjelaskan dipertebal, atau
  - b. Dibuatkan pola terlebih dahulu (mal)

# Keuntungan Papan Tulis

1. Penggunaan mudah dan murah,
2. Dapat digunakan secara seketika (spontan), hampir tanpa memerlukan persiapan sama sekali,
3. Perawatan mudah, relatif tahan lama,
4. Alat tulis berupa kapur relatif murah.

# Kerugian Papan Tulis

1. Kotor, dan pada kapur tulis yang lunak berdebu. untuk mengatasi debu dapat diusahakan dengan,
  - a. menggunakan kapur bebas debu,
  - b. di tepi bawah papan dipasang penadah debu,
  - c. digunakan penghapus lembab,
2. Pemasangan papan yang tidak pas, memungkinkan pemantulan cahaya, sehingga pengamatan sebagian kelas terhadap papan kurang jelas.

# Papan Putih dan Papan Magnet



- Bahan papan putih/magnet adalah pelat baja yang dapat menangkap gaya medan magnet, kemudian dilapis dengan cat atau lembaran lapisan bahan yang tidak mengisolasi gaya medan magnet dengan warna putih.



# Papan *Electronic Print*

*adalah papan putih yang dilengkapi dengan perlengkapan elektronik yang dapat merekam segala yang telah ditulis pada papan*

# Papan Flanel

---

- Papan flanel tidak digunakan untuk tulis menulis, melainkan untuk memaparkan benda-benda dua dimensi yang relatif ringan, misalnya huruf-huruf kertas atau susunan satu kata pada kertas, dan kartun, yang pada bagian belakangnya ditempel dengan potongan kertas ambril/rempelas kasar untuk melekatkan.
-



# Alat Lebar Gantungan (ALG)

Alat lebar gantungan yang biasa juga disebut sebagai *wallchart*, merupakan media dua dimensi non proyeksi yang dikomunikasikan di depan kelas, berbentuk lembaran kertas yang sudah dirancang dan berukuran relatif besar.

# Alat Lebar Gantungan (ALG)

Agar tujuan komunikasi visual menggunakan ALG dapat dicapai secara optimal, maka dipersyaratkan agar:

1. ukuran kertas cukup besar, dan gambar serta huruf-hurufnya terbaca oleh kelas,
2. visualisasi ide dan pesan mudah ditangkap dan difahami,
3. penampilan cukup menarik atau atraktif,
4. komposisi warna serasi dan seimbang dengan luas kertas,
5. penggunaan dan penyimpanan serta pemeliharaan mudah,
6. tahan dipergunakan berkali-kali dan tahan lama, dan
7. mudah dan sederhana pembuatannya.

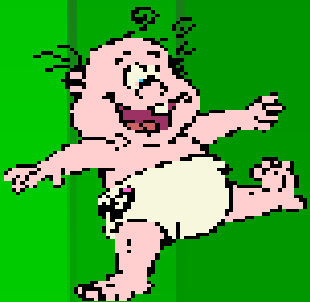
# Rambu-rambu Tata Letak dan Perwajahan ALG

---

1. Bagian-bagian yang akan divisualisasikan dan diisikan pada ALG dirancang dan diseket terlebih dahulu, dan
2. Letak bagian-bagian gambar dan huruf-huruf yang ada ditata menyebar di seluruh muka kertas secara seimbang.

# Susunan Warna dlm ALG

Warna Dasar	Warna Gambar	Warna Dasar	Warna Gambar
Kuning	Hitam	Hijau	Putih
Putih	Biru	Putih	Hijau
Merah	Putih	Hitam	Kuning
Putih	Hitam	Hitam	Putih



# Urutan langkah pembuatan ALG adalah sebagai berikut :



1. Membuat rancangan yang sesuai dengan materi dan tujuan instruksional.
2. Membuat seket dengan ukuran folio atau kuarto, lengkap dengan rencana warna yang akan digunakan.
3. Menentukan ukuran kertas yang akan digunakan.
4. Menentukan langkah realisasi pengadaan ALG, termasuk bagian mana yang didahulukan, dan mana yang berikutnya, dan seterusnya, sampai selesai.
5. Melaksanakan pembuatan / pengadaan.



