

Media

Penyuluhan Pertanian

Yudi Rustandi

Andi Warnaen

Kementerian Pertanian

Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Pertanian

Pusat Pendidikan Pertanian

2019

PRAKATA

Bismilahirrohmanirohim

Alhamdulillah. Puji Syukur penulis panjatkan kekhadirat Allah SWT., hanya dengan rahmat dan ridhonyalah Buku Ajar Media Penyuluhan Pertanian ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Baginda Rosulullah SAW., keluarga dan sahabat-sahabat Beliau.

Buku Ajar Media Penyuluhan Pertanian ini ditulis dengan tujuan agar para mahasiswa Polbangtan dapat belajar secara mandiri. Untuk itu Buku Ajar Media Penyuluhan Pertanian ini dikemas sedemikian rupa sehingga selain berguna pada saat proses pembelajaran di kelas maupun pada saat praktik, diharapkan dapat menjadi teman belajar secara mandiri bagi Mahasiswa.

Desain dan isi Buku Ajar Media Penyuluhan Pertanian ini terdiri 3 (Tiga Bab) Bab, di mana pada setiap bab terkandung sub-sub bab sebagai berikut : I. Pendahuluan, II. Pembelajaran, dan III. Penutup. Pada sub bab Kegiatan Belajar dirancang agar mahasiswa dapat belajar secara mandiri yang dilengkapi : 1. Tujuan Pembelajaran 2. Uraian Materi, 3. Rangkuman, 4. Latihan, 5. Lembar Kegiatan Mahasiswa, 5. Tes Formatif, serta dilengkapi dengan kunci jawaban tes formatif pada lampiran.

Materi Buku Ajar Media Penyuluhan Pertanian dirangkum dari berbagai sumber yaitu berupa beberapa buku, jurnal, makalah seminar, diktat dan modul serta *browsing* di Internet (Web dan Blog), Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tulisannya dijadikan sumber tulisan buku ajar ini.

Disadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran untuk revisi buku ajar ini ke depan sangat diharapkan. Terima kasih.

Jakarta, Agustus 2019

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

PRAKATA

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

PETA KOMPETENSI

GLOSARIUM

I. PENDAHULUAN

II. PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran:

1. Media Penyuluhan Pertanian

Kegiatan Pembelajaran :

2. Karakteristik Media Penyuluhan Pertanian

Kegiatan Pembelajaran :

3. Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

Kegiatan Pembelajaran :

4. Media Grafis Penyuluhan pertanian

Kegiatan Pembelajaran :

5. Media Audio Penyuluhan pertanian

Kegiatan Pembelajaran :

6. Media Video Penyuluhan pertanian

Kegiatan Pembelajaran :

7. Multimedia Interaktif Penyuluhan pertanian

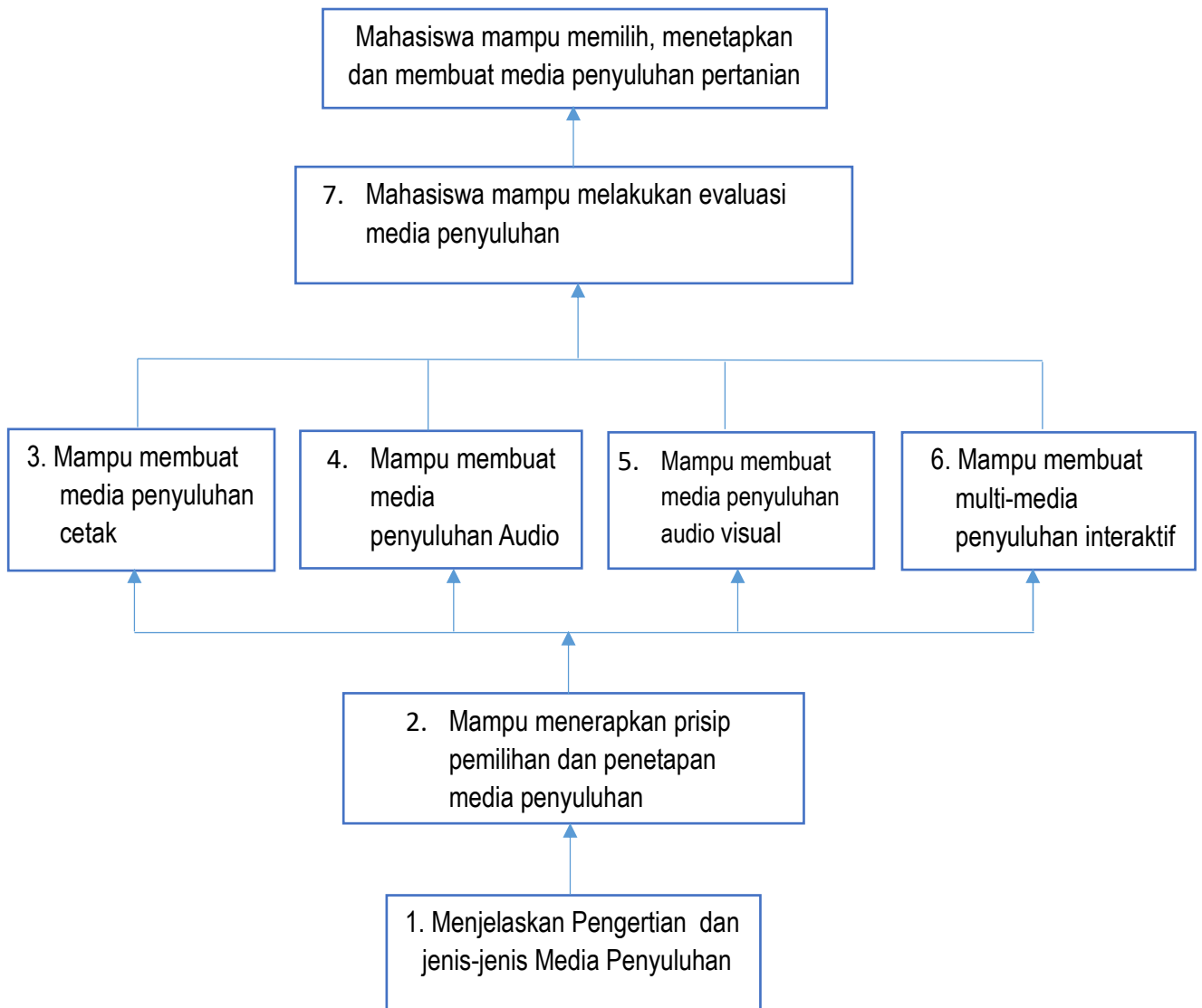
Kegiatan Pembelajaran :

8. Evaluasi Media Penyuluhan pertanian

III. PENUTUP

DAFTAR PUSTAKA

PETA KOMPETENSI



Gambar 1. Peta Kompetensi

I. PENDAHULUAN

A. Deskripsi

Menjelaskan tentang waktu pelaksanaan perkuliahan, ruang lingkup materi yang akan disampaikan pada waktu tersebut.

Mata Kuliah Media Penyuluhan Pertanian membantu mahasiswa agar mampu membuat/memproduksi dan menggunakan media penyuluhan dengan baik dan efektif. Dalam mewujudkan kompetensi tersebut akan dicapai melalui pembahasan materi sebagai berikut : Pengertian, fungsi, klasifikasi media penyuluhan pertanian, Pemilihan media penyuluhan pertanian, Media grafis, Media radio, Media video, Media sosial, dan Multimedia interaktif.

B. Prasyarat

Prasyarat Mahasiswa mempelajari matakuliah media penyuluhan pertanian, diantaranya Mahasiswa wajib memahami matakuliah komunikasi penyuluhan pertanian, dasar-dasar penyuluhan pertanian, Pemetaan potensi wilayah, perencanaan wilayah, program penyuluhan pertanian, inovasi penyuluhan pertanian dan metode penyuluhan pertanian.

C. Manfaat Pembelajaran

Manfaat dari pembelajaran Media Penyuluhan pertanian ini, mahasiswa mampu :

1. Memahami Pengertian, fungsi, klasifikasi media penyuluhan pertanian,
2. Memahami dan melakukan pemilihan media penyuluhan pertanian,
3. Memproduksi media grafis,
4. Memproduksi Media radio,
5. Memproduksi Media video,
6. Memproduksi Multimedia interaktif, dan
7. Mengevaluasi Media Penyuluhan yang di produksi

D. Capaian Pembelajaran

Kompetensi mahasiswa yang diharapkan setelah mempelajari Media Penyuluhan Pertanian, adalah sebagai berikut:

Aspek Kognitif dan Kecakapan Berpikir :

1. Memahami Pengertian Media Penyuluhan Pertanian
2. Memahami Proses Penyuluhan Sebagai Proses Komunikasi
3. Memahami Posisi Media Dalam Kegiatan Penyuluhan
4. Memahami Syarat-Syarat Media Penyuluhan Pertanian Yang Baik
5. Memahami Fungsi Media Penyuluhan Pertanian
6. Memahami Klasifikasi Media
7. Memahami Karakteristik Media Penyuluhan Pertanian
8. Memahami Pengertian Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian
9. Memahami Ketersediaan Media Penyuluhan Pertanian
10. Memahami Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Penyuluhan
11. Memahami Kriteria Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian
12. Memahami Evaluasi Media

Aspek Psikomotor

1. Trampil memilih dan menetapkan media penyuluhan pertanian
2. Trampil memproduksi media grafis
3. Trampil memproduksi media audio
4. Trampil memproduksi media video
5. Trampil memproduksi multi media interaktif
6. Terampil dalam mengevaluasi media penyuluhan pertanian

Aspek Afektif, Kecakapan Sosial dan Personal

1. Mengikuti perkuliahan dengan tertib dan penuh tanggung jawab.
2. Berpartisipasi aktif pada semua kegiatan yang berkaitan dengan matakuliah media penyuluhan pertanian
3. Memiliki motivasi untuk membaca beberapa sumber referensi berkaitan dengan pengetahuan media penyuluhan pertanian
4. Menghargai pendapat orang lain/teman sendiri dalam berdiskusi di kelas.

5. Mahasiswa memiliki sopan-santun dalam kelas maupun di luar kelas.
6. Mahasiswa memiliki tanggungjawab pada tugas-tugas belajarnya.
7. Mahasiswa memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuannya, utamanya dalam memilih, menetapkan, memproduksi media penyuluhan dan mengevaluasi media penyuluhan.

E. Petunjuk Pembelajaran

Strategi perkuliahan untuk mata kuliah Media Penyuluhan Pertanian dengan target pada akhir perkuliahan mahasiswa mampu membuat dan memproduksi berbagai media penyuluhan pertanian sebagai dasar kemampuan dalam melakukan penyuluhan pertanian. Untuk keperluan ini maka setiap selesai mempelajari teori, langsung dilanjutkan dengan mempraktikkannya secara tuntas. Metode pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan mengacu pada prinsip **Learning By Doing** yaitu belajar melalui perlakuan/perbuatan atau latihan secara langsung dengan objek yang dipelajari diantaranya; ceramah, diskusi kelompok, latihan, penugasan (kelas dan lapangan), presentasi, 5SCL (*discovery learning, Problem Based Learning* dan lainnya).

F. Cek Kemampuan Awal (*Pre Test*)

- a. Berikan penjelasan apa yang dimaksud dengan media penyuluhan pertanian ?
- b. Apakah media dengan tingkat visualisasi yang lebih kongkret selalu lebih efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran (penyuluhan) ? Jelaskan jawaban Anda ?
- c. Sebutkan dan jelaskan hambatan-hambatan komunikasi yang terjadi dalam proses penyelenggaraan penyuluhan pertanian !
- d. Menurut Anda bagaimana cara mengatasi hambatan-hambatan komunikasi yang terjadi dalam proses penyelenggaraan penyuluhan pertanian ? sebutkan dan jelaskan jawaban Anda ?

- e. Bagaimana posisi media penyuluhan pertanian dalam proses penyelenggaraan penyuluhan pertanian ? Jelaskan jawaban Anda ?
- f. Menurut pendapat anda mengapa media yang akan digunakan dalam penyelenggaraan penyuluhan pertanian haruslah memenuhi syarat-syarat media penyuluhan yang baik ?
- g. Berdasarkan beberapa fungsi media penyuluhan pertanian, jelaskan bahwa penggunaan media dalam kegiatan penyuluhan memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera, terhadap pemahaman, dan lamanya penerimaan isi/materi penyuluhan pertanian!
- h. “Seorang penyuluh pertanian apabila menginginkan dapat menggunakan media penyuluhan secara efektif dan efisien harus memahami terlebih dahulu karakteristik media penyuluhan”. Jelaskan pernyataan tersebut!
- i. Berikan penjelasan mengapa penyuluh harus memilih media penyuluhan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan penyuluhannya!
- j. “Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media, mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih”. Jelaskan pernyataan tersebut!
- 1. Jelaskan mengapa penting bagi seorang penyuluh mempelajari dan memahami standar teknis dan penggunaan berbagai jenis media penyuluhan!
- k. Buatlah konsep media grafis (brosur, folder, leaflet, peta singkap, poster) untuk keperluan kegiatan penyuluhan pertanian!
- l. Jelaskan berdasarkan teori, apa yang dilakukan sebelum menulis naskah siaran pedesaan, supaya media tersebut sesuai dengan kebutuhan sasaran!
- m. Sebutkan keunggulan dan kelemahan dari radio/media audio!
- n. Jelaskan keunggulan media video berdasarkan hasil penelitian dalam kegiatan penyuluhan!

- o. Sebutkan langkah-langkah penulisan naskah video!
- p. Jelaskan apa yang dimaksud multimedia!
- q. Dalam kegiatan penyuluhan multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, jelaskan multi media pembelajaran tersebut!
- r. Berikan penjelasan mengapa evaluasi media penyuluhan penting dilakukan!
- s. Jelaskan kapan media penyuluhan perlu dilakukan evaluasi!
- t. Jelaskan mengapa dalam melakukan evaluasi media penyuluhan harus dihindari efek halo (*hallo effect*)!

II. PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran:

1. Media Penyuluhan Pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Media Penyuluhan Pertanian pada buku ajar ini mengkaji Arti dan Ruang Lingkup Media Penyuluhan Pertanian. Media Penyuluhan Pertanian akan dikaji dari teori-teori Pengertian Media Penyuluhan Pertanian, Proses Penyuluhan Sebagai Proses Komunikasi, Posisi Media dalam Kegiatan Penyuluhan, dan Syarat-Syarat Media Penyuluhan Pertanian Yang Baik

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Agar mahasiswa mengetahui dan memahami Pengertian Media Penyuluhan Pertanian, Proses Penyuluhan Sebagai Proses Komunikasi, Posisi Media Dalam Kegiatan Penyuluhan, dan Syarat-Syarat Media Penyuluhan Pertanian Yang Baik.

2. Uraian Materi

a. Pengertian Media Penyuluhan Pertanian

Media merupakan saluran atau perantara yang digunakan dalam kegiatan penyuluhan. Tujuan penggunaan media adalah untuk memperjelas informasi yang disampaikan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan sasaran. Dengan demikian media berperan penting antara lain dalam memberikan pengalaman yang kongkrit dan sesuai dengan tujuan penyuluhan. Kemampuan literasi visual sangat penting dalam bidang pendidikan, pelatihan dan penyuluhan, khususnya bagi para guru, dosen, penyuluh, maupun pelatih/fasilitator lainnya karena dengan demikian mereka dapat lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi penyuluhan, pelajaran/pelatihannya. Media apapun yang digunakan, pada prinsipnya harus dapat meningkatkan efektivitas dan kelancaran

dalam memfasilitasi proses belajar terutama dalam memperjelas materi yang dipelajari sehingga dapat mempercepat terjadinya perubahan perilaku (pengetahuan, keterampilan dan sikap) dikalangan kelompok sasaran. Selain dari pada itu media diharapkan dapat lebih mengkonkritkan apa yang dijelaskan komunikator kepada komunikan (sasaran), sehingga sasaran lebih mudah dan lebih cepat menangkap materi, apa yang dilihat sasaran akan terkesan lebih lama dibandingkan dengan didengar dan media mampu memotivasi dan mampu memusatkan perhatian.

Sedangkan "penyuluhan" berasal dari kata "suluh" yaitu sesuatu yang digunakan untuk memberi penerang. Jadi media penyuluhan adalah saluran atau perantara yang dikemas sedemikian rupa untuk memudahkan penyampaian materi kepada sasaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan sasaran agar dapat menyerap pesan dengan mudah dan jelas. Salah satu kegiatan dalam penyelenggaraan penyuluhan pertanian adalah penyampaian informasi dan teknologi pertanian kepada penggunanya, informasi dan teknologi pertanian tersebut bisa disampaikan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media penyuluhan. Berbagai media penyuluhan dapat digunakan untuk megemas informasi dan teknologi yang akan disampaikan kepada petani sebagai pengguna teknologi seperti : media cetak, media audio, media audio visual, media berupa obyek fisik atau benda nyata. Media penyuluhan pertanian dapat diartikan segala bentuk benda yang berisi pesan atau informasi yang dapat membantu kegiatan penyuluhan pertanian. Media penyuluhan pertanian berguna untuk mengefektifkan komunikasi antara sumber informasi dan penerima informasi. Dalam kegiatan penyuluhan, penyampaian

informasi dengan kata-kata tidak selalu dapat dimengerti, untuk itu diperlukan media untuk membantunya. Media penyuluhan pertanian disebut juga sebagai alat bantu penyuluhan pertanian yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa dan dicium dengan maksud untuk memperlancar komunikasi.

b. Proses Penyuluhan Sebagai Proses Komunikasi

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah tentang materi penyuluhan, salurannya media penyuluhan dan penerima pesannya adalah petani dan keluarganya. Pesan berupa materi penyuluhan dituangkan oleh penyuluh pertanian atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol non-verbal atau visual. Proses penugangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi itu disebut *encoding*. Selanjutnya penerima, pesan (petani dan keluarganya) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan. Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut disebut *decoding*. Ada kalanya penafsiran tersebut berhasil, ada kalanya tidak. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti, kegagalan atau kurang berhasil dalam memahami apa-apa yang didengar, dibaca, atau dilihat dan diamatinya. Terlepas dari, siapa yang bodoh dan siapa yang pintar, keadaan seperti inilah yang terjadi pada kasus penyuluhan pertanian. Petani tidak atau kurang berhasil mengencode pesan-pesan yang disampaikan olehnya.

Pada gambar 1 akan kita lihat kegagalan proses komunikasi tersebut. Penyuluh pertanian menyampaikan pesan A, dari ketiga petani hanya petani 1 orang tepat dalam menafsirkannya. Satu diantaranya kurang tepat (A1) sedang satu lainnya salah sama sekali (B).



Gambar 1. Proses Komunikasi yang Gagal

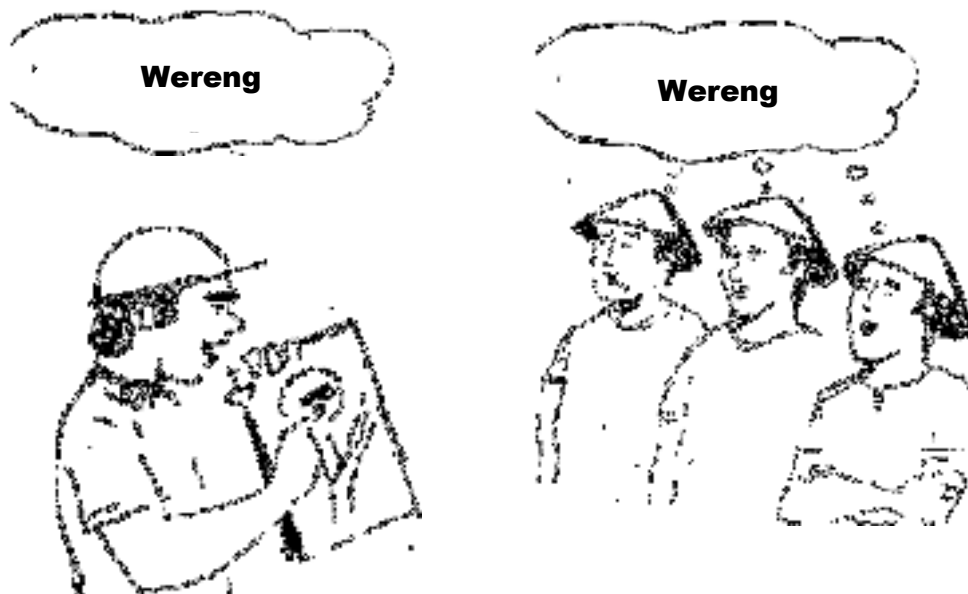
Jelas sekali pada gambar 1 terjadi hambatan-hambatan komunikasi dalam proses penyuluhan adalah sebagai berikut. Pertama, verbalisme, artinya petani dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya penyuluh mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), petani cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan penyuluh. Kedua, salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh petani. Hal ini terjadi karena biasanya penyuluh hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media penyuluhan yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya. Ketiga, perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian petani, petani melamun, cara penyampaian penyuluh membosankan, cara menyajikan materi penyuluh tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan penyuluh. Keempat,

tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi. Penghambat tersebut biasa dikenal dengan istilah *barriers*, atau *noises*. Hambatan-hambatan tersebut ialah:

- 1) Hambatan Sosio-antro-psikologis, yaitu hambatan yang disebabkan perbedaan status sosial kebudayaan dan emosi.
- 2) Hambatan semantik, yaitu hambatan yang disebabkan karena kecakapan dalam berbahasa.
- 3) Hambatan mekanis, yaitu hambatan yang disebabkan oleh media yang dipergunakan dalam komunikasi.
- 4) Hambatan ekologis, yaitu hambatan yang disebabkan oleh gangguan lingkungan terhadap-berlangsungnya proses komunikasi.