# **Alat Lebar Sampiran (ALS)/ *flipchart***

---

adalah alat lebar yang terdiri dari lembar kertas ukuran piano (luas 9 x luas ukuran folio), yang disusun tumpang tindih dan salah satu ujung (sisi pendek) di bagian atas dijepit pada kerangka yang berkaki

---

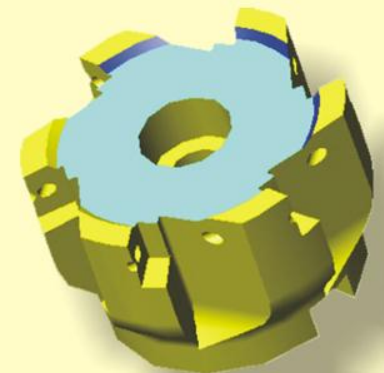
# Beberapa keuntungan pemakaian ALS adalah :



1. Dapat digunakan lebih dari sekali,
2. Sangat mudah dibawa-pindahkan, dan
3. Pada penggunaan kelas-kelas paralel, penggunaan ALS sangat membantu guru, karena materi yang diberikan kepada kelas yang satu dapat persis sama dengan yang diberikan kepada kelas yang lain.

# Poster

- Poster dirancang untuk menyalurkan informasi dengan visualisasi ide atau pesan yang meriah, atraktif, akan tetapi ekonomis.





# Ciri Poster yang baik

1. Tujuan untuk sesuatu keperluan tertentu,
2. Penampillan yang tegas dan jelas, sehingga orang yang membaca atau mengamati tidak ragu-ragu akan pesan yang terkandung,
3. Warna-warna yang meriah dan menarik perhatian berfokus pada topik atau judul tertentu,
4. Cukup lebar agar mudah dibaca dan dicerna dalam sekejap.

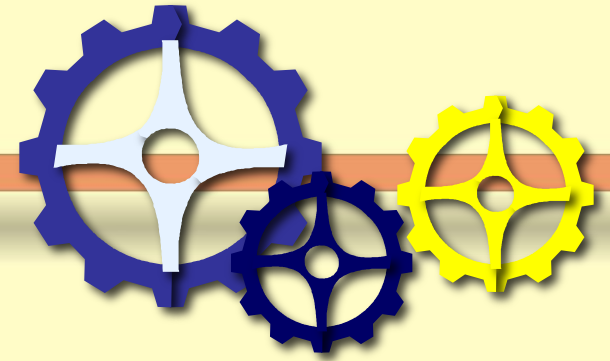
# Handouts

---

- Handouts merupakan selebaran yang di bagikan (*to hand out*) oleh dosen/guru kepada mahasiswa/siswa berisi tentang bagian materi pelajaran, kutipan, tabel, dan sejenisnya, untuk memperlancar pelaksanaan proses belajar mengajar.

# Rambu-rambu penyusunan handouts adalah sebagai berikut:

1. Kalimat singkat, mudah dimengerti, penuh dengan kata-kata kunci,
2. Tata letak dan perwajahan menarik, diberi ruang atau bagian yang sela/kosong untuk tempat subjek belajar menuliskan sesuatu atau perlu melengkapi,
3. Tidak panjang lebar sehingga menyerupai diktat mini,
4. Untuk lebih menarik dan memberikan variasi, handouts digandakan dengan kertas berwarna yang berbeda-beda untuk hal/topik yang berbeda.