Karena, adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dalam diri penyuluh maupun petani, baik sewaktu mengencode pesan maupun mendecodenya, komunikasi belajar mengajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Media penyuluhan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media penyuluhan. Untuk lebih jelasnya coba perhatikan gambar 2 berikut :



Gambar 2. Proses Komunikasi yang Berhasil

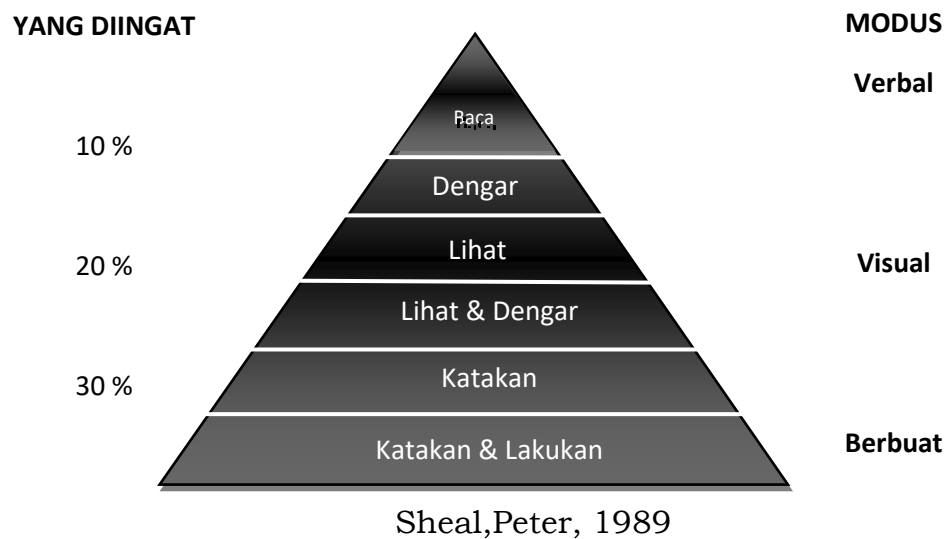
Gambar 2 memperlihatkan proses komunikasi yang berhasil berkat ikut sertanya media dengan proses pembelajaran/penyuluhan pertanian. Sumber pesan bisa menulis buku, membuat poster, foto, dan lain-lain. Mediana berupa poster, brosur, leaflet, VCD penyuluhan, dan sebagainya. Pesan A yang disampaikan oleh penyuluh maupun media dan sumber pesan ditafsirkan sebagai A oleh para petani. Penyuluh dan media bekerja sama, bahu membahu menyajikan pesan WERENG.

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret) berdasarkan kenyataan yang ada di lingkungan hidupnya, kemudian melalui benda-benda tiruan, dan selanjutnya sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). Untuk kondisi seperti inilah kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat. Dalam posisinya yang sedemikian rupa, media akan dapat merangsang keterlibatan beberapa alat indera. Di samping itu, memberikan solusi untuk memecahkan persoalan berdasarkan tingkat keabstrakan pengalaman yang dihadapi pebelajar. Kenyataan ini didukung oleh landasan teori penggunaan media yang dikemukakan oleh Edgar Dale, yaitu teori Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) seperti Gambar 3 di bawah. Teori ini

merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner.

Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, semakin mudah mengingat materi pelajaran yang dipelajari. Sebagaimana peribahasa asing mengungkapkan: *I hear, I forget; I see, I remember; I do, I understand, I know*. Artinya: bila saya dengar, saya lupa; bila saya lihat, saya ingat; tetapi bila saya melakukan saya jadi mengetahui, bahkan mengerti. Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalamannya (*Cone of experience*) mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75 % melalui indera lihat (mata), 13 % diperoleh melalui *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran* 8-5 indera dengar (telinga), dan selebihnya diperoleh melalui indera lain. Menurut Dale, pengalaman seseorang berlangsung mulai dari tingkat yang paling kongkrit (pengalaman langsung) menuju ke tingkat yang lebih abstrak, misalnya dalam bentuk lambang kata secara bertahap. Sebagaimana terlihat dalam gambar kerucut di dibawah ini.

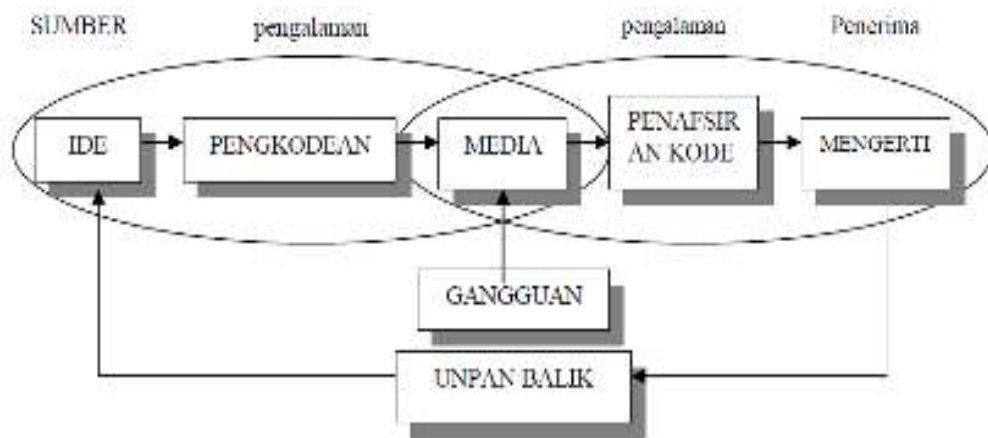
KERUCUT PENGALAMAN BELAJAR



Gambar 3. Kerucut Pengalaman

c. Posisi Media Dalam Kegiatan Penyuluhan

Proses pembelajaran/penyuluhan merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran/ penyuluhan menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran/penyuluhan. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran (I wayan Santyasa, 2007)

Gambar 4 menjelaskan bahwa pemerolehan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya melalui proses belajar. Sebagai ilustrasi misalnya, belajar untuk memahami apa dan bagaimana Vaksinasi ND. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk memperoleh pemahaman peternak secara langsung mengerjakan atau melakukan vaksinasi ND. Pada tingkatan kedua, pemahaman tentang Vaksinasi ND dipelajari melalui

gambar, foto, film atau rekaman video. Selanjutnya pada tingkatan pengalaman abstrak, peternak memahaminya lewat membaca atau mendengar dan mencocokkannya dengan pengalaman melihat orang melakukan Vaksinasi ND atau dengan pengalamannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam proses penyuluhan sebaiknya diusahakan agar terjadi variasi aktivitas yang melibatkan semua alat indera petani. Semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi (materi penyuluhan), semakin besar kemungkinan materi penyuluhan tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan petani. Jadi agar pesan-pesan dalam materi yang disajikan dapat diterima dengan mudah (atau penyuluhan berhasil dengan baik), maka penyuluh harus berupaya menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera petani. Pengertian stimulus dalam hal ini adalah suatu “perantara” yang menjembatani antara penerima pesan (petani) dan sumber pesan (penyuluh) agar terjadi komunikasi yang efektif.

Media penyuluhan merupakan suatu perantara seperti apa yang dimaksud pada pernyataan di atas. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan penyuluhan, yaitu alat bantu penyuluh bagi penyuluh. Misalnya alat-alat grafis (folder, brosur, poster, dll.), fotografis (foto, slide, dll.), atau elektronik (film, VCD, dll.) untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sebagai alat bantu dalam melakukan penyuluhan, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar petani. Sehingga alat bantu yang banyak dan sering digunakan adalah alat bantu visual, seperti gambar, model, objek tertentu, dan alat-alat visual lainnya. Oleh karena dianggap sebagai alat bantu,

penyuluh atau orang yang membuat media tersebut kurang memperhatikan aspek disainnya, pengembangan pembelajarannya, dan evaluasinya.

Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media penyuluhan memiliki posisi sentral dalam proses penyuluhan dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media penyuluhan memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan penyuluhan menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media penyuluhan dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh penyuluh (atau penyuluh melakukannya kurang efisien). Dengan kehadiran media penyuluhan maka posisi penyuluh bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pebelajar.

d. Syarat-Syarat Media Penyuluhan Pertanian Yang Baik

Media penyuluhan yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media penyuluhan harus meningkatkan motivasi sasaran penyuluhan yaitu petani. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Selain itu media juga harus merangsang pebelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong sasaran penyuluhan untuk melakukan praktek-praktek dengan benar. Media penyuluhan pertanian yang efektif harus dapat memenuhi beberapa persyaratan antara, lain:

1. Sederhana, mudah dimengerti dan dikenal. Gambar foto atau benda, alami akan lebih mudah dimengerti dari pada, gambar, foto atau benda-benda yang abstrak atau kontemporer
2. Mengemukakan ide-ide baru. Materi yang dimuat dalam media penyuluhan haruslah yang aktual dan faktual, artinya berupa inovasi teknologi yang memperbaiki cara lama dengan cara baru yang akan memberikan output lebih baik, efektif dan efisien.
3. Menarik. Dalam penuangan ide materi penyuluhan dalam media penyuluhan haruslah berdasarkan prinsip-prinsip rancangan (desain) media baik media grafis, visual maupun audio visual. Penerapan desain media ini dimaksudkan agar media yang diproduksi tampil menarik dan mengesankan.
4. Mengesankan ketelitian.
Kalau kita membuat poster mengenai cara beternak Sapi Bali, gambarlah Sapi Bali tersebut serupa mungkin dengan ternak aslinya, demikian juga warnanya dan sebagainya, agar orang mudah mengenalinya. Kalau kita menggambar sembarang saja, maka sasaran akan sulit mengenalinya, sehingga mereka sukar mengerti. Akibatnya pesan yang hendak disampaikan melalui poster tersebut tidak mengenai sasaran.
5. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti sasaran.
Diantara syarat-syarat penggunaan bahasa dalam membuat media untuk tujuan penyuluhan adalah menghindari istilah-istilah asing, kalimat-kalimat yang panjang atau juga penggunaan kata sambung.
6. Mengajak sasaran untuk memperhatikan, mengingatkan, mencoba dan menerima ide-ide yang dikemukakan.

Disamping itu masih ada, pendapat lain tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh media penyuluhan, yaitu:

1. Rasional, sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan oleh kita.
2. Ilmiah, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan,
3. Ekonomis, sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada, hemat.
4. Praktis, dapat digunakan dalam kondisi praktek dikelas/ruangan dan bersifat sederhana.
5. Fungsional berguna dalam pembelajaran, dapat digunakan oleh penyuluh dan petani.

Karena persyaratan itu maka dalam membuat atau menggunakan media penyuluhan kita harus memperhatikan warna, komposisi (tata ruang atau tata letak), bentuk serta ukuran huruf dan lain-lainnya lagi. Yang paling mementukan adalah tata ruang atau tata letak (komposisi). Tata ruang atau tata letak dapat diartikan dengan suatu susunan dari unsur-unsur yang menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dengan unsur-unsur lainnya yang menjadikan media penyuluhan itu menarik, mengenakan perasaan, serta mengesankan bagi yang melihatnya.

3. Rangkuman

Dalam bidang pendidikan, pelatihan dan penyuluhan, kemampuan literasi visual sangat penting, khususnya bagi para guru, dosen, penyuluh, maupun pelatih/fasilitator lainnya karena dengan demikian mereka dapat lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi penyuluhan, pelajaran/pelatihannya. Dengan demikian media penyuluhan pertanian adalah segala bentuk benda yang berisi pesan atau informasi yang dapat membantu kegiatan penyuluhan pertanian.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu kepada penerima pesan. Pesan, sumber pesan saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen

proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah tentang materi penyuluhan, salurannya media penyuluhan dan penerima pesannya adalah petani dan keluarganya

Dalam awal perkembangannya, media memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan penyuluhan, yaitu alat bantu mengajar bagi penyuluh. Sebagai alat bantu dalam kegiatan penyuluhan, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar petani. Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media penyuluhan memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media adalah bagian integral dari proses penyuluhan. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media penyuluhan dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh penyuluh (atau penyuluh melakukannya kurang efisien). Dengan kata lain, bahwa posisi penyuluh sebagai fasilitator dan media memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pebelajar.

Media penyuluhan yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media penyuluhan harus meningkatkan motivasi sasaran penyuluhan yaitu petani. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Selain itu media juga harus merangsang pebelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong sasaran penyuluhan untuk melakukan praktek-praktek dengan benar

4. Soal Latihan

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

- a. Berikan penjelasan apa yang dimaksud dengan media penyuluhan pertanian ?
- b. Apakah media dengan tingkat visualisasi yang lebih kongkret selalu lebih efektif untuk memfasilitasi proses pembelajaran (penyuluhan) ? Jelaskan jawaban Anda ?
- c. Sebutkan dan jelaskan hambatan-hambatan komunikasi yang terjadi dalam proses penyelenggaraan penyuluhan pertanian !
- d. Menurut Anda bagaimana cara mengatasi hambatan-hambatan komunikasi yang terjadi dalam proses penyelenggaraan penyuluhan pertanian ? sebutkan dan jelaskan jawaban Anda ?
- e. Bagaimana posisi media penyuluhan pertanian dalam proses penyelenggaraan penyuluhan pertanian ? Jelaskan jawaban Anda ?
- f. Menurut pendapat anda mengapa media yang akan digunakan dalam penyelenggaraan penyuluhan pertanian haruslah memenuhi syarat-syarat media penyuluhan yang baik ?

5. Kunci Jawaban

- a. Media penyuluhan pertanian adalah segala bentuk benda yang berisi pesan atau informasi yang dapat membantu kegiatan penyuluhan pertanian.
- b. Ya. Karena komunikasi yang berlangsung tidak selamanya akan terjadi mulus sesuai harapan, tetapi adakalanya terjadi kesalah pahaman. Kejadian tersebut dikarenakan adanya berbagai jenis hambatan baik dalam diri penyuluh maupun petani, baik sewaktu mengencode pesan maupun mendecodnya, sehingga komunikasi seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien. Media penyuluhan sebagai salah saat sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu

dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media penyuluhan.

- c. Penghambat dalam proses komunikasi biasa dikenal dengan istilah *barriers*, atau *noises*. Hambatan-hambatan tersebut ialah:
 - a) Hambatan Sosio-antro-psikologis, yaitu hambatan yang disebabkan perbedaan status sosial kebudayaan dan emosi.
 - b) Hambatan semantik, yaitu hambatan yang disebabkan karena kecakapan dalam berbahasa.
 - c) Hambatan mekanis, yaitu hambatan yang disebabkan oleh media Yang dipergunakan dalam komunikasi.
 - d) Hambatan ekologis, yaitu hambatan yang disebabkan oleh gangguan lingkungan terhadap-berlangsungnya proses komunikasi.
- d. Media penyuluhan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang biasa terjadi dalam proses komunikasi. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media penyuluhan.
- e. Media penyuluhan merupakan suatu perantara. Dalam kondisi ini, media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan penyuluhan, yaitu alat bantu menyuluh bagi penyuluh. Misalnya media grafis (folder, brosur, poster, dll.), fotografis (foto, slide, dll.), atau elektronik (film, VCD, dll.) untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- f. Media penyuluhan yang baik harus memenuhi beberapa syarat, karena media penyuluhan harus dapat meningkatkan motivasi sasaran penyuluhan yaitu petani. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada petani. Selain itu media juga harus merangsang petani mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan petani dalam memberikan tanggapan, umpan

balik dan juga mendorong sasaran penyuluhan untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2000. Mengemas Materi Penyuluhan. Balai Metodologi Informasi Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Santyasa, IW. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah). Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

C. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif (TEORI)	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

2. Karakteristik Media Penyuluhan Pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Karakteristik Media Penyuluhan Pertanian mengkaji Fungsi, Nilai Praktis, dan Klasifikasi Media Penyuluhan Pertanian. Fungsi, Nilai Praktis, dan Klasifikasi Media Penyuluhan Pertanian akan dikaji dari teori-teori Fungsi, Nilai Praktis, dan Klasifikasi Media Penyuluhan Pertanian

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Agar mahasiswa mengetahui dan memahami Pengertian Fungsi, Nilai Praktis, dan Klasifikasi Media Penyuluhan Pertanian

2. Uraian Materi

a. Fungsi Media Penyuluhan Pertanian

Istilah media dalam pengajaran, manfaat media dalam proses belajar, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar pebelajar karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami pebelajar dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) pebelajar lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Fungsi media, dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media visual memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian pebelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap pebelajar. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif

media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi pebelajar yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Berdasarkan atas beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada pebelajar. Pebelajar yang belajar lewat *mendengarkan* saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan pebelajar yang belajar lewat *melihat* atau sekaligus *mendengarkan* dan *melihat*. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa pebelajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman pebelajar terhadap materi ajar.

Sehubungan dengan uraian dan penjelasan di atas, sesungguhnya media penyuluhan pertanian memiliki fungsi yang sangat luas, diantaranya seperti yang telah dikemukakan oleh Badan Pendidikan, Latihan dan Penyuluhan (Diklatluh) Pertanian bahwa media yang digunakan secara baik akan memberikan banyak keuntungan.

1. Dapat menghindarkan salah pengertian atau salah tafsir.
Media berupa gambar atau foto yang mempunyai kualitas yang bagus dan dapat menampilkan detail objek gambar atau foto dapat menghindarkan salah pengertian atau salah tafsir, sehingga sasaran tidak hanya sebatas membayangkan apa yang disampaikan berupa kata-kata semata.
2. Dapat memperjelas apa yang diterangkan dan dapat lebih mudah ditangkap.
Media peta singkap yang berupa perpaduan gambar atau foto dan dilengkapi dengan teks (kata-kata) sebagai pendukung gambar/ foto akan dapat memudahkan sasaran untuk menangkap yang disampaikan.
3. Apa yang diterangkan akan lebih lama diingat terutama hal-hal yang mengesankan.
Media yang dapat mendemonstrasikan suatu proses atau cara-cara pelaksanaan misalnya dengan menggunakan media video penyuluhan tentunya akan lebih lama diingat.
4. Dapat menarik dan memusatkan perhatian
Media poster yang ditempelkan di lokasi yang menjadi tempat lalu lalang orang-orang, tentunya akan menarik perhatian oleh karena adanya daya tarik dari sebuah poster.
5. Dapat memberi dorongan yang kuat untuk mengetrapkan apa yang dianjurkan
6. Media-media yang dapat menampilkan sesuatu yang nyata dan hal tersebut termasuk kepada demo keberhasilan tentunya akan memberikan semacam stimulan kepada sasaran untuk mencobanya.

b. Nilai Praktis Media Penyuluhan Pertanian

Selain dari itu terdapat sejumlah nilai praktis dari penggunaan media yang digunakan dalam rangka

penyelenggaraan kegiatan penyuluhan. Beberapa nilai praktis tersebut, sebagai berikut .

1. Media melampaui batas pengalaman pribadi sasaran.

Biasanya kesempatan untuk memperoleh pengalaman dibatasi oleh faktor-faktor perorangan dan kondisi-kondisi yang ada dalam masyarakat. Sasaran yang berasal dari keluarga mampu tentu saja memiliki cukup banyak kesempatan untuk memperoleh pengalaman, misalnya: mengadakan perjalanan, membaca berbagai buku dan melalui berbagai saat lainnya. Berbeda halnya dengan sasaran yang berasal dari keluarga yang kurang mampu. Dengan menggunakan media maka penyuluh dapat mengatasi jurang perbedaan tersebut dalam batas-batas tertentu.

2. Media melampaui batas-batas ruangan/kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami dalam ruangan, disebabkan berbagai faktor:

- terlalu besar, benda yang terlampaui besar tentu tidak mungkin dibawa ke dalam ruangan dan tidak mungkin dialami secara langsung, misalnya: traktor, kandang sapi perah, dan lain-lain. Akan tetapi dengan media misalnya: film, miniatur, maka hal tersebut akan dapat dipelajari dalam ruangan kelas.
- beberapa objek organisme atau benda yang terlampaui kecil, seperti: protozoa dan bakteri tak mungkin diamati tanpa menggunakan media tertentu, misalnya film atau mikroskop.
- gejala-gejala yang terlampaui lambat geraknya tak mungkin dilihat. Dengan media misalnya photograph, maka gejala tadi dapat dilihat dan dipelajari, misalnya: proses lahirnya seekor pedet (anak sapi).

- benda-benda dan hal-hal yang proses terjadinya terlalu cepat sukar diamati. Dengan menggunakan media maka akan dapat diperlambat, misalnya: larinya seekor kuda.
 - hal-hal yang terlalu kompleks dapat disederhanakan, misalnya sistem listrik dalam alat untuk mengetes jenis kelamin anak ayam, sistem peredaran darah sapi, dan lain-lain disederhanakan dalam bentuk diagram.
 - bunyi suara yang terlalu halus yang tak mungkin didengar, dengan media dapat didengar.
 - hal-hal lain, seperti, iklim, terbentuknya sebuah ngarai, pergantian musim dan lain-lain, dapat dilihat proses terjadinya dengan menggunakan media tertentu.
3. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara sasaran dan lingkungannya.

Dalam pengajaran tradisional, para sasaran hanya membicarakan tentang fakta dengan jalan mendengarkan ceramah atau membaca buku, tidak ada kontak langsung dengan gejala-gejala sosial dan alamiah. Dalam pengajaran modern dengan menggunakan media, para sasaran dibawa ke dalam kontak langsung dengan gejala kehidupan sesungguhnya, misalnya dengan menggunakan rekaman, diagram, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.

4. Media memberikan uniformitas/kesamaan dalam pengamatan.

Pengamatan para sasaran terhadap sesuatu biasanya berbeda-beda, tergantung pada perangsang dan pengalamannya masing-masing. Sasaran yang hanya melihat ikan asin akan berbeda persepsinya dengan sasaran yang telah melihat dan memakan ikan asin. Melalui media penyuluhan dapat memberikan persepsi yang sama terhadap sesuatu benda atau peristiwa tertentu kepada para sasaran dalam ruangan itu. Persepsi yang sama akan menimbulkan

pengertian dan pengalaman yang sama, misalnya: persepsi tentang sayap nyamuk.

5. Media akan memberikan pengertian/konsep yang sebenarnya secara realistik dan teliti.

Belajar secara koreks adalah ekonomis dan tidak membuang-buang tenaga dan waktu. Tetapi sering terjadi para sasaran mendapat pengertian yang keliru tentang sesuatu karena penjelasan penyuluh yang salah, atau penyuluh sulit menjelaskannya berhubung hal tersebut terjadi pada masa lampau atau hal tersebut merupakan benda yang sangat kecil. Akibatnya timbul kesimpang-siuran dan salah tafsir, misalnya anak di kota New York mengatakan bahwa sapi adalah binatang yang kecil, karena mereka melihatnya dari kaleng susu. Dengan menggunakan media seperti: gambar, model, film, dan lain-lain, para sasaran dapat diberi konsep yang benar, tepat dan lengkap tentang sesuatu yang sedang dipelajari.

6. Media membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru.

Melalui alat/media para sasaran akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya menjadi lebih tepat. Dan akan menimbulkan keinginan-keinginan serta minat belajar yang baru.

7. Media membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar.

Media memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap para sasaran. Periode orientasi akan berlangsung lebih efektif apabila penyuluh menggunakan media, misalnya: dengan memasang gambar pada papan peragaan, mengadakan demonstrasi, karyawisata, dan lain-lain.

8. Media akan memberikan pengalaman yang menyeluruh.

Pengalaman-pengalaman yang konkrit lambat laun menjadi/berintegrasi menjadi pengertian/kesimpulan-kesimpulan yang abstrak. Misalnya: tanggapan-tanggapan yang konkrit tentang listrik, kimia, ekonomi dunia, dan sebagainya, melalui media yang intensif dan efektif kemudian berintegrasi menjadi kesimpulan/ pengertian tentang listrik, kimia, dan lain-lain.

c. Klasifikasi Media

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pendidikan (pembelajaran) terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pendidikan/pembelajaran.

Ada beberapa cara untuk menggolongkan atau mengklasifikasikan media pembelajaran dengan dasar pertimbangan tertentu. Pengolongan media ini dapat juga dilakukan dengan berdasarkan pada ruang lingkup pengertian media menurut para ahli yang mengemukakannya. Berikut klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa ahli:

Kemp & Dayton (1985)

Mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

- 1) Media cetakan, yaitu meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Misalnya buku

teks, lembaran penuntun, penuntun belajar, penuntun instruktur, brosur, dan teks terprogram.

- 2) Media pajang, pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Misalnya papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan buletin, dan pameran.
- 3) OHP dan transparansi, transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding.
- 4) Rekaman audiotape, pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan.
- 5) Seri slide (film bingkai) dan filmstrips, adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui slide proyektor. Program kombinasi film bingkai bersuara pada umumnya berkisar 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar 10 sampai 100 buah.
- 6) Penyajian multi-image, media berbasis visual (image atau perumpamaan) dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visualnya berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana suatu benda. Diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur materi.
- 7) Rekaman video dan film hidup, film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.
- 8) Komputer, mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan

pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar, yaitu input (keybord dan writing pad), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori permanen/ROM, sementara RAM), dan output (monitor, printer).

Leshin, Pollock & Reigeluth (1992)

Mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, dan kegiatan kelompok)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepa)
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide)
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, dan televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*)

Seels & Glasgow (1990)

Melakukan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, mereka membagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan Media Tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan
 - ✓ proyeksi *opaque* (tak tembus pandang)
 - ✓ proyeksi *overhead*
 - ✓ *slides*
 - ✓ *filmstrips*
 - b) Visual yang tak diproyeksikan
 - ✓ gambar, poster

- ✓ foto
 - ✓ *charts*, grafik, diagram
 - ✓ pameran, papan info, papan-bulu
- c) Audio
- ✓ rekaman piringan
 - ✓ pita kaset, *reel*, *catridge*
- d) Pernyajian multimedia
- ✓ slide plus suara (tape)
 - ✓ *multi-image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan
- ✓ Film
 - ✓ Televisi
 - ✓ video
- f) Cetak
- ✓ buku teks
 - ✓ modul, teks terprogram
 - ✓ *workbook*
 - ✓ majalah ilmiah, berkala
 - ✓ lembaran lepas (*hand-out*)
- g) Permainan
- ✓ teka-teki
 - ✓ simulasi
- h) Realita
- ✓ Model
 - ✓ *specimen* (contoh)
 - ✓ manipulatif (peta, boneka)
- 2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a) media berbasis telekomunikasi
- ✓ telekonferen
 - ✓ kuliah jarak jauh
- b) Media berbasis mikroprosesor
- ✓ *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer)

- ✓ permainan komputer
- ✓ sistem tutor intelejen
- ✓ interaktif
- ✓ hypermedia
- ✓ compact video disc

Setyosari & Sihkabuden (2005)

Mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan lima kategori. Yaitu klasifikasi media berdasarkan: bentuk dan ciri fisiknya, jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, persepsi indera yang diperoleh, penggunaannya, dan hirarkhi pemanfaatannya.

- 1) Klasifikasi berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya
 - a) Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta hanya diamati dari satu arah pandangan saja. Misalnya peta, gambar bagan, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
 - b) Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja. misalnya meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan sebagainya.
 - c) Media pandang diam, yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar (tidak bergerak/statis). Misalnya foto, tulisan, atau gambar binatang yang dapat diproyeksikan.
 - d) Media pandang gerak, yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi dan video tape recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar (screen) di komputer atau layar lainnya.

2) Klasifikasi berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh. Thomas secara sederhana menggolongkan media pembelajaran ke dalam tiga jenjang pengalaman, yaitu sebagai berikut.

- a) Pengalaman langsung (*the real life experiences*). Berupa pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (*first hand experiences*) maupun mengamati kejadian atau objek sebenarnya.
- b) Pengalaman tiruan (*the substitute of the real experiences*). Berupa tiruan atau model dari objek atau benda yang berwujud model tiruan, tiruan dari situasi melalui dramatisasi atau sandiwara dan berbagai rekaman atau objek atau kejadian.
- c) Pengalaman dari kata-kata (*words only*) Berupa kata-kata lisan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun dicetak. Edgar Dale dalam bukunya "*Audio Visual Methode in Teaching*" mengklasifikasi media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh orang yang belajar. Dalam kerucut pengalaman Dale ini jenjang pengalaman disusun secara urut menurut tingkat kekongkritan dan keabstrakkannya. Pengalaman yang paling kongkrit diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak (Lihat Kerucut Pengalaman Dale di Gambar 1.)
- d) Klasifikasi berdasarkan persepsi indera yang diperoleh. Dalam penggolongan ini media dibedakan dalam tiga kelas, yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Namun Sulaiman menggolongkan media pembelajaran menjadi sebagai berikut.
 - ✓ Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya Audio Cassette Tape Recorder, dan Radio.

- ✓ Media visual: media visual dua dimensi, dan media visual tiga dimensi.
- ✓ Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- ✓ Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- ✓ Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/gerakannya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi.
- ✓ Media audio semi-motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: telewriting dan recorded telewriting.
- ✓ Media motion visual: silent film (film-bisu) dan loop-film)
- ✓ Media still visual: gambar, slides, filmstrips, OHP dan transparansi.
- ✓ Media audio: telepon, radio, audio tape recorder dan audio disk.
- ✓ Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi yang berupa simbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumerik.

3) Klasifikasi berdasarkan penggunaannya

- a) Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual.
- b) Media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok (misal film dan slides)
- c) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal (misal televisi).

4) Klasifikasi berdasarkan pemanfaatannya

Duncan menyusun penggolongan media menurut hirarki pemanfaatannya untuk pembelajaran. Duncan ingin mensejajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan tingkat kerumitan perangkat medianya dalam suatu hirarki. Dengan kata lain semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya. Sebaliknya semakin sederhana jenis perangkat medianya, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya, sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya terbatas.

Gerlach dan Ely

Mengklasifikasikan media berdasarkan ciri-ciri fisiknya ke dalam delapan tipe, yaitu:

- 1) Benda sebenarnya (realita): orang, kejadian, objek atau benda tertentu.
- 2) Presentasi verbal: media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (slide), transparansi, cetakan di papan tulis, majalah dan papan tempel.
- 3) Presentasi grafis: bagan, grafik, peta, diagram, lukisan, poster, kartun dan karikatur.
- 4) Potret diam (still picture): potret yang diambil dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku, film rangkai (filmstrips), film bingkai (slide) atau majalah/surat kabar.
- 5) Film (motion picture): film atau video tape dari pemotretan/perekaman benda atau kejadian sebenarnya, maupun film dari pemotretan gambar (animasi).

- 6) Rekaman suara (audio recorder): yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara musik (sound effect).
- 7) Program: terkenal pula dengan istilah pengajaran berprogram, yaitu sikuen dari informasi baik verbal, visual atau audio yang sengaja dirancang untuk merangsang adanya respons dari pebelajar. ada pula yang dioersiapkan dan diprogram melalui mesin komputer.
- 8) Simulasi: peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya. Misalnya perilaku bagaimana seorang sopir ketika sedang mengemudi yang ditunjukkan pada layar video atau layar film.

Di samping di atas , media juga dapat dikelompokan berdasar-kan sifat modernnitasnya, antara lain sebagai berikut.

1. Ruang kelas otomatis, yaitu ruang kelas yang dapat diubah-ubah fungsinya secara otomatis (guru tinggal menekan tombol) untuk menciptakan perubahan kelas besar menjadi kelas kecil atau diskusi.
2. Sistem proyeksi berganda (*multiprojection system*). Suatu sistem ruang proyeksi yang melengkapi ruang kelas otomatis, yang memungkinkan proyeksi bahan-bahan melalui berbagai proyektor.
3. Sistem interkomunikasi. Sistem ini dibuat dalam rangka pengajaran secara massal, dimana programnya di-TV-kan. Sistem ini digunakan untuk beberapa kelas dalam suatu sekolah maupun oleh beberapa sekolah. Untuk memelihara interaksi dan partisipasi siswa setiap kelas disediakan media interkomunikasi.

d. Karakteristik Media Penyuluhan Pertanian

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai (Sadiman, dkk., 1990). Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Kemp, 1975, (dalam Sadiman, dkk., 1990) juga mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu.

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana pengajar tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2002) adalah: a) *ciri fiksatif*, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek; b) *ciri manipulatif*, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut; c) *ciri distributif*, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang,

dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Berdasarkan uraian sebelumnya, ternyata bahwa karakteristik media, klasifikasi media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Banyak ahli, seperti Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, dan Kemp, telah melakukan pengelompokan atau membuat taksonomi mengenai media pembelajaran. Dari sekian pengelompokan tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio), dan media permainan-simulasi. Arsyad (2002) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut akan dibahas dalam uraian berikut :

1) *Media grafis.*

Pada prinsipnya semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki adalah: bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan ringkasan visual suatu proses,

terkadang menggunakan simbol-simbol verbal (pada jenis media grafik), dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.

Beberapa contoh yang sering digunakan seperti buku, brosur, leaflet, folder, poster, flipchart (peta singkap), grafik, diagram, sketsa dan bagan.

Kelebihan dari media grafis, sebagai berikut :

- ✓ Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lamban membaca dan memahami.
- ✓ Di samping dapat mengulangi materi dalam media cetak, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- ✓ Perpaduan teks dan gambar dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format verbal dan visual.
- ✓ Khusus pada teks terprogram siswa akan berinteraksi dengan aktif karena harus memberi respon terhadap pertanyaan/latihan yang disusun.
- ✓ Dapat direproduksi dengan ekonomis dan didistribusikan dengan mudah (ekonomis/economical)

Keterbatasan dari media grafis, sebagai berikut:

- ✓ Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan.
- ✓ Biaya pencetakan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar atau foto.
- ✓ Proses pencetakan media yang memakan waktu yang lama.
- ✓ Menimbulkan kebosanan pada siswa.
- ✓ Media cetak hanya lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, jarang menekankan pada emosi dan sikap.
- ✓ Jika tidak dirawat dengan baik akan mudah rusak atau hilang.

Kaitannya dengan tujuan penyuluhan (perubahan perilaku) yang dicapai, yaitu :

- (a) untuk tujuan pengetahuan (*kognitif*), media penyuluhan grafis dapat digunakan untuk penyampaian informasi pertanian yang bersifat fakta, seperti kebijakan, prosedur atau cara kerja.
- (b) untuk tujuan sikap (*afektif*), media penyuluhan grafis biasanya tidak digunakan untuk tujuan ini, dan
- (c) untuk tujuan keterampilan (*psikomotor*), media penyuluhan grafis tergolong sukar memberikan efek dalam peningkatan keterampilan.

2) Media audio.

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio). Beberapa bentuk media *audio* yang sering digunakan dalam penyelenggaraan penyuluhan pertanian adalah siaran radio (seperti Acara Siaran Pedesaan), kaset rekaman *audio* dan *CD audio*.

3) *Media proyeksi diam.*

Beberapa jenis media yang termasuk kelompok ini memerlukan alat bantu (misal proyektor) dalam penyajiannya. Ada kalanya media ini hanya disajikan dengan penampilan visual saja, atau disertai rekaman audio. Karakteristik umum media ini adalah: pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak, penyajiannya berada dalam kontrol guru, cara penyimpanannya mudah (praktis), dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek - obyek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap, lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual, praktis dipergunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan obyek/kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dan media film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan. Beberapa contoh yang sering digunakan adalah slide film, Film Strip, Over Head Transfaran (OHT), dan Presentasi LCD.

Kelebihan dari media proyeksi diam, sebagai berikut :

- ✓ dapat bertatap muka dengan hadirin selama proses penyampaian pesan,
- ✓ dapat menggantikan papan tulis dan memiliki kelengkapan yang akan memberikan efek visual yang lebih baik,
- ✓ dapat memproyeksikan dan membesarkan pesan/gambar dengan jelas
- ✓ dapat menyampaikan pesan secara lengkap.

- ✓ Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang.
- ✓ Dapat menjangkau kelompok yang besar.
- ✓ Transparansi dapat dengan mudah dibuat sendiri.
- ✓ Peralatan mudah dioperasikan .
- ✓ Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- ✓ Memiliki kemampuan menampilkan warna.

Kelemahan dari media proyeksi diam, sebagai berikut :

- ✓ keefektifan presentasi dengan menggunakan media terproyeksi sangat tergantung pada penyampai (keterampilan penyajian dan penjelasan lisan)
- ✓ lembar transparan tidak dapat digunakan untuk belajar secara mandiri karena didesain untuk berdampingan dengan presentasi lisan
- ✓ lembar transparan hanya dapat digunakan dalam ruangan dan membutuhkan listrik untuk dapat dijalankan
- ✓ diperlukan penataan layar dengan sudut kemiringan tertentu untuk mendapatkan gambar yang baik.
- ✓ Fasilitas OHP harus tersedia.
- ✓ Listrik pada ruang harus tersedia.
- ✓ Sulit untuk mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapesium (*keystoning*).
- ✓ Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam penyajian maupun penyimpanan.

Tujuan pembuatan media transparan adalah untuk memberikan urutan yang jelas dan lengkap terhadap isi pesan penyuluhan yang disampaikan secara lisan dan untuk memusatkan perhatian hadirin pada topik pembicaraan tertentu.

Sasarannya ditujukan kepada kelompok dengan jumlah sedang (10-35 orang) baik petani, penyuluh atau anggota

masyarakat untuk memberi urutan yang jelas dan lengkap terhadap isi pesan penyuluhan yang disampaikan secara lisan.

4) *Media audio visual.*

Media audiovisual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Produk audio-visual dapat menjadi media dokumentasi dan dapat juga menjadi media komunikasi. Sebagai media dokumentasi tujuan yang lebih utama adalah mendapatkan fakta dari suatu peristiwa. Sedangkan sebagai media komunikasi, sebuah produk audio-visual melibatkan lebih banyak elemen media dan lebih membutuhkan perencanaan agar dapat mengkomunikasikan sesuatu. Film cerita, iklan, media pembelajaran adalah contoh media audio-visual yang lebih menonjolkan fungsi komunikasi. Media dokumentasi sering menjadi salah satu elemen dari media komunikasi. Karena melibatkan banyak elemen media, maka produk audio-visual yang diperuntukkan sebagai media komunikasi kini sering disebut sebagai multimedia. Media ini terdiri dari: (a) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara. (b) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara, televisi, video cassette, VCD/DVD.

Kelebihan dari media *audio-visual*, sebagai berikut :

- ✓ dapat memberikan gambaran yang lebih kongkret, baik dari unsur gambar maupun gerakannya, lebih atraktif dan komunikatif.
- ✓ dapat menunjukkan objek secara jelas.
- ✓ dapat menggambarkan suatu proses secara tepat.
- ✓ dapat mendorong dan meningkatkan motivasi.

- ✓ dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.

Kelemahan dari media *audio-visual*, sebagai berikut :

- ✓ biaya produksi relatif mahal
- ✓ produksinya memerlukan waktu
- ✓ gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi.
- ✓ film dan video yang tersedia terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan.

Kaitannya dengan tujuan penyuluhan (perubahan perilaku) yang dicapai, yaitu : (1) untuk tujuan pengetahuan (*kognitif*), media penyuluhan *audio visual* dapat mengajarkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip, pengenalan terhadap suatu objek atau benda yang masih asing dan sebagainya. (2) untuk tujuan sikap (*afektif*), media penyuluhan *audio-visual* merupakan sarana yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap kelompok sasaran, dan (3) untuk tujuan keterampilan (*psikomotor*), media penyuluhan *audio-visual* merupakan media yang paling tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang di dalamnya ada unsur gerak.

5. Media Berupa Objek Fisik atau Benda Nyata dan Benda Tiruan

Beberapa contoh yang sering digunakan adalah (1) benda sesungguhnya, contoh : mesin tetas telur buatan, mesin pengering sederhana, media dalam pot/poly bag, mesin pembersih bulu ayam, hand traktor, Spesimen, sampel atau monster, dan (2) benda tiruan, contoh : diorama dan model.

Kelebihan dari media berupa objek fisik atau benda nyata dan benda tiruan, sebagai berikut :

- ✓ dapat menyediakan lingkungan belajar yang amat mirip dengan lingkungan kerja sebenarnya
- ✓ memberikan stimulasi terhadap banyak indera
- ✓ dapat digunakan sebagai latihan kerja
- ✓ latihan menggunakan alat atau latihan simulasi.

Kelemahan dari media berupa objek fisik atau benda nyata dan benda tiruan, sebagai berikut :

- ✓ relatif mahal untuk pengadaan benda nyata.

Kaitannya dengan tujuan penyuluhan (perubahan perilaku) yang dicapai, yaitu : (1) untuk tujuan pengetahuan (*kognitif*), dapat mendemonstrasikan atau memperagakan metode atau teknik yang benar dan yang salah di dalam menggunakan alat, dapat mengajarkan tahap-tahap dalam mengoperasikan berbagai alat. (2) untuk tujuan sikap (*afektif*), bila menggunakan objek fisik yang sebenarnya dapat mengembangkan sikap yang positif terhadap suatu pekerjaan, dan (3) untuk tujuan keterampilan (*psikomotor*), media penyuluhan ini berguna untuk memberikan latihan bagi kelompok sasaran didalam menggunakan suatu peralatan.

4. **Media permainan dan simulasi.**

Ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda-beda, semuanya dapat dikelompokkan ke dalam satu istilah yaitu permainan (Sadiman, 1990).

Ciri atau karakteristik dari media ini adalah:

- ✓ melibatkan pebelajar secara aktif dalam proses belajar
- ✓ peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi antar pebelajar
- ✓ dapat memberikan umpan balik langsung

- ✓ memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam situasi nyata di masyarakat
- ✓ memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya sedikit saja
- ✓ mampu meningkatkan kemampuan komunikatif pebelajar
- ✓ mampu mengatasi keterbatasan pebelajar yang sulit belajar dengan metode tradisional
- ✓ dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.

3. Rangkuman

Penggunaan media dalam kegiatan penyuluhan memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera, dan terhadap pemahaman serta lamanya penerimaan/ingatan materi penyuluhan, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada sasaran penyuluhan (petani). Petani yang belajar lewat *mendengarkan* saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan petani yang belajar lewat *melihat* atau sekaligus *mendengarkan dan melihat*. Media penyuluhan juga mampu membangkitkan dan membawa petani ke dalam suasana rasa senang dan gembira, di mana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi penyuluhan yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap sasaran penyuluhan (petani) terhadap materi penyuluhan.

Setiap media penyuluhan pertanian mempunyai karakteristik tertentu. Para ahli berbeda pendapat mengenai karakteristik media pembelajaran ini, hal ini dikarenakan mereka melihatnya dari berbagai aspek sehingga dalam pengklasifikasannya menjadi tidak sama. Dari beberapa pengklasifikasian yang sudah ada, dapat dilihat bahwa kriteria-kriteria media pembelajaran ditinjau dari

aspek-aspek, diantaranya: dilihat dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, kemudahan kontrolnya oleh pemakai, dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan seluruh alat indera, teknik pembuatannya, dan lain sebagainya.

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Diskusikan topik tentang fungsi, nilai paraktis, dan klasifikasi media penyuluhan pertanian berdasarkan pengalaman anda di lapangan, apakah sudah sesuai dengan uraian materi Bab III atau penjelasan dari dosen pengampu!

1) Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

2) Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Berdasarkan beberapa fungsi media penyuluhan pertanian, jelaskan bahwa penggunaan media dalam kegiatan penyuluhan memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera, terhadap pemahaman, dan lamanya penerimaan isi/materi penyuluhan pertanian!
2. “Seorang penyuluh pertanian apabila menginginkan dapat menggunakan media penyuluhan secara efektif dan efisien harus memahami terlebih dahulu karakteristik media penyuluhan”.
Jelaskan pernyataan tersebut!

5. Kunci Jawaban

- 1) Orang yang belajar lewat *mendengarkan* saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya “ingatan” bertahan, dibandingkan dengan orang yang belajar lewat *melihat* atau sekaligus *mendengarkan* dan *melihat*. Begitu juga akan berbeda dengan apabila orang tersebut langsung mengerjakan, tingkat pemahaman dan lama ingatannya akan jauh lebih bertahan lama. Informasi ini berdasarkan hasil penelitian, apabila : hanya mendengar (10 %), hanya melihat (20 %), mendengar dan melihat (40 %), mendengar, melihat dan mengerjakan (70 %).
- 2) Apabila para penyuluh menginginkan dapat menggunakan media penyuluhan secara efektif dan efisien harus memahami terlebih dahulu karakteristik media penyuluhan, hal ini penting dilakukan;
1) agar dalam pengambilan keputusan pemilihan media penyuluhan tidak terjadi kesalahan pemilihan media tersebut. Karena pemilihan media penyuluhan yang akan digunakan dalam penyuluhan harus mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya; tujuan penyuluhannya, karakteristik sasaran penyuluhan, jumlah sasaran penyuluhan, kemampuan penyuluhnya sendiri, dll., 2) selain hal tersebut pengenalan

karakteristik media penyuluhan juga diperlukan untuk mengenali bahwa media penyuluhan mempunyai kemampuan membangkitkan rangsangan seluruh alat indera, 3) sebagai dasar pengelompokan media, 3) untuk mengantisipasi kondisi penyuluhan di mana penyuluh tidak mampu atau kurang efektif apabila tidak menggunakan media.