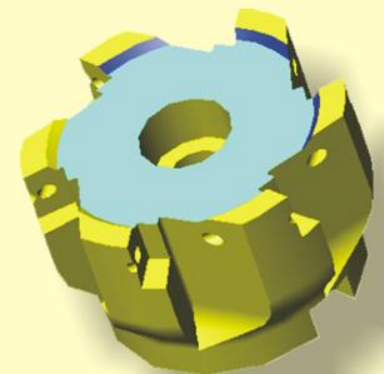
# Macam-Macam Visualisasi

Grafik

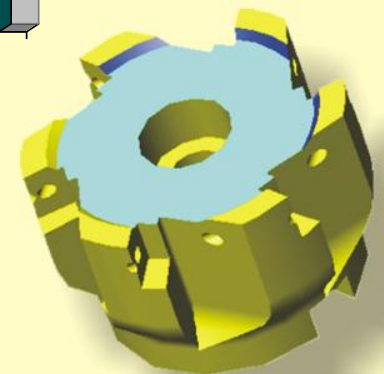
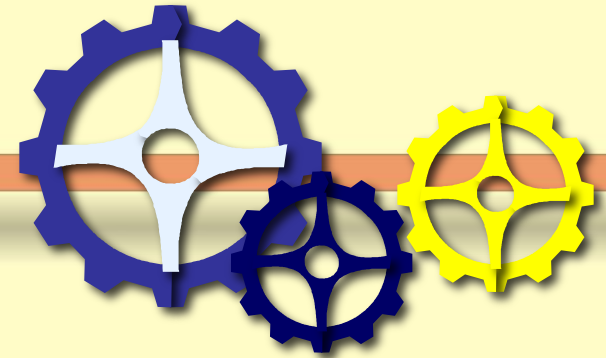
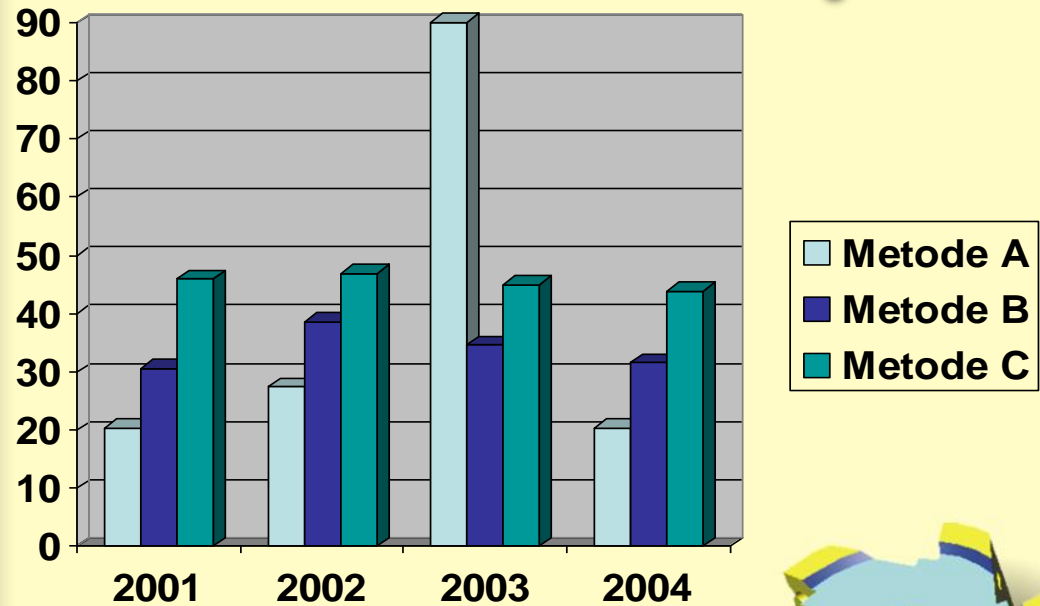
Diagram