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2000. Mengemas Materi Penyuluhan. Balai Metodologi Informasi Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Santyasa, IW. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah). Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

D. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif (TEORI)	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

3. Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan pembelajaran pemilihan media penyuluhan pertanian ini mengkaji Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian. Pemilihan Penyuluhan Pertanian akan dikaji dari teori-teori Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, Ketersediaan Media Penyuluhan, Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, Kriteria Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, Cara/Prosedur Pemilihan Media Penyuluhan.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Agar mahasiswa mengetahui dan memahami Pengertian Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, Ketersediaan Media Penyuluhan Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, Kriteria Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, dan Cara/Prosedur Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian, serta mampu menerapkan prinsip pemilihan dan penetapan media penyuluhan

2. Uraian Materi

1. Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

Setiap media memiliki kemampuan masing-masing, maka diharapkan kepada penyuluh agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada suatu kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses penyuluhan yang akan penyuluh lakukan di lapangan. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat/mempermudah pencapaian tujuan penyuluhan. Ketika suatu media akan terpilih, ketika suatu media akan digunakan, ketika itulah beberapa prinsip perlu penyuluh perhatikan dan pertimbangkan.

Penyampaian pesan penyuluhan merupakan penggabungan penguasaan ilmu komunikasi, psikologi, sosiologi dan seni, sehingga sasaran terpengaruh, termotivasi, dan mau mengadopsi. Karena itu untuk setiap tujuan yang

berbeda diperlukan media penyuluhan yang berbeda baik dari segi isi (materi) maupun kemasan dan perlakuannya.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media agar sesuai dengan perubahan perilaku yang ingin dicapai dan sasaran yang tepat, yaitu :

a) Tujuan Pemilihan Media

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk peningkatan pengetahuan, keterampilan atau sikap, untuk informasi yang bersifat umum, ataukah untuk hiburan saja mengisi waktu kosong? Lebih spesifik lagi, apakah untuk pengajaran individual, kelompok atau masal?, apakah untuk sasaran tertentu seperti tingkat pendidikan tertentu, pekerjaan tertentu atau usia tertentu ?

b) Keadaan Sasaran

Pada masyarakat buta huruf tentunya hanya dapat menangkap media dalam bentuk gambar dan suara, tentunya mereka tidak dapat diberikan media dalam bentuk tulisan.

Masyarakat pendidikan rendah (Sekolah Dasar/SD), media yang cocok yang lebih banyak gambar dari pada tulisan dan factor menarik lainnya (warna, bentuk, dan lain-lain) masih harus diperhatikan

Sedang pada masyarakat berpendidikan sedang (SLTP dan SLTA) dan pendidikan tinggi (D3 dan S1), cenderung jumlah tulisan lebih banyak dari pada gambar, ukuran huruf dapat lebih kecil, dan penyampaian pesan dapat lebih bebas (sesuai dengan tingkat penerimaan).

c) Keadaan tingkat adopsi

Pada tingkat sadar dan minat, sebaiknya digunakan media yang biasa digunakan untuk massa, seperti film, poster, siaran pedesaan (melalui radio atau televisi), atau surat kabar.

Setelah timbul minat, jenis media yang sesuai adalah yang informasinya lebih mendetail, sehingga minat mereka berkembang dan akan meningkat pada tahap penilaian. Pada tahap ini sasaran mempertimbangkan keuntungan atau kerugian yang diperoleh. Apabila penilainya positif, pada akhirnya terdorong untuk mencoba melakukan pesan yang dianjurkan. Pada tahap tersebut media yang cocok adalah folder/leaflet, brosur atau slide.

Bila sudah mencoba, maka agar mereka mau menerapkan harus didukung oleh media yang dapat menjelaskan pertanyaan-pertanyaan yang timbul. Media yang sesuai pada tahap ini adalah brosur, slide, film dan video.

d) Kelompok sasaran

Sasaran dibedakan dalam tiga kategori, yaitu individu, kelompok dan massa. Apabila sasaran yang kita tuju adalah masa yang heterogen, jenis media yang sesuai tidak akan sama bila yang dituju adalah kelompok atau individu (perorangan).

Gambaran penggunaan media informasi (Tabel 1.) yang sesuai untuk berbagai kelompok sasaran, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Penggunaan Jenis Media Berdasarkan Kelompok sasaran

No.	Jenis Media	Sasaran		
		Massa	Kelompok	Individu
1	2	3	4	5
1.	Poster		-	-
2.	Film Layer Lebar		-	-
3.	Film Video	-		-
4.	Folder/Leaflet	-	-	-

5.	Brosur, Komik	-	-	-
6.	Peta Singkap/Flipchart	-	-	-
7.	Kartu Kilat/Flashcard	-	-	-
8.	Papan Flanel	-	-	-
9.	Siaran (TV, Radio)	-	-	-
10.	Kaset Rekaman	-		
11.	Slide	-		-
12.	Photo	-		
13.	Transparansi	-		-
14.	Model	-		-

b. Ketersediaan Media Penyuluhan Pertanian

Sebelum memasuki pada pokok bahasan memilih media penyuluhan, para penyuluh pertanian terlebih dahulu harus memahami benar bahwa media penyuluhan yang ada saat ini tidak banyak beredar di lapangan. Walaupun ada beberapa jenis belum tentu cocok dengan keinginan atau tujuan penyuluhan yang telah ditetapkan. Kondisi ini ada kaitannya dengan belum banyaknya instansi/lembaga yang memproduksi media penyuluhan, hal ini menyebabkan langkanya media penyuluhan jadi yang bisa dikoleksi oleh para penyuluh pertanian.

Sadiman (1986), apabila dilihat dari kesiapan pengadaannya, media penyuluhan dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah menjadi komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*), dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus karena untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*)

Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media jadi adalah hemat dalam

waktu, biaya, tenaga, dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan media tertentu akan membutuhkan waktu banyak, tenaga maupun biaya karena untuk mendapatkan keandalan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Adapun kekurangan media jadi ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat.

c. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Penyuluh bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan. Sedangkan apabila media pengajaran itu hanya ada satu, maka penyuluh tidak bisa memilih, tetapi menggunakan apa adanya. Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media, mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih.

Dasar pertimbangan dalam memilih media penyuluhan antara lain adalah (1) bermaksud mendemonstrasikannya seperti mendemonstrasikan tahapan-tahapan atau proses, misalnya dalam pembuatan pupuk bokasi yaitu menggunakan media benda nyata, (2) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang penyuluh yang sudah terbiasa menggunakan peta singkap, (3) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit, misalnya dalam memberi penjelasan tentang bentuk fisik hama pengganggu tanaman, dan (4) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya,

misalnya untuk menarik minat dan gairah dalam beragribisnis lebih baik lagi.

d. Kriteria Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

Dalam era informasi saat ini, teknologi komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya media komunikasi. Dampak dari perkembangan ini dapat dirasakan oleh dunia penyuluhan, yaitu semakin banyaknya media penyuluhan yang tersedia dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari penyuluh kepada peserta didiknya atau sebaliknya. Diharapkan dengan menggunakan media komunikasi ini, proses penyuluhan dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

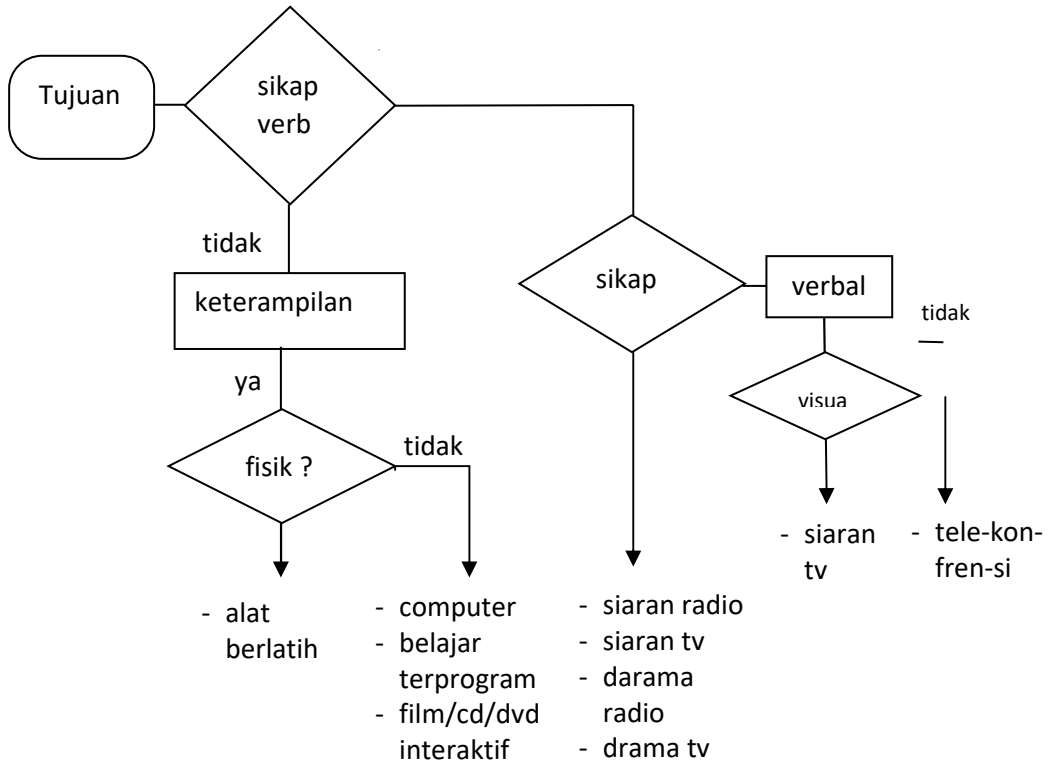
Dalam pemilihan media penyuluhan di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku yang ingin dicapai, setidaknya ada empat kriteria lagi yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu : (1) ketersediaan sumber setempat, artinya apakah media yang akan dipilih tersebut sudah tersedia, kalau belum itu berarti harus mencari ditempat lain, (2) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri media tersebut ada dana, (3) keluwesan, kepraktisan, ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan, dan (4) bagaimana dengan efektivitas biayanya dalam jangka yang panjang. Sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (seperti pembuatan VCD Penyuluhan), namun apabila kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya folder) tetapi setiap waktu materinya berubah dan tidak lengkap.

e. Cara/Prosedur Pemilihan Media Penyuluhan Pertanian

Setelah sebelumnya mengetahui dan memahami langkah-langkah pemilihan media, yaitu mulai dari mengetahui ketersediaan media dilapangan (media jadi dan media rancangan), dilanjutkan dengan memahami dasar pertimbangan dan kriteria pemilihan media, langkah selanjutnya untuk mendapatkan media yang sesuai dengan tujuan agar media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu penyuluhan pertanian dengan efektif dan efisien adalah mengetahui cara/prosedur pemilihan media.

Cara/prosedur pemilihan media menurut Sadiman (1986), apabila dilihat dari bentuknya cara-cara tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga model : model *flowchart* (bagan arus), yang menggunakan sistem pengguguran (eliminasi) dalam pengambilan keputusan pemilihan, model *matriks* yang menggunakan proses pengambilan keputusan pemilihan sampai seluruh kriteria pemilihannya diidentifikasi, dan mode *checklist* yang juga menanggihkan keputusan pemilihan sampai semua kriterianya dipertimbangkan. Meskipun belum ada penelitian secara khusus tentang hal ini, namun nampaknya model *checklist* lebih sesuai untuk membakukan prosedur pemilihan media jadi, model matrik lebih serasi untuk digunakan dalam pemilihan media rancangan, sedang model bagan arus dapat digunakan baik untuk menggambarkan proses pemilihan media jadi maupun media rancangan.

Prosedur pemilihan media menggunakan model bagan arus dari Gagne dan Raiser *dalam* (Sadiman, 1986), dapat dilihat berikut ini :



Gambar 5.

Pemilihan Media Menurut Modus Belajar mandiri (Gagne dan Raiser)

Pada gambar model bagan arus tersebut memulai pemilihan media yaitu dari tujuan perubahan perilaku pada proses penyuluhan yang ingin dicapai. Apabila tujuan perubahan perilaku berupa keterampilan yang yang ingin dicapai, maka tahap berikutnya adalah menjawab pertanyaan apakah keterampilan tersebut berupa fisik atau non fisik. Apabila yang ingin ditingkatkan adalah keterampilan fisik maka media yang digunakan adalah alat berlatih untuk mendemonstrasikan materi penyuluhan. Akan tetapi bila keterampilan non fisik, maka media yang dipilih adalah komputer, film/cd/dvd interaktif, dan lain-lain. Begitu seterusnya untuk menentukan

media untuk perubahan perilaku pengetahuan (verbal) dan sikap.

Prosedur lain untuk pemilihan media dibuat dalam bentuk matrik seperti yang dikembangkan oleh Wilbur Schramm *dalam* (Sadiman, 1986), yang ingin melihat kesesuaian media dengan tingkat kesulitan pengendaliannya oleh pemakai. Matrik pemilihan media tersebut, tampak pada Tabel 2.

Tabel 2. Pemilihan Media Menurut Kontrol Pemakai

KONTROL MEDIA	Por- tabel	Untuk di rumah	Siap setiap saat	Terken- dali	Man- diri	Umpan balik
• Televisi	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
• Radio	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
• Film	Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
• Viedo/CD/DV D	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
• Slide	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
• Film Strip	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
• Audio Kaset	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
• Buku/brosur	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
• Teks Program	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
• Komputer	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
• Permainan/ Simulasi	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

3. Rangkuman

Dalam penyampaian pesan penyuluhan merupakan penggabungan penguasaan ilmu komunikasi, psikologi, sosiologi dan seni, sehingga sasaran terpengaruh, termotivasi, dan mau mengadopsi. Karena itu untuk setiap tujuan yang berbeda diperlukan media

penyuluhan yang berbeda baik dari segi isi (materi) maupun kemasan dan perlakuannya. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat/mempermudah pencapaian tujuan penyuluhan. Ketika suatu media akan terpilih, ketika suatu media akan digunakan, ketika itulah beberapa prinsip perlu penyuluh perhatikan dan pertimbangkan.

Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media, mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih. Dalam pemilihan media penyuluhan di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku yang ingin dicapai, yang penting juga diperhatikan dalam pemilihan media adalah penguasaan penyuluh terhadap kriteria media penyuluhan. Karena apabila salah atau tidak ada kesesuaian dalam menentukan kriteria media dengan kegiatan penyuluhan yang akan dilakukan, maka tujuan penyuluhan yang telah ditetapkan bisa tidak tercapai secara optimal.

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Susunlah sebuah rencana penyelenggaraan penyuluhan pertanian di lokasi tertentu (dalam ruangan atau luar ruangan). Selanjutnya presentasikan rancangan tersebut dalam rangka praktek penyuluhan pertanian. Kemukakan alasan-alasan, tujuan, dasar pertimbangan, dan teknik pemilihan pemilihan media penyuluhan yang digunakan dalam pelaksanaan praktek penyuluhan tersebut!

1. Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

2. Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Berikan penjelasan mengapa penyuluh harus memilih media penyuluhan untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan penyuluhannya!
2. “Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media, mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih”. Jelaskan pernyataan tersebut!

5. Kunci Jawaban

- 1.** Pesan yang di sampaikan dalam penyelenggaraan penyuluhan merupakan penggabungan penguasaan ilmu komunikasi, psikologi, sosiologi dan seni, sehingga sasaran terpengaruh, termotivasi, dan mau mengadopsi. Karena itu untuk setiap tujuan yang berbeda diperlukan media penyuluhan yang berbeda baik dari segi isi (materi) maupun kemasan dan perlakuannya. Harapan yang besar tentu saja agar media menjadi alat bantu yang dapat mempercepat/mempermudah pencapaian tujuan penyuluhan. Ketika suatu media akan terpilih, ketika suatu media akan digunakan, ketika itulah

beberapa prinsip perlu penyuluh perhatikan dan pertimbangkan.

2. Ketepatan memilih media dalam penyuluhan sangat bergantung pada pengetahuan dan pengalaman penyuluh tentang aneka ragam media, mulai dari media sederhana sampai dengan media yang canggih. Dalam pemilihan media penyuluhan di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku yang ingin dicapai, yang penting juga diperhatikan dalam pemilihan media adalah penguasaan penyuluh terhadap kriteria media penyuluhan. Karena apabila salah atau tidak ada kesesuaian dalam menentukan kriteria media dengan kegiatan penyuluhan yang akan dilakukan, maka tujuan penyuluhan yang telah ditetapkan bisa tidak tercapai secara optimal.

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2000. Mengemas Materi Penyuluhan. Balai Metodologi Informasi Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.

- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian Malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Santyasa, IW. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah). Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

C. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

4. Media Grafis Penyuluhan pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Media Grafis Penyuluhan Pertanian ini mengkaji Standar Teknis dan Penggunaan Media Penyuluhan Pertanian, Prinsip dan Tata Letak Desain Media Grafis, Teknik Pembuatan Media Grafis serta Pengelolaan dan Pemanfaatan Media Penyuluhan Pertanian. Standar Teknis dan Penggunaan Media Penyuluhan Pertanian akan dikaji dari teori-teori Standar Teknis Dan Penggunaan Media Grafis Brosur, Folder/Leaflet, Peta Singkap (Flipchart), Poster, Sketsa, Diagram, Bagan/*Chart*, dan Grafik (*graphs*). Prinsip dan Tata Letak Desain Media Grafis akan dikaji dari teori-teori prinsip desain grafis kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual selanjutnya adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna. Teknik Pembuatan Media Grafis berupa; *Leaflet*, Folder, Brosur, Peta Singkap, Poster, diagram, grafik, dan bagan akan dikaji dari teori-teori Pembautan Konsep, Ketentuan-Ketentuan dan Petunjuk Pelaksanaan, Persiapan Alat dan Bahan, dan Pelaksanaan. Pengelolaan dan Pemanfaatan Media Penyuluhan Pertanian akan dikaji dari teori-teori Teknik Pengelolaan Media Penyuluhan Pertanian dan Pemanfaatan Media Penyuluhan Pertanian.

B. Kegiatan Pembelajaran

a. Tujuan Pembelajaran

Agar mahasiswa mengetahui dan memahami Standar Teknis Dan Penggunaan Media Grafis, Prinsip dan Tata Letak Desain Media Grafis. Prinsip dan Tata Letak Desain Media Grafis, Ketentuan-Ketentuan, Petunjuk Pelaksanaan, Persiapan Alat dan Bahan, serta Pelaksanaan pembuatan media grafis dan teknik Pengelolaan Media Penyuluhan Pertanian dan Pemanfaatan Media Penyuluhan Pertanian.

b. Uraian Materi

a. Standar Teknis Dan Penggunaan Media Grafis

1. Brosur

a) Pengertian, Tujuan, Sasaran

Brosur adalah buku yang berisi uraian tentang suatu topik, gagasan atau konsep yang berkaitan dengan pertanian, yang disajikan dalam bentuk tulisan yang dilengkapi dengan gambar, foto, tabel dan ilustrasi lainnya.

Tujuan pembuatan brosur adalah untuk menyampaikan informasi yang lebih lengkap kepada sasaran, agar mereka mengetahui dan lebih jelas, sehingga tumbuh perhatian dan minatnya untuk melakukan isi pesan.

Sasaran untuk media brosur yaitu kelompok tani, petani maju, KTNA, penyuluh pertanian, dan petugas pertanian lainnya termasuk masyarakat yang menaruh minat pada yang berkaitan dengan pertanian.

b) Keunggulan :

- ✓ Berisi informasi yang lengkap
- ✓ Dapat dibaca utuh atau sebagian
- ✓ Mudah dibawa
- ✓ Tahan lama dan dapat dibaca berulang-ulang
- ✓ Penyampaiannya mudah
- ✓ Dapat digunakan untuk bahan pendampingan, bahan diskusi atau bahan pustaka
- ✓ Dapat digunakan untuk belajar mandiri



Brosur

c) Kelemahannya :

- ✓ Memerlukan waktu untuk membaca dan memahaminya

- ✓ Untuk memahaminya memerlukan perhatian yang serius

d) Standar Teknis :

1. Bahan

- Kertas yang digunakan adalah kertas yang tidak mudah robek, dan beratnya minimal 80 gram.
- Lembar cover minimal 130 gram.

2. Bantuk dan Ukuran

- Berupa buku yang dijilid, dengan jumlah halaman 8 – 40 halaman.
- Ukuran yang biasa dibuat 13,5 x 18 cm

3. Sistematika

- Halaman pertama : judul, penerbit.
- Halaman kedua : daftar isi
- Halaman ketiga dan seterusnya : pendahuluan, uraian isi, dan penutup
- Halaman terakhir : daftar pustaka atau sumber informasi

4. Materi

- Memuat materi teknologi produksi, ekonomi, sosial dan kebijakan yang berkaitan dengan pertanian dalam bentuk uraian yang tuntas.
- Gambar berupa foto, data atau diagram dengan mencantumkan sumbernya.

5. Huruf

- Ukuran huruf maksimal 12 point
- Menggunakan huruf yang sederhana

6. Kalimat

Dalam satu kalimat tidak boleh lebih dari 13 kata.

7. Identitas

Pada kulit muka ditulis judul, nama penerbit, logo, dan tahun penerbitnya

e) Syarat Brosur Yang Baik :

1. Berisi uraian yang berguna bagi sasaran. Agar sasaran mau membaca, maka isi brosur harus berisi sesuatu yang berguna dan kebutuhan nyata sasaran
2. Tamat. Materi yang disajikan dalam brosur harus merupakan uraian yang tuntas.
3. Jelas. Bukan merupakan kata atau kalimat yang mempunyai arti ganda
4. Singkat dan Padat. Tidak panjang dan bertele-tele.
5. Ditulis Secara Populer. (1) gunakan kalimat, kata-kata istilah yang mudah dimengerti, (2) gunakan kalimat-kalimat singkat tetapi jelas), (3) tulislah tentang perihal yang menarik dan disajikan sesuai sasaran), dan (4) hindarkan pemakaian istilah-istilah ilmiah yang sukar dipahami.
6. Tulisan dibubuhi gambar dan foto-foto untuk mengurangi salah tafsir dan salah paham.
7. Tulisan berisikan fakta-fakta dan bahan-bahan yang up to date
8. Mempunyai daya tarik, misalnya dengan kombinasi warna.

f) Penggunaan :

- ✓ Sebagai bahan bacaan perorangan
- ✓ Sebagai bahan diskusi pada pertemuan kelompok tani
- ✓ Bagi penyuluh, sebagai bahan dalam pendampingan petani
- ✓ Bagi petani, sebagai bahan untuk perencanaan dan pengambilan keputusan.