Peta

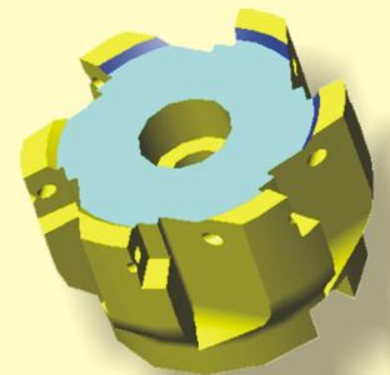
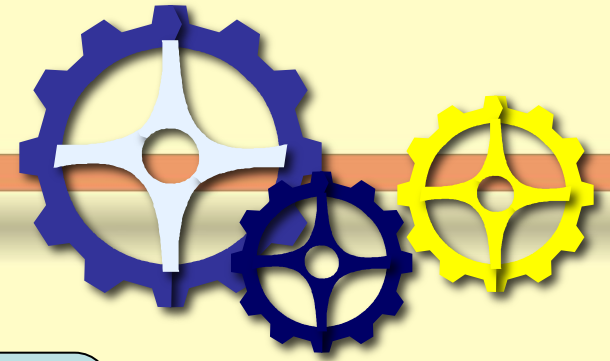
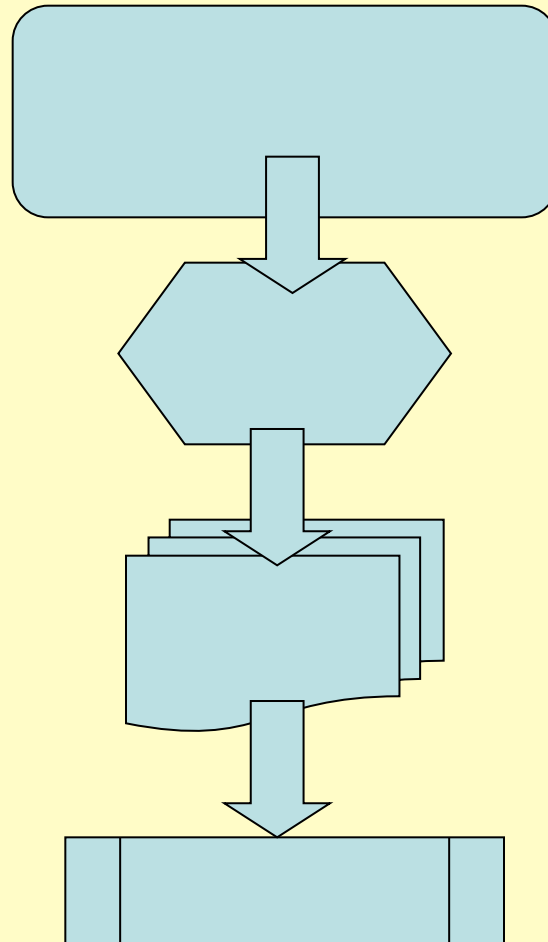
Kurtun



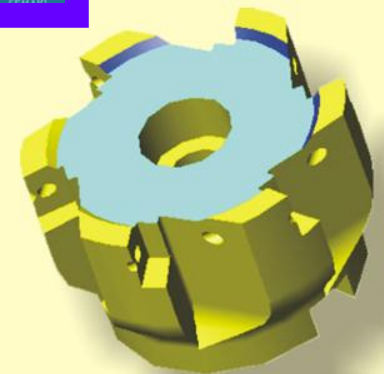
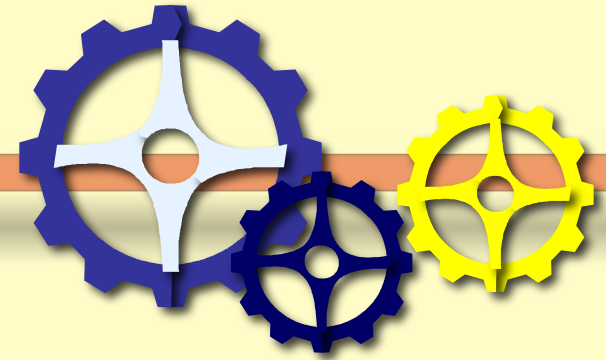
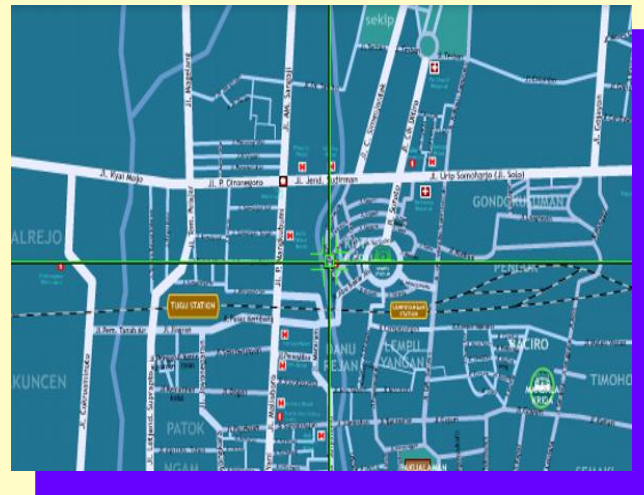
*Grafik*  
*Diagram*  
*Peta*  
*Kartun*