2. Folder/Leaflet

a) Pengertian, Tujuan, Sasaran

- ✓ *Folder* adalah lembaran kertas lepas yang dilipat dua atau tiga lipatan yang berisi pesan penyuluhan dalam bentuk tulisan dan gambar (foto atau ilustrasi)

- ✓ *Leaflet* adalah lembaran kertas lepas, tidak dilipat yang berisi pesan penyuluhan pertanian dalam bentuk tulisan dan gambar (foto dan ilustrasi).

Tujuan pembuatan media folder dan leaflet adalah untuk menyampaikan informasi atau penjelasan ringkas kepada sasaran yang berkaitan dengan pertanian.

Sasaran untuk media brosur yaitu petani dan keluarganya, baik perorangan maupun kelompok, penyuluh dan petugas pertanian.



Folder



Leaflet

b) Keunggulan :

- ✓ Bisa dibaca berulang kali
- ✓ Ringkas dan mudah dimengerti
- ✓ Mudah dibawa kemana-mana
- ✓ Dapat digunakan untuk belajar mandiri
- ✓ Biaya relatif murah

c) Kelemahannya :

- ✓ Informasi yang disampaikan kurang mendalam
- ✓ Sasaran terbatas pada orang-orang yang bisa membaca.
- ✓ Untuk memperdalam materi perlu bantuan media lain.

d) Standar Teknis :

1. Bahan
 - Kertas yang digunakan adalah kertas yang tidak mudah robek, dan beratnya minimal 80 gram.
2. Bentuk dan Ukuran
 - Kertas folio dilipat 3 dengan lebar lipatan 11 cm dan kertas kwarto dilipat 2 dengan lebar 14 cm
 - Ukuran leaflet dengan ukuran kertas folio dan kwarto
3. Materi
 - Memuat materi teknologi produksi, ekonomi, sosial dan kebijakan yang berkaitan dengan pertanian.
4. Huruf
 - Ukuran huruf minimal 10 point
 - Menggunakan huruf yang sederhana, jelas dan terang
5. Kalimat
 - Kalimat pendek dan bersifat instruksional
 - Jarak spasi antar baris lebih dari satu
6. Identitas

Pada kulit muka ditulis judul, nama penerbit, logo, dan tahun penerbitnya

7. Gambar

- Gambar halaman muka (cover) harus sederhana tapi menarik dan ada hubungannya dengan isi
- Besarnya gambar seimbang dengan ruangan yang tersedia dan huruf yang dipakai.
- Fungsi gambar untuk memperjelas informasi, memberikan gambaran-gambaran tertentu.
- Jenis gambar dapat berupa foto atau gambar tangan.

8. Warna

- Gunakan kombinasi warna paling banyak 3 jenis
- Gunakan warna sesuai dengan warna sebenarnya
- Penggunaan warna dasar yang terlalu tua akan mengaburkan warna lain sehingga tidak jelas.

9. Isi

- Ringkas, berisi garis besar topik yang dibicarakan
- Kalimat pendek dan bersifat instruksional
- Bahasa mudah dimengerti
- Hindari gambar-gambar/istilah-istilah/symbol-symbol yang terlalu rinci dan rumit yang sukar dimengerti.
- Huruf minimal berukuran 10 point
- Jarak spasi antar baris lebih dari satu

e) Penggunaan :

- ✓ Diberikan secara langsung kepada petani pada pertemuan atau acara tertentu.
- ✓ Sebagai bahan diskusi pada saat pertemuan
- ✓ Bagi penyuluh, sebagai bahan dalam pendampingan petani atau kelompok tani.
- ✓ Penyuluh memandu untuk menggunakan media tersebut

3. Peta Singkap (Flipchart)

a) Pengertian, Tujuan, Sasaran

Lembaran-lembaran kertas berisi gambar dan tulisan yang disusun secara berurutan, bagian atasnya disatukan sehingga mudah untuk disingkap. Tujuan pembuatan peta singkap adalah untuk menjelaskan suatu proses atau rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pertanian secara sistematis. Sasaran untuk media peta singkap adalah kelompok tani dengan jumlah 5 – 35 orang.

b) Keunggulan :

- ✓ Dapat menjelaskan kepada petani tanpa membelakangi
- ✓ Bisa membangun cerita melalui gambar
- ✓ Bisa menampilkan proses/kegiatan secara terpisah-pisah
- ✓ Mudah digunakan tanpa bantuan peralatan lain.



Peta Singkap

c) Kelemahannya :

- ✓ Efektivitas penyajian tergantung dari kemampuan penyaji berimprovisasi mengenai penjelasan-penjelasan yang berada di belakang gambar.

- ✓ Biaya relatif mahal dibanding media cetak lainnya seperti folder atau leaflet
- ✓ Tidak dapat digunakan untuk belajar mandiri

d) Standar Teknis :

1. Bahan

- Kertas yang digunakan adalah kertas yang tidak mudah robek, dan beratnya minimal 80 gram.
- Lembar cover minimal 130 gram.

2. Bantuk dan Ukuran

- Kertas dengan ketebalan minimal 130 gram
- Ukuran kertas minimal A3 (29,7 x 42 cm) atau double folio

3. Isi Pesan

- Tiap lembar peta singkap berisi satu ide
- Di bagian depan berisi gambar-gambar, ilustrasi dan teks dan dibelakangnya berisi penjelasan singkat tentang gambar
-

e) Penggunaan :

- ✓ Digunakan pada waktu penyelenggaraan kursus tani dan pertemuan lainnya baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan.
- ✓ Menggunakan standar yang dirancang khusus untuk berdirinya peta singkap
- ✓ Penyaji berada di belakang gambar untuk membaca keterangan gambar yang ada di belakang gambar.

4. Poster

a) Pengertian, Tujuan, Sasaran

Poster adalah lembaran kertas yang berisikan pesan penyuluhan pertanian dalam bentuk gambar dan tulisan. Tujuan pembuatan poster adalah untuk menyampaikan informasi tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan pertanian, agar tumbuh perhatian dan minat pada sasaran. Sasaran untuk media poster yaitu, petani dan keluarganya, serta masyarakat umum.



Poster

b) Keunggulan :

- ✓ Citra visualnya mampu menyampaikan pesan secara cepat dan langsung
- ✓ Mampu menjangkau sasaran lebih banyak
- ✓ Dapat ditempel di tempat yang strategi dimana saja
- ✓ Mudah dan cepat dimengerti, termasuk oleh mereka yang buta huruf.

c) Kelemahannya :

- ✓ Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, memerlukan media lain
- ✓ Tidak dapat menjamin tumbuhnya satu pengertian yang sama diantara sasaran
- ✓ Mudah rusak, robek dan hilang

d) Standar Teknis :

1. Bahan

- Kertas yang digunakan adalah kertas yang tidak mudah robek, dan beratnya minimal 100 gram.
- Untuk keperluan terbatas, poster dapat juga dibuat pada karton, papan, kain, atau bahan lainnya.

2. Ukuran

Minimal double folio (29,7 x 42 cm) sampai ukuran plano (60 x 90 cm)

3. Materi

- Bersisi satu pesan
- Berupa pemberitahuan ajakan, peringatan dan juga larangan.

4. Huruf

- Jangan gunakan huruf hias, jenis huruf dalam satu kalimat harus sama
- Penekanan pesan dapat dilakukan dengan penebalan dan pembesaran huruf tulisan.

5. Isi Pesan

- Yang berkaitan dengan gambar lebih luas dari pada tulisan
- Gambar terlihat jelas dari jarak 5 meter
- Menggunakan susunan kata yang menarik dan sederhana agar mudah dimengerti.
- Pesan utama tidak lebih dari 7 kata

6. Identitas

- Produksi, tahun produksi

- Logo (bila ada)

e) Penggunaan :

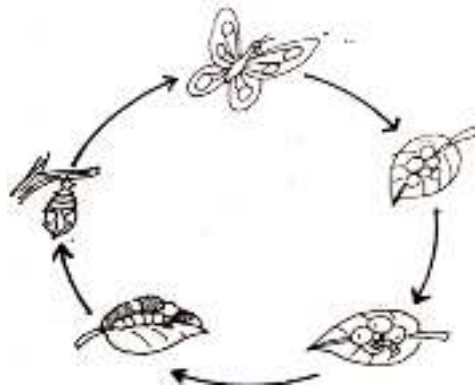
- ✓ Ditempelkan pada tempat strategis yang mudah dilihat dan dilalui sasaran
- ✓ Ditempelkan pada tempat yang sudah disediakan pada sebuah acara yang dihadiri oleh khalayak

5. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Tujuan pembuatan sketsa, selain untuk menarik perhatian sasaran, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat oleh pengajar.

Diantara kelebihan sketsa misalnya seorang pengajar bisa saja menerangkan proses perkembangbiakan kupu-kupu secara lisan/verbal dan sketsa dapat dibuat secara cepat sementara pengajar menerangkan.

Contoh sketsa adalah dapat dilihat pada gambar 3 di halaman berikut ini.



Gambar 7. Sketsa, Siklus Hidup Kupu-kupu

6. Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema, menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada, antar komponennya, atau sifat-sifat proses yang ada disitu.

Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan yang kompleks sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Beberapa ciri diagram yang perlu diketahui adalah:

- ✓ Diagram bersifat simbolis dan abstrak sehingga, kadang-kadang sulit dimengerti
- ✓ Untuk dapat membaca diagram seseorang harus mempunyai latar belakang tentang apa, yang didiagramkan
- ✓ Diagram yang baik sebagai media pendidikan/penyuluhan adalah yang :
 - 1) Benar, digambar rapi, diberi titel, label dan penjelasan-penjelasan yang perlu
 - 2) Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
 - 3) Penyusunannya disesuaikan dengan pola pembaca yang umum, dari kiri kekanan dan dari atas ke bawah.

Berikut ini adalah gambar diagram dari teknologi sederhana cara menyaring air sungai untuk keperluan pemenuhan air bersih kehidupan rumahtangga sehari-hari.



Gambar 8. Diagram Teknologi Sederhana Cara Menyaring Air Sungai

7. Bagan/Chart

Bagan atau chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

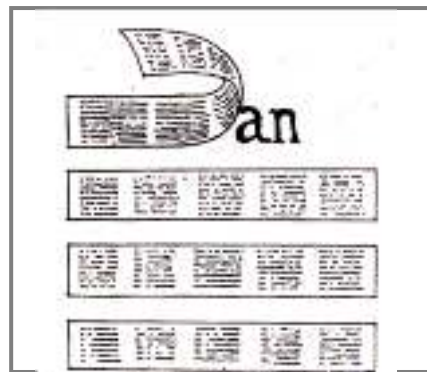
Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Didalam bagan sering kali kita jumpai media grafts lain, seperti gambar diagram, kartun atau lambang-lambang verbal.

Sebagai media yang baik, bagan haruslah :

- ✓ Dapat dimengerti sasaran
- ✓ Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit
- ✓ Diganti pada waktu tertentu agar selain tetap termasa (*up to date*) juga tidak kehilangan daya tarik

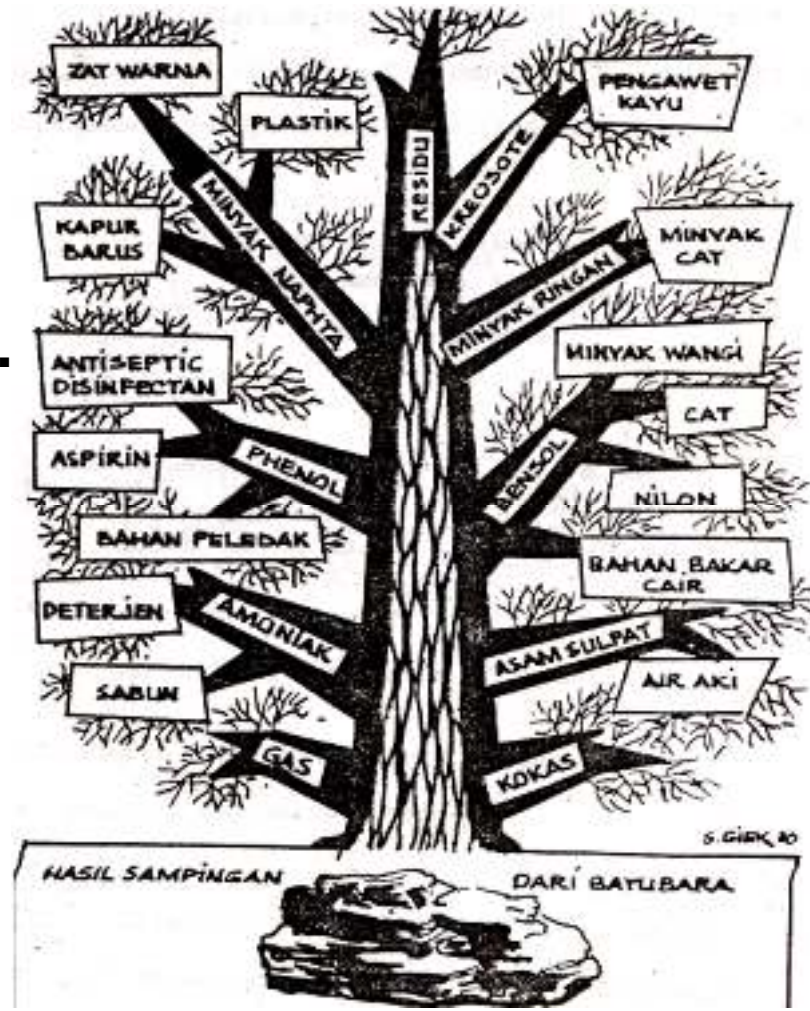
Ada beberapa jenis bagan/chart secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua yaitu chart yang menyajikan pesannya bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus.

- a) Bagan tertutup (*hider chart*) disebut juga strip charts. Pesan yang akan dikomunikasikan mula-mula dituangkan kedalam suatu chart. Misalnya saja pesan tersebut berupa jenis chart. Setiap jenis kemudian ditutup dengan potongan kertas yang mudah untuk dilepas. Potongan kertas selain murah juga menarik perhatian. Pada saat penyajian satu persatu tutup itu dibuka, seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



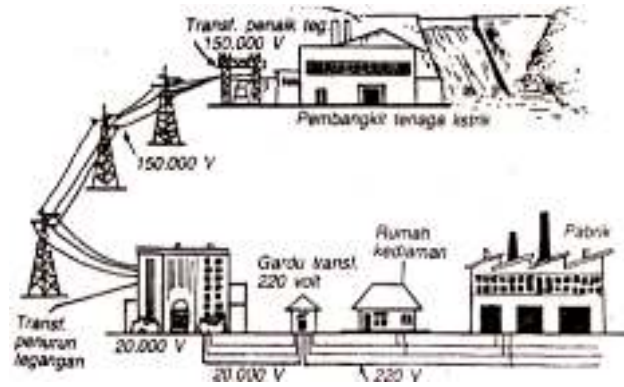
Gambar 9. Bagan Tertutup

- b) Berbeda dengan itu, flip chart atau bagan balik/peta singkap menyajikan setiap informasi. Apabila urutan informasi yang akan disajikan tersebut sulit ditunjukkan dalam selemba chart, maka bagan balikan dapat dipakai, dan secara lengkap telah diterangkan tersendiri bagian sebelumnya.
- c) Bagan/chart yang menyajikan pesan sekaligus ada beberapa macam antara lain : bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*time line chart*) dan *stream chart*.
- ✓ Bagan pohon (*tree chart*) ibarat sebuah pohon yang terdiri dari batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Biasanya bagan pohon dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan.



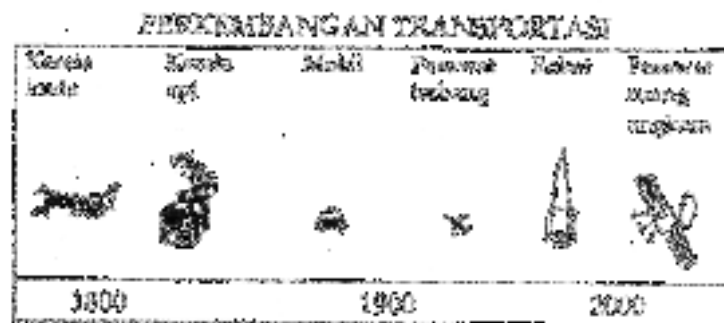
Gambar 10 . Bagan pohon (tree chart)

- ✓ Bagan arus (flow chart) dapat diartikan sebagai beberapa arus sungai yang menuju kesatu arah yang sama untuk bersama-sama melahirkan sungai yang baru. Demikianlah dengan bagan arus kita dapat menjelaskan bagaimana listrik disalurkan mulai dari pusat pembangkitnya melalui transformator penurunan tegangan dan gardu-gardu sampai ketempat-tempat pemakai. Perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 11. Bagan Arus (*flow chart*)

- ✓ Bagan garis waktu (*time line chart*) bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Pesan-pesan tersebut disajikan dalam bagan secara kronologis. Kalau misalnya kita akan menunjukkan kapan sesuatu peristiwa sejarah mulai dan berakhir peristiwa-peristiwa apa pula yang terjadi kemudian, dapat kita perjelas dengan menggunakan bagan garis waktu, seperti berikut :



Gambar 12. Bagan Garis Waktu.

8. Grafik (*graphs*)

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan pula disitu.

Fungsinya dari grafik ini adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

Berbeda dengan bagan, grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data komparatif.

Beberapa manfaat/kelebihan grafik sebagai media:

- ✓ Grafik bermanfaat sekali untuk mempelajari dan mengingat data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- ✓ Grafik dengan cepat memungkinkan kita mengadakan analisis, interpretasi dan perbandingan antara data yang disajikan baik dalam hal ukuran, jumlah pertumbuhan dan arah.
- ✓ Penyajian data grafik, jelas, cepat menarik, ringkas dan logis. Semakin ruwet data yang akan disajikan semakin baik grafik menampilkannya dalam bentuk statistik yang cepat dan sederhana.

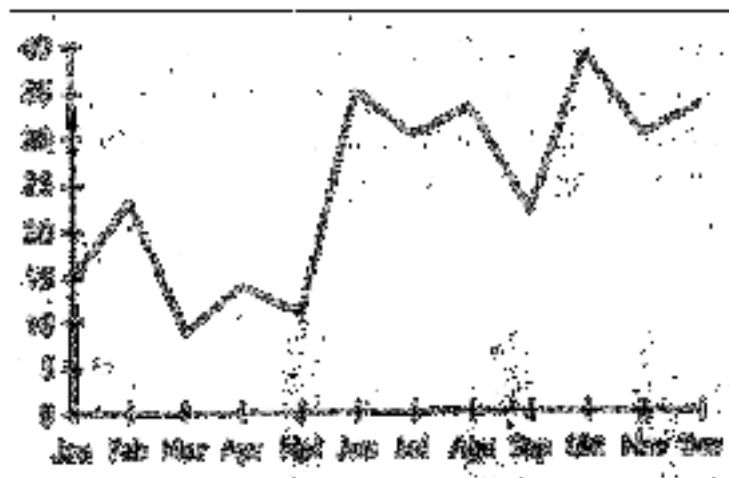
Sebagai media grafik dapat dikatakan baik, kalau memenuhi ketentuan sebagai berikut :

- ✓ Jelas untuk dilihat oleh seluruh ruangan/kelas
- ✓ Hanya menyajikan satu ide saja setiap grafik
- ✓ Ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya.
- ✓ Warna yang digunakan kontras dan harmonis
- ✓ Berjudul dan ringkas.
- ✓ Sederhana (*simplicity*)
- ✓ Mudah dibaca (*legibility*)
- ✓ Praktis, mudah diatur (*manageability*)
- ✓ Menggambarkan kenyataan (*realisme*)
- ✓ Menarik (*attractiveness*)
- ✓ Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan (*appropriateness*)
- ✓ Teliti (*accuracy*)

Ada beberapa macam grafik, diantaranya adalah grafik iris (*line graph*), grafik batang (*bar graph*), grafik lingkaran (*circle atau pie graph*) dan grafik gambar (*pictorial graph*).

a) Grafik Garis

Grafik garis atau *line graphs* termasuk dalam kelompok grafik dua skala, atau dua proses yang dinyatakan dalam garis vertikal dan saris horizontal yang saling bertemu baik pada garis horizontal maupun vertikal dicantumkan angka-angka yang dan menyampaikan informasi tertentu dari pesan-pesan yang disajikan. Selain membandingkan dua data grafik garis dapat menunjukkan perkembangan dengan jelas. Penggambarannya bisa dengan menggunakan garis lurus, garis patah, dimulai dari kiri ke kanan, naik turun, atau mendatar. Perhatikan contoh grafik *garis* pada gambar berikut ini.



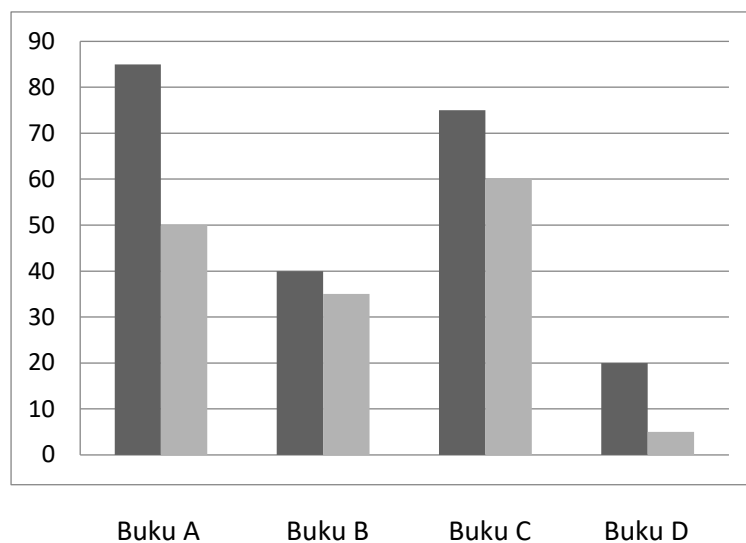
Gambar 13. Grafik Garis :Perkembangan Produksi Telur Ayam Buras sebanyak 60 ekor dalam Tahun 2007 Di Instalasi Ternak Unggas POLBANGTAN Malang

b) Grafik Batang

Seperti halnya grafik garis, grafik batang juga menggunakan proses vertikal dan horizontal. Grafik jenis ini bermanfaat untuk membandingkan sesuatu objek atau peristiwa yang sama dalam

waktu yang berbeda atau menggambarkan berbagai hal/objek yang berbeda tentang sesuatu yang sama.

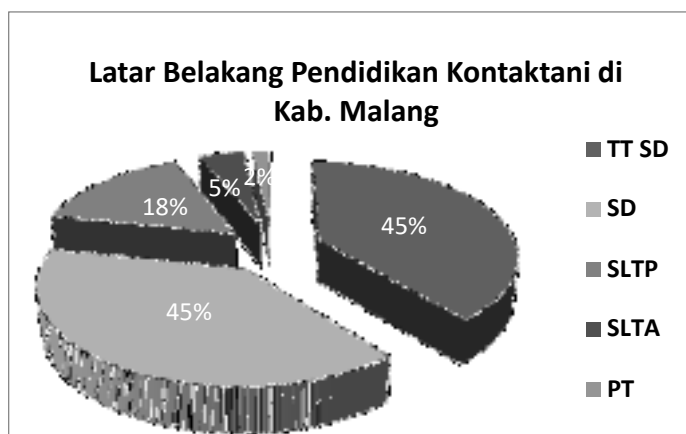
Berapa banyakkah buku bacaan yang telah dibaca oleh mahasiswa Polbangtan Malang dari perpustakaan. Kalau misalnya jumlah mahasiswa yang akan dibandingkan 10 orang dan jumlah buku terbanyak yang dibaca dalam satu semester adalah 95 buah buku sedang yang paling sedikit 5 buah buku dan 8 orang diantaranya, maka data tersebut dapat kita tuliskan dalam grafik batang. Kalau misalnya selain disuruh membaca buku mahasiswa ditugaskan untuk membuat sinopsisnya data inipun dapat pula kita sajikan dalam grafik batang. Perhatikan grafik pada gambar. Selain perbandingan buku yang telah dibaca oleh mahasiswa, grafik ini juga menunjukkan perbandingan sinopsis yang telah mereka buat serta perbandingan antara buku yang dibaca dengan sinopsis yang dibuat.



Gambar 14. Grafik Batang : Perbandingan Jumlah Buku Yang Dibaca oleh 10 mahasiswa

c) Grafik Lingkaran (*circle* atau *pie graph*)

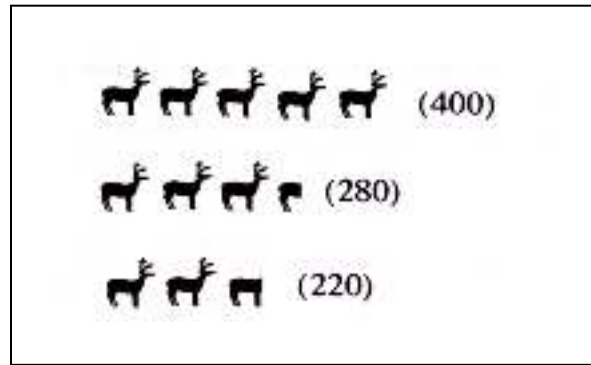
Grafik Lingkaran (*circle* atau *pie graph*) dimaksudkan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta perbandingan bagian-bagian tersebut. Penggambaran bagian-bagian tersebut dilakukan dengan pecahan atau prosentase. Hal itu dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15. Grafik Lingkaran : Latar Belakang Pendidikan Kontaktani Kabupaten Malang

d) Grafik Gambar (*pictorial graphs*)

Berbeda dari ketiga jenis grafik terdahulu, grafik gambar (*pictorial graphs*) menggunakan simbol-simbol gambar sederhana. Jumlah simbol gambar tersebut menggambarkan data kuantitatif. Selain dapat menunjukkan perbandingan dalam bentuk yang jelas dan singkat, grafik gambar mudah dibaca karena menggunakan gambar-gambar tersebut, seperti halnya pada gambar 16. berikut ini;



Gambar 16. Grafik Gambar : Perkembangan Jumlah Rusa Di Istana Bogor Dalam Tahun 2006

b. Prinsip dan Tata Letak Desain Media Grafis

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual/grafis ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi. Meskipun perancang media penyuluhan bukan dirancang oleh seorang penyuluh yang mahir dalam melukis gambar atau seorang profesional, ia sebaiknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penuntun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media penyuluhan berbasis visual/grafis.

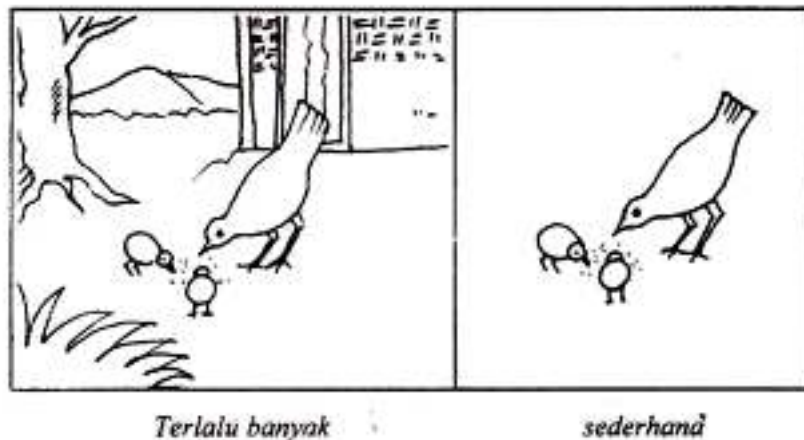
Jika mengamati bahan-bahan grafis, gambar dan lain-lain yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan (media promosi), papan informasi kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Tataan elemen-elemen (tata letak/*lay out*) itu harus dapat menghasilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga

ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya.

Dalam proses penataan (tata letak/*lay out*) harus diperhatikan prinsip-prinsip desain grafis antara lain (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, dan (4) keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.

1) Kesederhanaan

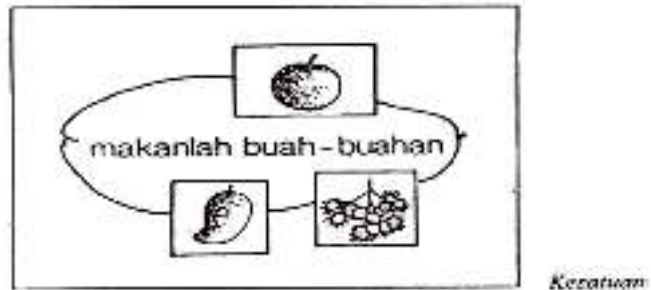
Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca atau dipahami. Demikian pula dengan teks yang menyertai bahan visual tersebut harus dibatasi (misalnya antara 15 – 20 kata).



2) Keterpaduan/Kesatuan

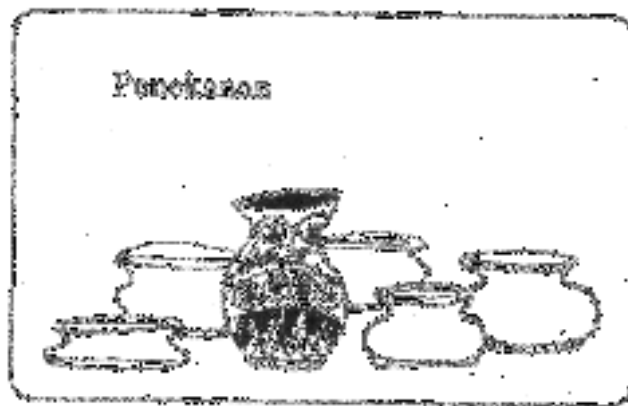
Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual tersebut merupakan suatu bentuk menyeluruh yang

dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.



3) Penekanan

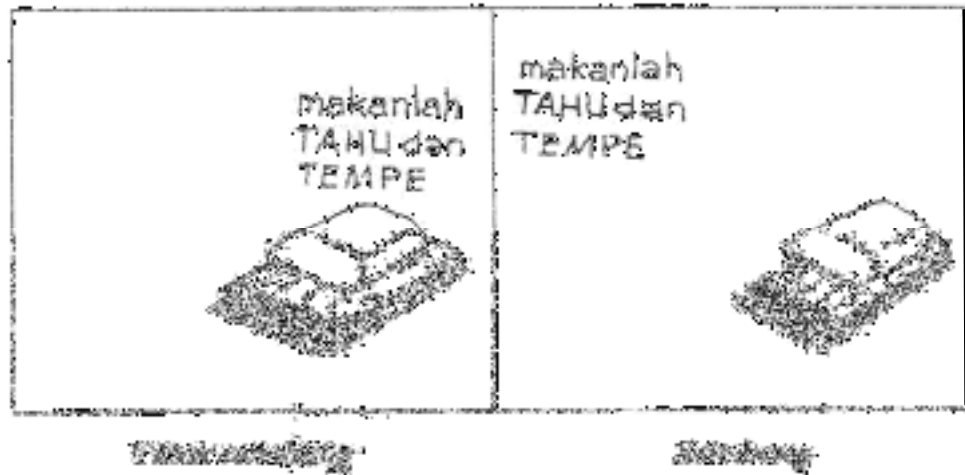
Meskipun penyajian visual/grafis dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian sasaran. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.



4) Keseimbangan

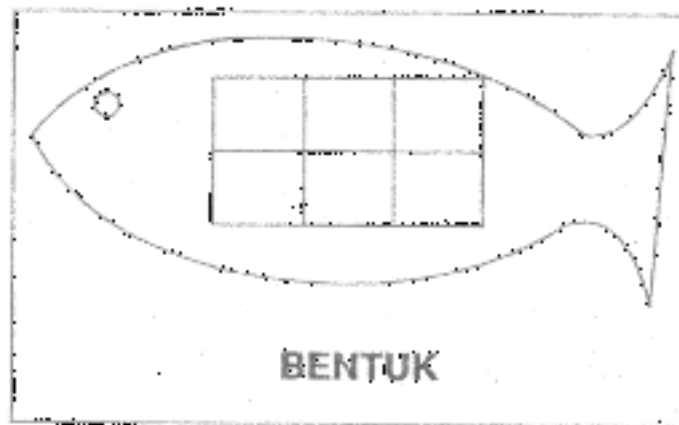
Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penampilan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang seluruhnya simetris dinamakan keseimbangan formal, keseimbangan ini mempunyai kecenderungan statis atau mempunyai sifat yang kaku. Sebaliknya keseimbangan informal

(tidak keseluruhannya simetris) memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.



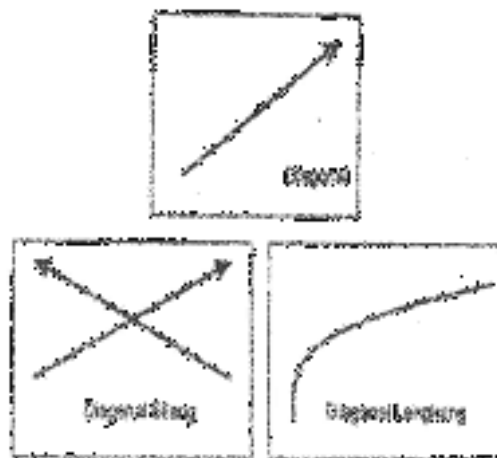
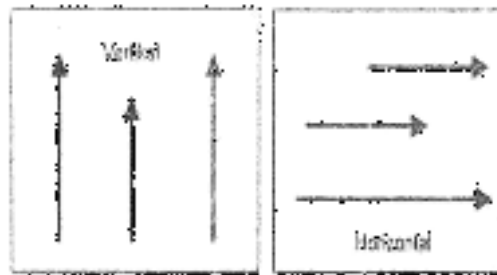
5) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi sasaran dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau materi penyuluhan perlu mendapat perhatian.



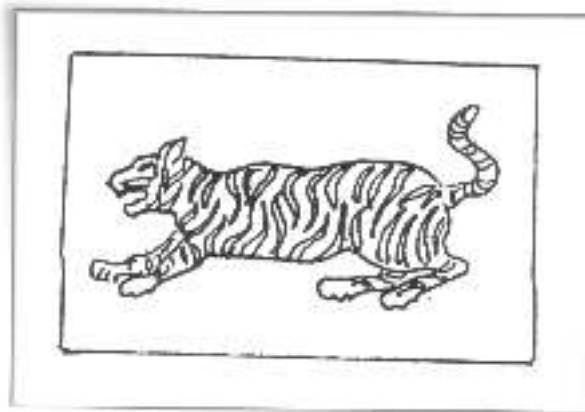
6) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian sasaran untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.



7) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tektur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.



8) Warna

Warna merupakan unsur visual yang sangat penting, tetapi ia harus digunakan secara hati-hati untuk mendapatkan dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.



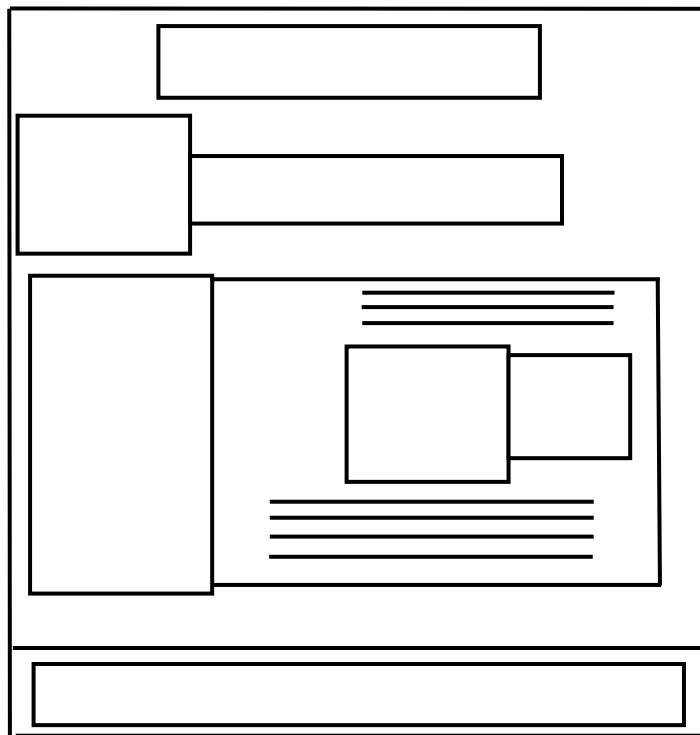
9) Tata Letak (Lay Out)

Lay out adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur grafis/visual yang akan disertakan. Usaha untuk menyusun, menata, dan memadukan unsur-unsur grafis menjadi media visual yang komunikatif, estetik persuasif, menarik perhatian dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah *tata letak*. Format tata letak yang umum digunakan adalah horizontal, vertikal dan diagonal. Di dalam mengatur tata letak harus diperhatikan kaidah-kaidah

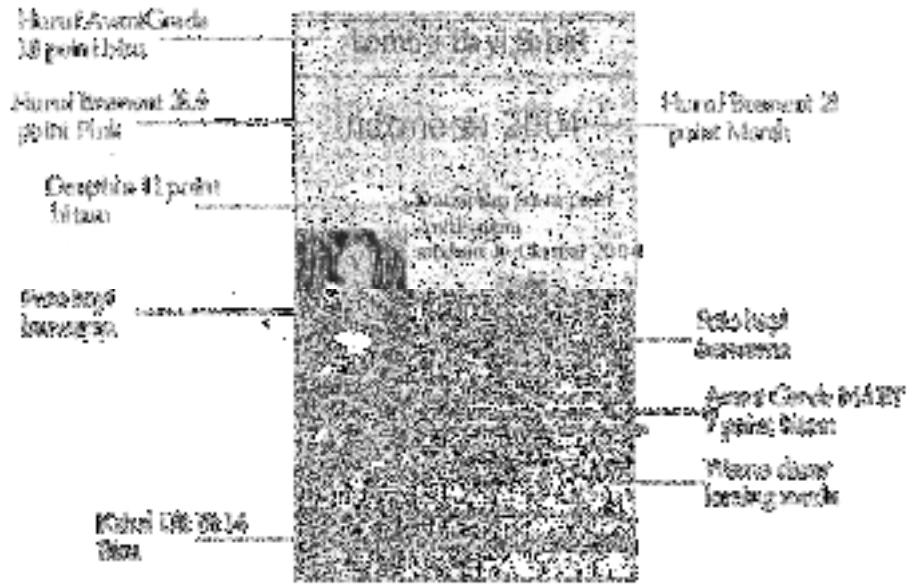
komposisi proporsi, keseimbangan, irama atau ritme, kesatuan, pusat perhatian dan kontras.

Berikut ini dapat dijadikan panduan untuk langkah-langkah dasar yang dapat dipergunakan dalam membuat tata letak/*lay out* :

- 1) Membuat tata letak miniatur atau sketsa kecil, merupakan tahap perancangan dalam menentukan komposisi unsur-unsur yang akan ditempatkan. Visualisasinya masih berupa sket kolom teks dan kolom gambar.



- 2) Membuat tata letak kasar, merupakan tahapan rancangan yang sudah berwujud gambar dan teks.



- 3) Membuat tata letak komprehensif, merupakan tahapan rancangan dimana keseluruhan unsur sudah disusun dengan baik dan benar dan sudah siap cetak.



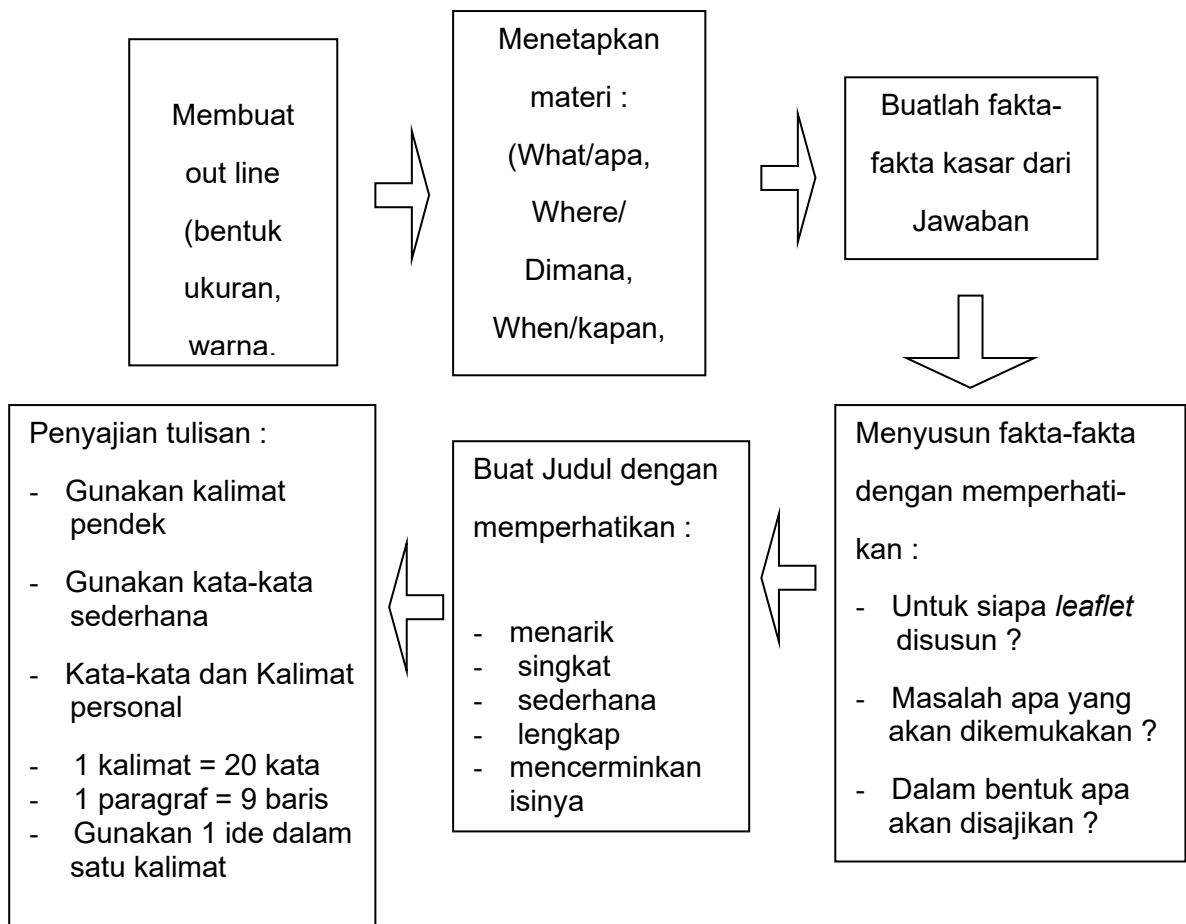
c. Teknik Pembuatan Media Grafis

1) Membuat Leaflet

Membuat *leaflet* sebagai salah satu media grafis/visual diam untuk keperluan kegiatan penyelenggaraan penyuluhan pertanian sebaiknya dimulai dengan atau mengikuti petunjuk-petunjuk berikut ini :

a) Membuat Konsep

Buatlah konsep *leaflet* dengan langkah-langkah sebagai berikut :



b) Selanjutnya mengikuti ketentuan-ketentuan atau petunjuk pelaksanaan, sebagai berikut :

- ✓ Siapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan.

- ✓ Tentukan informasi yang akan disebarluaskan.
- ✓ Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti.
- ✓ Menggunakan kalimat yang ringkas
- ✓ Menulis tentang hal yang menarik
- ✓ Type huruf sederhana, jelas dan terang
- ✓ Hindari menggunakan huruf hias atau berkait
- ✓ Point umumnya paling kecil 11
- ✓ Gambar halaman muka (cover) harus sederhana tapi menarik dan ada hubungannya dengan isi
- ✓ Besarnya gambar seimbang dengan ruangan yang tersedia dan huruf yang dipakai.
- ✓ Fungsi gambar untuk memperjelas informasi, memberikan gambaran-gambaran tertentu.
- ✓ Jenis gambar dapat berupa foto atau gambar tangan
- ✓ Gunakan kombinasi warna paling banyak 3 jenis
- ✓ Gunakan warna sesuai dengan warna sebenarnya
- ✓ Penggunaan warna dasar yang terlalu tua akan mengaburkan warna lain sehingga tidak jelas.
- ✓ Menghindarkan istilah ilmiah dan teknik yang sukar.
- ✓ memakai bahan dari fakta yang *up to date*
- ✓ identitas pembuat adalah nama instansi (nama pribadi bisa dicantumkan di bagian/halaman akhir)

c) Persiapan Alat dan Bahan :

- ✓ Alat :
 - Komputer (Laptop)
 - Program *MS Word, Corel Draw.*
 - Alat tulis menulis
 - Printer
- ✓ Bahan :
 - Kertas A4, Kertas *Inject*, atau Kertas *Glosy.*
 - Gambar animasi
 - Foto-foto

d) Pelaksanaan :

Lihat modul parktek membuat media grafis/visual dengan *corel draw*.