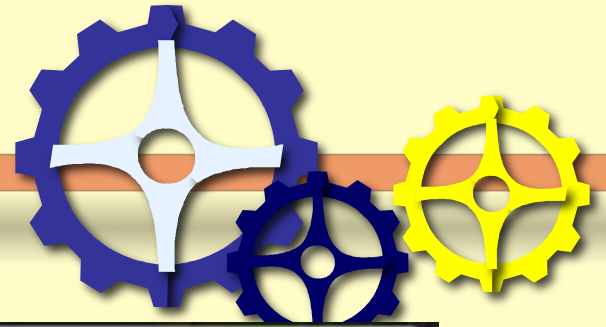


Grafik  
Diagram  
Peta  
Kartun



Grafik  
Diagram  
Peta  
Kartun





Grafik  
Diagram  
Peta  
Kartun





# Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

## Dasar TL

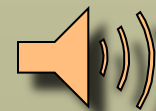
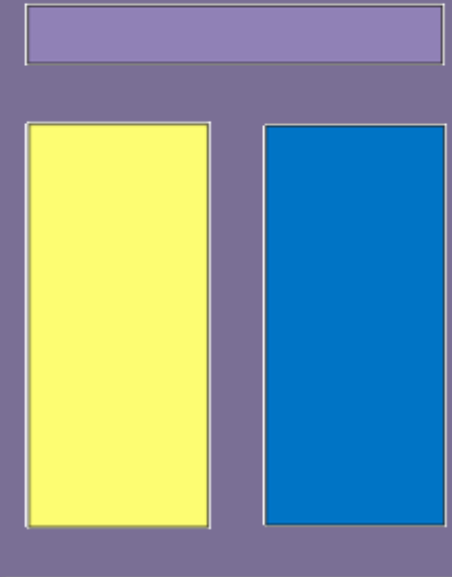
## Tahap Desain

## Desain Perwajahan

## Ilustrasi

Agar diperoleh produk yang komunikatif, perlu diperhatikan rambu-rambu sebagai berikut :

1. Alur pembacaan dari kiri ke kanan dan dari atas kebawah atau horisontal ke kanan dan vertikal ke bawah
2. Kelompokkan dalam bentuk pola kotak-kotak yang menggambarkan unsur judul, gambar, ilustrasi, teks dll
3. Susunlah pola kotak atau garis mengikuti pola informasi horisontal dan vertikal
4. Susunlah isi informasi sedekat mungkin satu sama lain, sehingga mempermudah dan mempercepat pengambilan kesimpulan, kesan dan makna



# Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

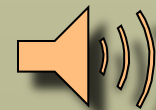
Tahap Desain

Desain  
Perwajahan

Ilustrasi

Tahapan mendesain tata letak dapat dilakukan dengan urutan pengerjaan :

1. Tata letak miniatur, merupakan sketsa yang dibuat disembarang kertas dengan ukuran  $1/x$
2. Tata letak kasar draf awal dan akhir
3. Gambar kerja



# Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

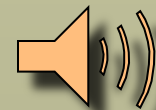
Tahap  
Desain

Desain Perwajahan

Ilustrasi

Dasar-dasar pokok perwajahan :

1. Proporsi, kesesuaian dengan unsur-unsur yang ada termasuk keseluruhan tata letak dan dimensinya
2. Keseimbangan, kesepadanan unsur-unsur yang seimbang sehingga mempunyai kesan bobot yang mantap dan tepat
3. Kontras, a) kontras ukuran, b) kontras bentuk, c) kontras nada, dan d) kontras arah



# Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

Tahap  
Desain

Desain  
Perwajahan

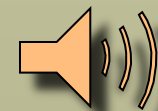
Ilustrasi

Perwajahan ilustrasi didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan :

1. Untuk dapat menjelaskan informasi
2. Memberikan visualisasi suatu bagian informasi sehingga dapat mengurangi jumlah kalimat, kata ataupun huruf
3. Mempercepat proses penyampaian pesan
4. Agar lebih menarik minat untuk dibaca
5. Menjadi hidangan visual yang semarak

Beberapa jenis ilustrasi :

- 1) Ilustrasi garis, 2) Ilustrasi noda penuh, 3) Ilustrasi geometri, 4) Ilustrasi bercak-bercak, dll



# Bahan Diskusi

1. Apabila suatu kelas ukuran 6 x 8 m yang berkapasitas 40 tempat duduk akan dilengkapi dengan sebuah papan tulis, sebuah papan tulis putih, dan sebuah ALS, di bagian dari kelas sebelah manakah ditempatkan alat-alat tersebut ?
2. Sebutkan keuntungan ALS dan ALG dibanding dengan pemakaian papan Putih



To: OHP