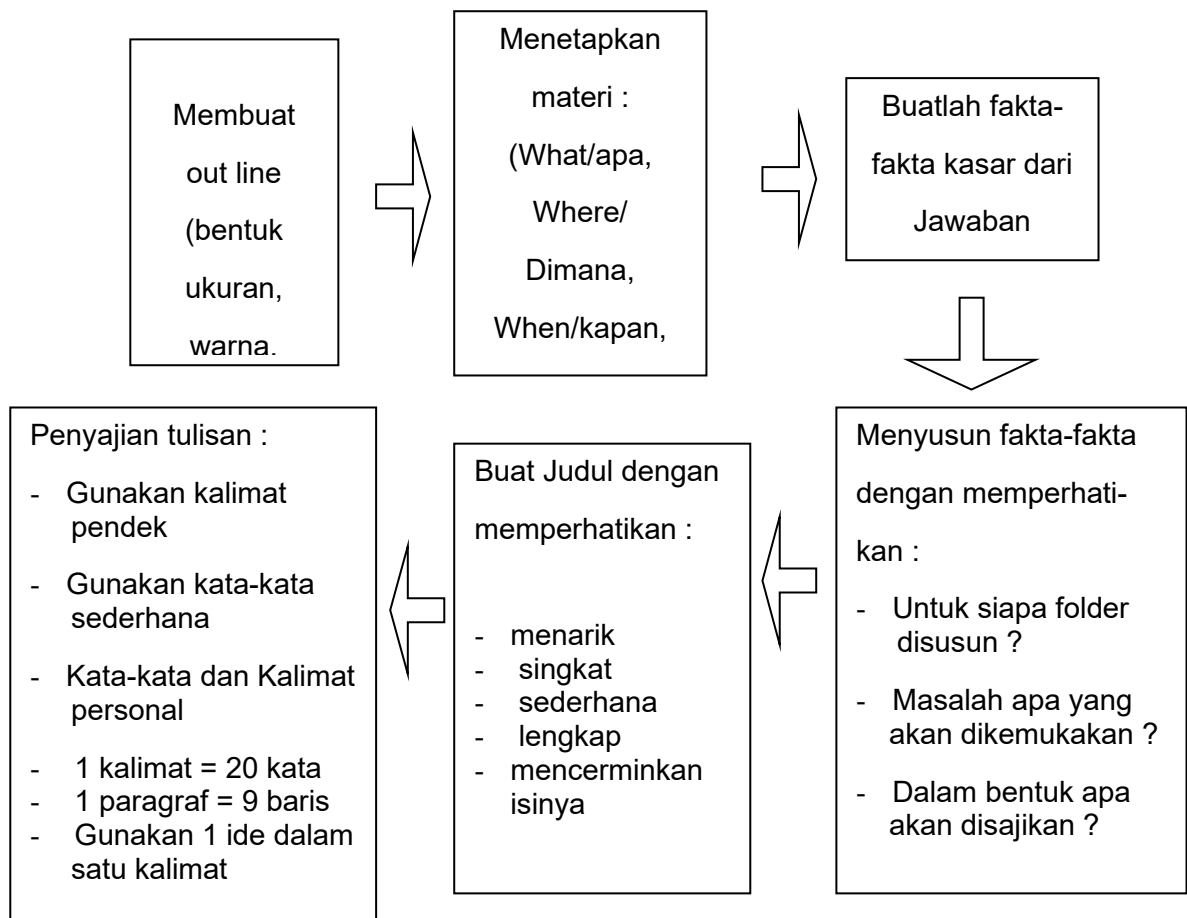
e) Laporan pembuatan media berupa *leaflet* yang telah jadi diserahkan bersamaan dengan pelaksanaan ujian kompetensi.

2) Membuat Folder

Membuat folder sebagai salah satu media grafis/visual diam untuk keperluan kegiatan penyelenggaraan penyuluhan pertanian sebaiknya dimulai dengan atau mengikuti petunjuk-petunjuk berikut ini :

a) Membuat Konsep

Buatlah konsep folder dengan langkah-langkah sebagai berikut:



b) Selanjutnya mengikuti ketentuan-ketentuan atau petunjuk pelaksanaan, sebagai berikut :

- ✓ Siapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan.
- ✓ Tentukan informasi yang akan disebarluaskan.
- ✓ Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti.
- ✓ Menggunakan kalimat yang ringkas
- ✓ Menulis tentang hal yang menarik
- ✓ Type huruf sederhana, jelas dan terang
- ✓ Hindari menggunakan huruf hias atau berkait
- ✓ Point umumnya paling kecil 11
- ✓ Gambar halaman muka (cover) harus sederhana tapi menarik dan ada hubungannya dengan isi
- ✓ Besarnya gambar seimbang dengan ruangan yang tersedia dan huruf yang dipakai.
- ✓ Fungsi gambar untuk memperjelas informasi, memberikan gambaran-gambaran tertentu.
- ✓ Jenis gambar dapat berupa foto atau gambar tangan
- ✓ Gunakan kombinasi warna paling banyak 3 jenis
- ✓ Gunakan warna sesuai dengan warna sebenarnya
- ✓ Penggunaan warna dasar yang terlalu tua akan mengaburkan warna lain sehingga tidak jelas.
- ✓ Menghindarkan istilah ilmiah dan teknik yang sukar.
- ✓ memakai bahan dari fakta yang *up to date*
- ✓ identitas pembuat adalah nama instansi (nama pribadi bisa dicantumkan di bagian/halaman akhir)

c) Persiapan Alat dan Bahan :

- ✓ Alat :
 - Komputer (Laptop)
 - Program *MS Word, Corel Draw.*
 - Alat tulis menulis
 - Printer

✓ Bahan :

- Kertas A4, Kertas *Inject*, atau Kertas *Glosy*.
- Gambar animasi
- Foto-foto

d) Pelaksanaan :

Lihat modul parktek membuat media grafis/visual dengan *corel draw*.

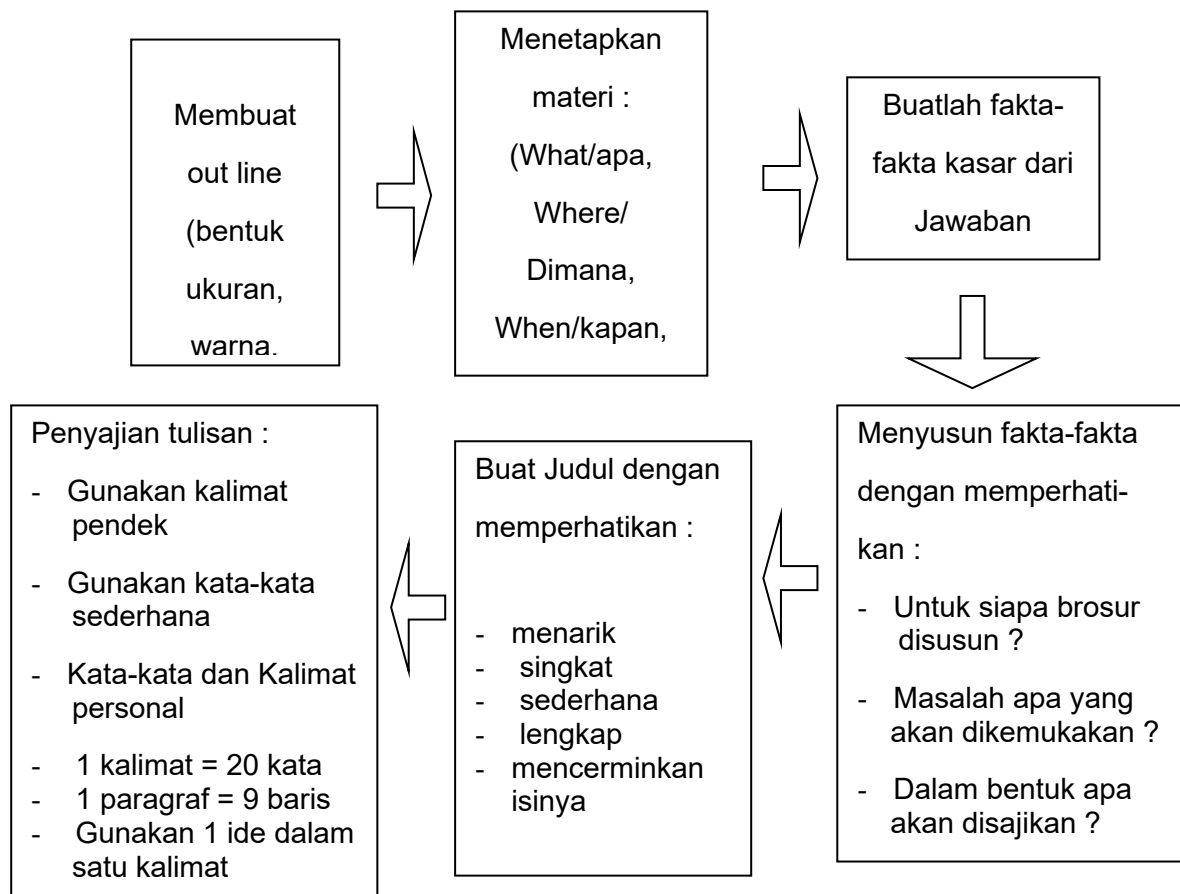
e) Laporan praktikum berupa brosur yang telah jadi diserahkan bersamaan dengan pelaksanaan ujian kompetensi.

3) Membuat Brosur

Membuat brosur sebagai salah satu media grafis/visual diam untuk keperluan kegiatan penyelenggaraan penyuluhan pertanian sebaiknya dimulai dengan atau mengikuti petunjuk-petunjuk berikut ini :

a) Membuat Konsep

Buatlah konsep brosur dengan langkah-langkah sebagai berikut :



b) Selanjutnya mengikuti ketentuan-ketentuan atau petunjuk pelaksanaan, sebagai berikut :

- ✓ Siapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan.
- ✓ Tentukan informasi yang akan disebarluaskan.
- ✓ Menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti.
- ✓ Menggunakan kalimat yang ringkas
- ✓ Menulis tentang hal yang menarik
- ✓ Type huruf sederhana, jelas dan terang
- ✓ Hindari menggunakan huruf hias atau berkait
- ✓ Point umumnya paling kecil 11

- ✓ Gambar halaman muka (cover) harus sederhana tapi menarik dan ada hubungannya dengan isi
- ✓ Besarnya gambar seimbang dengan ruangan yang tersedia dan huruf yang dipakai.
- ✓ Fungsi gambar untuk memperjelas informasi, memberikan gambaran-gambaran tertentu.
- ✓ Jenis gambar dapat berupa foto atau gambar tangan
- ✓ Gunakan kombinasi warna paling banyak 3 jenis
- ✓ Gunakan warna sesuai dengan warna sebenarnya
- ✓ Penggunaan warna dasar yang terlalu tua akan mengaburkan warna lain sehingga tidak jelas.
- ✓ Menghindarkan istilah ilmiah dan teknik yang sukar.
- ✓ memakai bahan dari fakta yang *up to date*
- ✓ identitas pembuat adalah nama instansi (nama pribadi bisa dicantumkan di bagian/halaman akhir)

c) Menentukan kerangka isi

- ✓ kata pengantar
- ✓ pendahuluan
- ✓ bab
- ✓ a n a k b a b
- ✓ kesimpulan/anjuran
- ✓ penutup.
- ✓ Daftar pustaka

d) Materi yang berupa :

- ✓ "bagaimana caranya"
- ✓ pedoman
- ✓ petunjuk

e) Tulisan berbentuk ilmiah populer.

f) Persiapan Alat dan Bahan :

- ✓ Alat :
- Komputer (Laptop)
- Program *MS Word, MS Publisher, Corel Draw.*

- Alat tulis menulis
- Printer
- ✓ Bahan :
 - Kertas A4, Kertas *Inject*, atau Kertas *Glosy*.
 - Gambar animasi
 - Foto-foto
- g) Pelaksanaan :

Lihat modul parktek membuat media grafis/visual dengan *MS Publisher, corel draw*.
- h) Laporan praktikum

Laporan praktikum berupa *brosur* yang telah jadi diserahkan bersamaan dengan pelaksanaan ujian kompetensi.

4) Membuat Poster

Membuat poster sebagai salah satu media grafis/visual diam untuk keperluan kegiatan penyelenggaraan penyuluhan pertanian sebaiknya dimulai dengan atau mengikuti petunjuk-petunjuk berikut ini :

- a) Membuat Konsep

Terlebih dahulu dibuat sket/konsep di selembar kertas buram/HVS
- b) Dari konsep buatlah poster sesuai dengan ketentuan yaitu :
 - ✓ Tentukan tata letak/ruang (layout)
 - ✓ Gambar lebih penting dari kata-kata (lebih banyak/dominan gambar)
 - ✓ Menggunakan kalimat pendek tetapi langsung dan tepat
 - ✓ Dalam poster terdapat kalimat utama sebagai judul dan kalimat pendukung untuk mendukung visualisasi
 - ✓ Menggunakan prinsip desain grafis

✓ Poster harus bisa seakan-akan berteriak "*lihatlah aku*"

c) Persiapan Alat dan Bahan :

✓ Alat :

- Komputer (Laptop)
- Program *MS Word, MS Publisher, Corel Draw*.
- Alat tulis menulis
- Printer

✓ Bahan :

- Kertas A4, Kertas *Inject*, atau Kertas *Glosy*.
- Gambar animasi
- Foto-foto

d) Pelaksanaan :

✓ Tentukan tujuan untuk menginventarisir isi pesan yang akan disampaikan

✓ *Contoh* : Sasaran (petani) dapat terdorong untuk atau berkeinginan untuk memelihara kelinci.

✓ Buat rencana isi pesan yang akan disampaikan, *Contoh* :

Judul : Pemeliharaan Kelinci

Rencana gambar : Kotak (box), kandang kelinci, kelinci, tumpukan wortel

✓ Kata-kata pendukung :

- Cepat berkembang biak
- Dagingnya enak
- Mudah dan murah
- Pemasarannya mudah

✓ Lihat modul parktek membuat media grafis/visual dengan *corel draw*.

e) Laporan praktikum

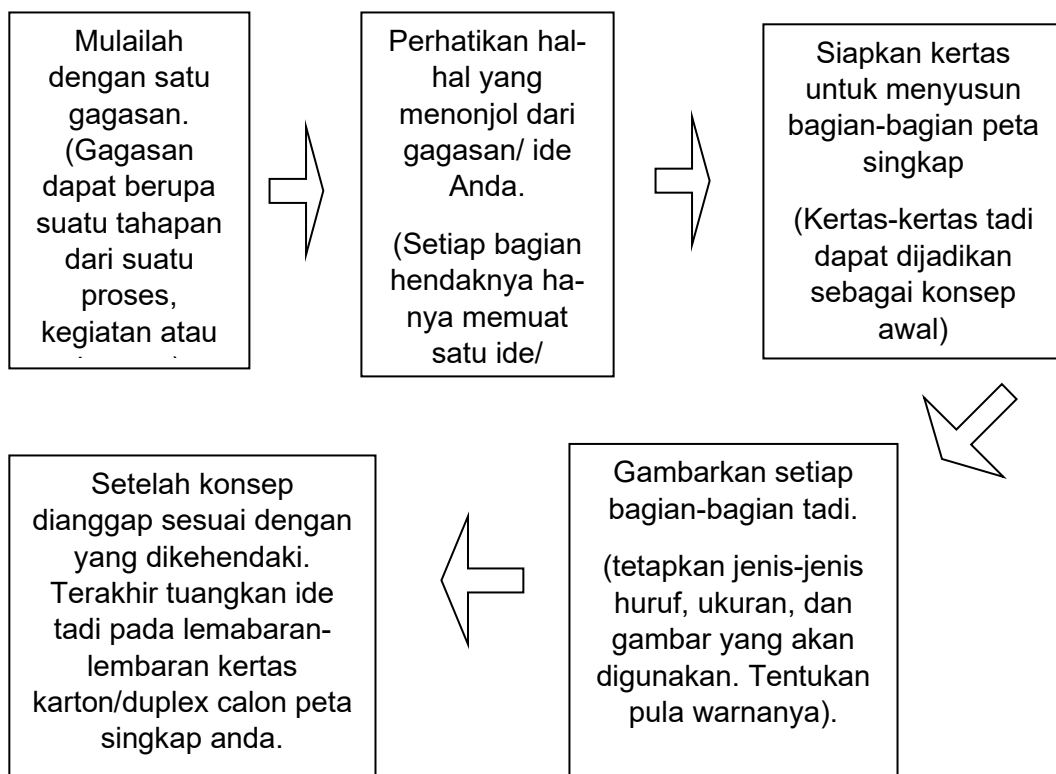
Laporan praktikum berupa poster yang telah jadi diserahkan bersamaan dengan pelaksanaan ujian kompetensi.

5) Membuat Peta Singkap

Membuat peta singkap sebagai salah satu media grafis/visual diam untuk keperluan kegiatan penyelenggaraan penyuluhan pertanian sebaiknya dimulai dengan atau mengikuti petunjuk-petunjuk berikut ini :

a) Membuat Konsep

Terlebih dahulu dibuat sket/konsep di selembar kertas buram/HVS, sebagai berikut :



b) Dari konsep buatlah poster sesuai dengan ketentuan, sebagai berikut :

- ✓ Ukuran 48 x 60 cm
- ✓ Gambar dengan latar belakang sederhana
- ✓ Lebih banyak gambar, sedikit tulisan
- ✓ Huruf terlihat jelas
- ✓ Istilah dapat dimengerti

✓ Membuat satu sajian untuk satu lembar

c) Siapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan.

✓ Alat :

- Komputer (Laptop), program *corel draw* dan *MS Publisher*
- Alat tulis menulis
- Printer
- Kuas
- Pallet
- Gunting/pisau cutter

✓ Bahan :

- Kertas A4
- Kertas manila/duplex
- Foto-foto
- Isolasi/lakban kain

d) Pelaksanaan

Lihat modul parktek membuat media grafis/visual dengan *MS Publisher, Corel Draw*.

e) Tuliskan penjelasan materi pada bagian belakang setiap lembaran peta singkap. Penjelasan materi untuk lembaran pertama, dituliskan pada bagian belakang lembaran kedua dan begitu seterusnya.

f) Tahap akhir adalah menyatukan lembaran-lembaran peta singkap yang sudah jadi menjadi satu kesatuan. Disatukan sedemikian rupa pada bagian atasnya (mirip dengan kalender/almanak) sehingga mudah untuk disingkap-singkap lembar perlembar pada saat digunakan untuk media penyuluhan.

g) Laporan praktikum berupa peta singkap yang telah jadi diserahkan bersamaan dengan pelaksanaan ujian kompetensi.

6) Membuat Grafik, Diagram dan Bagan

Membuat grafik, diagram dan bagan sebagai salah satu media grafis/visual diam untuk keperluan kegiatan penyelenggaraan penyuluhan pertanian sebaiknya dimulai dengan atau mengikuti petunjuk-petunjuk berikut ini :

a) Membuat Konsep

Terlebih dahulu dibuat sket/konsep di selembar kertas buram/HVS.

b) Siapkan alat dan bahan yang akan dipergunakan.

✓ Alat :

- Komputer (Laptop), program *Microsoft Excel*
- Alat tulis menulis
- Printer

✓ Bahan :

- Kertas A4/grafik
- Data

c) Siapkan data yang akan dibuat grafiknya

d) Tentukan besar kecilnya grafik yang akan dibuat disesuaikan dengan luas ruangan dimana grafik akan dipamerkan.

e) Agar grafik mempunyai daya tarik, gunakan prinsip desain grafis.

f) Buatlah grafik garis dengan memenuhi ketentuan dalam membuat grafik yang baik

g) Laporan praktikum berupa grafik garis yang telah jadi diserahkan bersamaan dengan pelaksanaan ujian kompetensi.

d. Teknik Pengelolaan Alat Peraga dan Media

1) Inventarisasi

Inventarisasi adalah mencatat dan menyusun barang-barang (alat peraga dan media) secara tertib dan teratur.

Tujuan mengadakan inventarisasi adalah untuk menghitung alat-alat serta mempermudah pengawasan dan pemakaian. Teknik pelaksanaan pencatatan antara lain mencatat dalam buku induk, buku golongan dan buku non inventaris. Buku induk adalah buku tempat mencatat semua barang yang dimiliki, sedangkan buku golongan adalah buku tempat mencatat jenis barang tertentu (sejenis). Adapun buku catatan non inventaris adalah buku tempat mencatat barang yang sekali habis pakai.

2) Klasifikasi

Karena banyaknya jenis alat peraga dan media yang dimiliki, maka dalam pengelolaannya perlu ada klasifikasi sehubungan dengan adanya penyimpanan dan perawatan alat peraga tersebut. Klasifikasi dalam hal ini adalah menggolongkan alat peraga dan media tersebut sesuai dengan jenisnya. Seperti apa yang diuraikan di atas, bahwa alat-alat yang disimpan tersebut antara lain:

- a) Alat peraga/media tanpa proyeksi;
- b) Alat peraga/media tiga dimensi;
- c) Alat peraga/media yang diproyeksikan;
- d) Alat peraga/media optik elektronik.

3) Penyimpanan dan Perawatan

Penyimpanan biasanya ditentukan oleh keadaan ruangan serta pemakai alat peraga atau media, seyogianya barang-barang tersebut harus disimpan cukup aman tetapi mudah diambil untuk digunakan. Dalam penyimpanan didasarkan pada klasifikasi alat serta frekwensi sering tidaknya alat tersebut dipakai. Masing-masing tempat penyimpanan alat diberi nama agar mudah dicari. Alat peraga

tanpa proyeksi seperti papan tulis, papan tempel, papan planel biasanya telah ditempatkan pada tempat tertentu. Perawatannya dilakukan sedemikian rupa, agar tetap bersih, terang dan tetap menarik perhatian peserta didik. Alat peraga tiga dimensi seperti *speciment* (contoh), *mock up* dan model, karena bahannya dari bahan yang khusus sebaiknya disimpan dalam lemari atau rak dan diberi bahan-bahan pelindung seperti kamper. Alat peraga atau media yang diproyeksikan biasanya berbahan optik serta alat elektronik seperti OHP, *slide projector*, proyektor film, *video player* dan *recorder*, kamera, *handycam*, *VCD/DVD player* dan *recorder*, LCD atau *in focus* dan lain-lain hendaknya disimpan dalam lemari serta ruangan khusus (ber-AC) tetapi kering.

4) **Pemanfaatan Media Penyuluhan Pertanian**

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara pebelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pebelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pebelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pebelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur oragnisasi yang berkelanjutan.

Kawasan pemanfaatan mungkin merupakan kawasan Teknologi Pembelajaran, mendahului kawasan desain dan produksi media pembelajaran yang sistematis. Kawasan ini berasal dari gerakan pendidikan visual pada dekade pertama abad ke 20, dengan didirikannya museum-museum. Pada tahun-tahun awal abad ke-20, pengajar mulai berupaya untuk

menggunakan film teatrikal dan film singkat mengenai pokok-pokok pembelajaran di kelas.

Di antara penelitian formal yang paling tua mengenai aplikasi media dalam pendidikan ialah studi yang dilakukan oleh Lashley dan Watson mengenai penggunaan film-film pelatihan militer Perang Dunia I (tentang pencegahan penyakit kelamin). Setelah Perang Dunia II, gerakan pembelajaran audio-visual mengorganisasikan dan mempromosikan bahan-bahan audio visual, sehingga menjadikan persediaan bahan pembelajaran semakin berkembang dan mendorong cara-cara baru membantu para pengajar. Selama tahun 1960-an banyak sekolah dan perguruan tinggi mulai banyak mendirikan pusat-pusat media pembelajaran.

Karya Dale pada 1946 yang berjudul *Audiovisual Materials in Teaching*, yang di dalamnya mencoba memberikan rasional umum tentang pemilihan bahan dan aktivitas belajar yang tepat. Pada tahun, 1982 diterbitkan diterbitkan buku *Instructional Materials and New Technologies of Instruction* oleh Heinich, Molenda dan Russel. Dalam buku ini mengemukakan model ASSURE, yang dijadikan acuan prosedur untuk merancang pemanfaatan media dalam mengajar. Langkah-langkah tersebut meliputi : (1) *Analyze learner* (menganalisis pembelajar); (2) *State Objective* (merumuskan tujuan); (3) *Select Media and Materials* (memilih media dan bahan); (4) *Utilize Media and Materials* (menggunakan media dan bahan), (5) *Require Learner Participation* (melibatkan siswa) ; dan (6) *Evaluate and Revise* (penilaian dan revisi).

Pemanfaatan Media Penyuluhan;

yaitu *penggunaan yang sistematis dari sumber belajar*. Proses pemanfaatan media penyuluhan merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain kegiatan

penyuluhan. Misalnya bagaimana suatu film video (VCD/DVD) penyuluhan pertanian diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai tujuan kegiatan penyuluhan yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik sasaran penyuluhan (petani). Para petani yang mengikuti penyuluhan mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek (demonstrasi) atau sumber belajar.

3. Rangkuman

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami standar teknis dan cara penggunaannya berbagai media penyuluhan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki para penyuluh pertanian dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan, pembautan media penyuluhan. Di samping itu memberikan kemungkinan pada penyuluh untuk menggunakan berbagai jenis media penyuluhan secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik, standar teknis, dan penggunaan media tersebut, para penyuluh akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Susunlah rencana kegiatan penyuluhan dari media penyuluhan yang telah anda buat, selanjutnya diskusikan bagaimana media penyuluhan tersebut seharusnya digunakan dalam sebuah pelaksanaan penyuluhan agar efektif, efisien, dan sesuai tujuan rancangan penyuluhan yang telah ditetapkan!

3) Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

- b. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
- c. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
- d. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
- e) Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

e. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

2) Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Jelaskan mengapa penting bagi seorang penyuluh mempelajari dan memahami standar teknis dan penggunaan berbagai jenis media penyuluhan!
2. Buatlah konsep media grafis (brosur, folder, leaflet, peta singkap, poster) untuk keperluan kegiatan penyuluhan pertanian!

5. Kunci Jawaban

1. Pada dasarnya setiap media penyuluhan mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami standar teknis dan cara penggunaannya berbagai media penyuluhan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki para penyuluh pertanian dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan, pembuatan media penyuluhan. Di samping itu memberikan kemungkinan pada penyuluh untuk menggunakan berbagai jenis media penyuluhan secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik, standar teknis, dan penggunaan media tersebut, para penyuluh akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif.
2. Lihat pada Bab evaluasi.

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2000. Mengemas Materi Penyuluhan. Balai Metodologi Informasi Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.

Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.

Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Santyasa, IW. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah). Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

10. **Penilaian**

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

5. Media Audio Penyuluhan Pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Media Audio Penyuluhan Pertanian ini mengkaji Siaran Radio, keunggulan radio, kelemahan radio, sifat media penyiaran, teknik penyiaran radio, penggolongan jenis-jenis acara siaran, siaran pedesaan.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran media audio Penyuluhan Pertanian ini adalah mengkaji Siaran Radio, keunggulan radio, kelemahan radio, sifat media penyiaran, teknik penyiaran radio, penggolongan jenis-jenis acara siaran, siaran pedesaan serta mampu membuat media penyuluhan audio

2. Uraian Materi

a. Media Audio

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio). Beberapa bentuk media *audio* yang sering digunakan dalam penye-lenggaraan penyuluhan pertanian adalah siaran radio (seperti Acara Siaran Pedesaan), kaset rekaman *audio* dan *CD audio*.

Kelebihan dari media *audio*, sebagai berikut :

- ✓ informasi yang dikemas sudah tetap, terpateri dan tetap sama bila direproduksi.
- ✓ produksi dan reproduksinya ekonomis dan mudah didistribusikan.
- ✓ radio tape telah menjadi peralatan yang lumrah di sekolah.
- ✓ rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan.
- ✓ rekaman dapat dijadikan alat diagnosis keterampilan mengucapkan, membaca, atau berpidato.
- ✓ pengoperasian radio tape atau *cd audio* relatif mudah.

Keterbatasan dari media *audio*, sebagai berikut :

- ✓ bila terlalu lama akan membosankan,
- ✓ perbaikan atau revisi harus memproduksi master baru. Kecuali dalam acara siaran pedesaan dengan bentuk kemasan acara dialog interaktif.
- ✓ Sulit menentukan lokasi pesan jika pesan itu berada di tengah-tengah pita.
- ✓ Kecepatan merekam dan pengaturan trek yang bermacam-macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali hasil rekaman pada suatu mesin perekam yang berbeda dengannya.

Kaitannya dengan tujuan penyuluhan (perubahan perilaku) yang dicapai, yaitu : (1) untuk tujuan pengetahuan (*kognitif*), media penyuluhan *audio* dapat mengajarkan pengenalan kembali. (2) untuk tujuan sikap (*afektif*), media penyuluhan *audio* dapat memberikan efek yang baik dalam perubahan sikap dengan kemampuannya memanipulasi suasana yang dapat diciptakan oleh musik latar belakang, efek suara atau suara narrator, dan (3) untuk tujuan keterampilan (*psikomotor*), media penyuluhan *audio* dalam lapangan penyuluhan praktis media penyuluhan *audio* jarang digunakan untuk tujuan ini.

b. **Siaran Radio**

Siaran Radio adalah Media Audio yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan. Program audio akan sangat efektif bila dengan menggunakan bunyi dan suara kita dapat merangsang pendengar untuk menggunakan daya imajinasinya sehingga ia dapat memvisualkan pesan-pesan yang ingin disampaikan.

c. Sejarah Penyiaran Radio Di Indonesia

Perkembangan penyiaran radio di Indonesia diawali pada masa pemerintahan Hindia Belanda pada tahun 1925 oleh Prof. Komans dan Dr. De Groot yang berhasil melakukan komunikasi radio dengan menggunakan stasiun relai di Malabar, Jawa Barat. Peristiwa ini kemudian diikuti dengan berdirinya Batavia Radio Vereniging dan NIROM. Penyiaran radio di Indonesia dimulai dengan berkembangnya radio amatir yang menggunakan perangkat pemancar radio sederhana yang mudah dirakit. Tahun 1945, Gunawan berhasil menyiarkan naskah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan perangkat pemancar radio sederhana buatan sendiri. Pada tahun 1966, mengudara radio Ampera yang merupakan sarana perjuangan kesatuan-kesatuan aksi dalam perjuangan orde baru.

Pada tanggal 11 September 1945, rapat yang dihadiri oleh para tokoh yang sebelumnya aktif mengoperasikan beberapa stasiun radio Jepang sepakat mendirikan Radio Republik Indonesia (RRI). Rapat juga sepakat memilih Dokter Abdulrahman Saleh sebagai pemimpin umum RRI yang pertama.

d. Keunggulan Radio

1) Cepat dan langsung

Sarana tercepat, lebih cepat dari koran ataupun TV, dalam menyampaikan informasi kepada public tanpa melalui proses yang rumit dan butuh waktu banyak seperti siaran TV atau sajian media cetak. hanya dengan melalui telepon, reporter radio dapat secara

langsung menyampaikan berita atau melaporkan peristiwa yang ada dilapangan.

2) Akrab

Radio adalah alat yang akrab dengan pemiliknya.anda jarang sekali duduk dalam satu grup dalam mendengarkan radio; tetapi biasanya mendengarkannya sendirian, seperti di mobil, di dapur, di kamar tidur, dan sebagainya.

3) Dekat

Suara penyiar hadir dirumah atau didekat pendengar. Pembicaraannya langsung menyentuh aspek pribadi(interpersonal communications).

4) Hangat

Paduan kata-kata,musik, dan efek suara dalam siaran radio mampu mempengaruhi emosi pendengar. Pendengar akan bereaksi atas kehangatan suara penyiar dan sering kali berfikir bahwa penyiar adalah seorang teman bagi mereka.

5) Sederhana

Tidak rumit,tidak banyak permik,baik bagi pengelola maupun pendengar.

6) Tanpa batas

Siaran radio menembus batas-batas geografis, demografis, SARA (suku, agama, ras, antar golongan), dan kelas social.hanya”tunarungu” yang tak mampu mengkonsumsi atau menikmati siaran radio.

7) Murah

Dibandingkan dengan berlangganan media cetak atau harga pesawat televisi, pesawat radio relatife jauh lebih murah. Pendengar pun tidak dipungut bayaran sepeser pun untuk mendengarkan radio.

8) Bisa mengulang

Radio memiliki kesementaraan alami (transient nature) sehingga berkemampuan mengulang informasi yang sudah disampaikan secara cepat.

9) Fleksibel

Siaran radio bisa dinikmati sambil mengerjakan hal lain atau tanpa mengganggu aktivitas yang lain, seperti memasak, mengemudi, belajar, dan membaca Koran atau buku.

e. Kelemahan Radio

1) Selintas

Siaran radio cepat hilang dan gampang dilupakan. Pendengar tidak bisa mengulang apa yang didengarnya, tidak bisa seperti pembaca Koran yang bisa mengulang bacaannya dari awal tulisan.

2) Global

Sajian informasi radio bersifat global, tidak detil. Karena itu angka-angka pun dibulatkan. Misalnya penyiar akan menyebutkan "seribu orang lebih" untuk angka 1053 orang.

3) Batasan waktu

Waktu siaran radio relatif terbatas, hanya 24 jam sehari, berbeda dengan surat kabar yang bisa menambah jumlah halaman dengan bebas. Waktu 24 jam sehari tidak bisa ditambah menjadi 25 jam atau lebih.

4) Beralur linier

Program disajikan dan dinikmati pendengar berdasarkan urutan yang sudah ada, tidak bisa meloncat-loncat. Dengan surat kabar, pembaca bisa langsung ke halaman tengah, akhir, atau langsung ke rubric yang ia sukai.

5) Mengandung gangguan

Seperti timbul tenggelam(fading)dan gangguan teknis”*chanel noise factor*”.

f. Sifat Media Penyiaran

Media penyiaran sebagai salah satu bentuk media massa memiliki ciri dan sifat yang berbeda dengan media massa lainnya, bahkan diantara sesama media penyiaran, misalnya antara radio dan televisi, terdapat berbagai perbedaan sifat.

JENIS MEDIA	SIFAT
Cetak	<ul style="list-style-type: none"> - dapat dibaca, dimana dan kapan saja - dapat dibaca berulang-ulang - daya rangsang rendah - pengolahan bisa mekanik, bisa listrik - biaya relatif rendah - daya jangkau terbatas
Radio	<ul style="list-style-type: none"> - dapat didengar bila siaran - dapat didengar kembali bila diputar kembali - daya rangsang rendah - listrik - relatif murah - daya jangkau besar
Televisi	<ul style="list-style-type: none"> - dapat didengar dan dilihat bila ada siaran - dapat dilihat dan didengar kembali, bila diputar kembali - daya rangsang sangat tinggi - listrik - sangat mahal - daya jangkau besar

Televisi dan radio dapat dikelompokkan sebagai media yang menguasai ruang tetapi tidak menguasai waktu, sedangkan media

cetak menguasai waktu tetapi tidak menguasai ruang. Artinya siaran dari media televisi atau radio dapat diterima dimana saja dalam jangkauan pancarannya (menguasai ruang) tetapi siarannya tidak dapat dilihat kembali. Media cetak untuk sampai kepada pembacanya memerlukan waktu (tidak menguasai ruang) tetapi dapat dibaca kapan saja dan dapat diulang-ulang (menguasai waktu). Perbedaan sifat inilah yang menyebabkan adanya jurnalistik televisi, jurnalistik radio dan juga jurnalistik cetak, namun semuanya tetap tunduk pada ilmu induknya yaitu ilmu komunikasi.

g. Teknik Penyiaran Radio

Dalam produksi siaran radio terdapat proses pemancaran sinyal frekuensi audio dengan menggunakan gelombang radio. Gelombang dengan frekuensi radio ini, disebut gelombang pembawa (carrier wave). Amplitudo dan frekuensi gelombang dapat berubah-ubah menurut irama sinyal yang hendak disiarkan. Perubahan amplitudo ini disebut dengan modulasi.

Tiga komponen utama dalam pemancar radio : 1) Mikropon, 2) Rangkaian pemancar, dan 3) Antena. Proses kerja rangkaian pemancar disebut sebagai modulasi (perpaduan gelombang radio dan gelombang audio). Penggabungan frekuensi radio (RF) dengan frekuensi audio (AF) dapat dilakukan dengan dua cara yaitu sistem AM (amplitudo modulation) dan sistem FM (frequency modulation). Sistem AM menghasilkan sinyal RF yang amplitudo-nya selalu berubah-ubah namun frekuensinya tetap. Sistem FM menghasilkan sinyal RF yang frekuensi berubah-ubah namun amplitudo-nya tetap.

1) AM (amplitudo modulation)

Saluran AM adalah saluran yang pertama kali digunakan dalam teknologi penyiaran. Menurut ketentuan internasional, saluran AM berada pada blok frekuensi 300-3000 KHz. Dalam memancarkan sinyal, saluran AM memanfaatkan gelombang elektromagnetik bumi

atau yang disebut dengan *ground waves* dan juga gelombang udara atau *sky waves*. Kedua jenis gelombang dapat membawa sinyal ke wilayah yang sangat jauh. Cakupan sinyal AM tergantung beberapa hal, seperti kekuatan pemancar, frekwensi yang tersedia, daya konduksi tanah, jumlah interferensi yang muncul.

2) FM (frequency modulation)

Saluran FM ditetapkan secara internasional berada pada blok frekuensi VHF yaitu 30-300 MHz. *Stasiun TV di Indonesia menggunakan frekuensi dalam rentang 470 – 890 MHz / UHF. Di Indonesia rentang pita frekuensi radio yang digunakan untuk siaran radio FM berada pada rentang pita frekuensi 87,5 MHz - 108 MHz sedangkan pengkanalan frekuensi yang digunakan adalah kelipatan 100 KHz. Berdasarkan ketentuan ini, maka rentang pita frekuensi (*bandwidth*) yang diperoleh adalah sebesar 20.5 MHz (108 MHz dikurangi 87.5 MHz).

Propagansi atau arah penyebaran sinyal FM bersifat langsung (*direct*) menuju ke receiver. Transmisi siaran FM memiliki pola cakupan siaran yang stabil dengan bentuk dan tingkat atau ukuran frekuensi tergantung pada : daya watt listrik, ketinggian tiang transmisi, bentuk permukaan daratan.

Kekurangan stasiun FM dibandingkan MW atau SW adalah daya jangkau siarannya yang lebih terbatas. Karena penyebarannya sinyal FM bersifat lurus dan langsung, maka daya jangkau FM sebatas horizon yaitu permukaan bumi datar. Dengan demikian siaran FM dapat terganggu jika terdapat penghalang terhadap jalannya sinyal seperti bukit atau gedung tinggi.

Beberapa faktor yang menyebabkan kualitas suara FM sangat bagus yaitu:

1. Pita frekuensi VHF yang digunakan stasiun FM memiliki sifat yang tidak mudah terpengaruh oleh gangguan atmosfer.

2. Lebar pita frekuensi saluran FM 20 kali lebih lebar dibandingkan FM yang memungkinkan untuk menghasilkan suara yang mencapai 15.000 cycle per detik sehingga mampu menghasilkan suara dengan tingkat kejernihan suara yang lebih tinggi. Selain itu, saluran frekuensi yang lebar ini memungkinkan stasiun pemancar mengirimkan suara stereo.

3) SW (short wave)

Saluran *short wave* atau gelombang pendek biasanya digunakan stasiun penyiaran untuk mencapai jarak yang sangat jauh. Saluran ini dapat digunakan untuk mengirim sinyal dari pemancar yang berasal dari salah satu belahan bumi ke penerimanya yang berada di belahan bumi lainnya. Saluran SW berada pada blok frekuensi 3 – 25 MHz yang terletak antara posisi frekuensi AM dan FM. Saluran ini banyak dipakai oleh stasiun radio internasional. Sinyal pada saluran SW dikirimkan menempuh jarak yang sangat jauh dengan menggunakan gelombang udara (*skywaves*) yang berada pada lapisan ionosphere.

h. Konsep Produksi Acara Radio

Produksi siaran radio mengandung beberapa kekuatan utama media, antara lain :

a. Sebagai kekuatan sosial

Dalam pembuatan programnya bisa mengandung hubungan kepentingan yang baik maupun kepentingan yang buruk bagi masyarakat. Acara-acara yang ditawarkan oleh penyiaran radio biasanya mencerminkan "*need and wants*" yang bernilai bagi masyarakat.

b. Sebagai alat penting media periklanan

Dalam penyiaran radio, yang memiliki kemampuan untuk meyakinkan pendengar, mengandung tujuan agar masyarakat mendengarkan promosi produk sehingga berdampak pada penjualan produk tersebut. Karena itu, perkembangan penyiaran

radio masa kini, lebih berorientasi kepada industri penyiaran yang menghasilkan atau mendapatkan uang.

c. Sebagai sumber informasi

Penyiaran radio juga berfungsi sebagai sumber informasi utama untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Selain hiburan atau musik, acara berita atau informasi adalah jenis program yang disukai oleh masyarakat.

Secara etika, memang radio memiliki kelebihan dengan koran – *”jika stasiun radio menyiarkan berita atau informasi yang menarik dan disukai oleh pendengar, hal ini bisa digunakan sebagai alat untuk meningkatkan jumlah nilai jual bagi stasiun penyiaran radio yang bersangkutan.”*

i. **Penggolongan Jenis-Jenis Acara Siaran**

Pada umumnya terdapat dua metode penggolongan acara siaran :

1. Menurut unsur acara siaran

- siaran kata (*news features, dramas, talks and discussions, etc.*)
- siaran seni suara (*serious music, light music, dance, variety, etc.*)

2. Menurut tujuan acara siaran

Berikut ini adalah penggolongan jenis-jenis acara siaran (menurut UNESCO) :

- a. Siaran pemberitaan dan penerangan (*News and Information Programmes*)
 - warta berita (*straight news*)
 - reportase (*current affairs*)
 - penerangan umum (*general information*)
 - pengumuman (*public service*)
- b. Siaran pendidikan (*Educational Programme*)
 - siaran anak-anak
 - siaran remaja

- siaran sekolah
- siaran pedesaan
- siaran keluarga berencana
- siaran agama
- ruangan wanita
- pengetahuan umum
- c. Siaran kebudayaan (*Culture Programme*)
 - sastra (*literature*)
 - kesenian daerah (*folklore*)
 - apresiasi seni (*art appreciation*)
- d. Siaran hiburan (*Entertainments*)
 - musik daerah (*local music*)
 - musik indonesia (*national music*)
 - musik asing (*foreign music*)
 - hiburan ringan (*light entertainment*)
- e. Siaran lain-lain (*Miscellaneous*)
 - ruangan iklan (*commercial spot announcement*)
 - pembukaan / penutup siaran (*opening/closing tune*)

j. Siaran Pedesaan

Siaran pedesaan melalui radio adalah siaran khusus yang ditujukan bagi para petani dan keluarganya dengan maksud menyebarkan secara cepat informasi-informasi dan pengetahuan baru dibidang pertanian seluas-luasnya. Dengan mengorganisasikan kelompok pendengar maka efektivitas penangkapan informasi ditingkatkan sehingga memungkinkan terjadinya adopsi. Metode siaran pedesaan tidak bisa berdiri sendiri. Ia hanya efektif sebagai penunjang metode-metode lain. Siaran pedesaan selain melalui radio juga dapat dilakukan melalui televisi.

1) Tujuan

- a. Membangkitkan kesadaran dan perhatian

- b. Menumbuhkan minat dan keingintahuan
- c. Menyebarkan informasi secara tepat dan meluas.
- d. Menyebarkan pengertian teknologi baru dibidang pertanian
- e. Membangkitkan kesadaran dan perhatian akan pentingnya pemeliharaan kelestarian sumberdaya alam, teknologi baru, pemasaran hasil.
- f. Mendorong minat untuk meningkatkan produksi pertanian dalam hal kuantitas dan kualitas
- g. Membangkitkan apresiasi dan sikap positif terhadap kegiatan pembangunan pertanian.

2) Keunggulan

- a. Metode ini relatif murah
- b. Sangat cepat dan meluas dalam menyebarkan informasi
- c. Efektif untuk mendorong adopsi dalam tahap sadar dan minat

3) Kelemahan

- a. Tidak langsung, tidak spesifik dan tidak dapat mengajarkan keterampilan
- b. Tidak semua petani memiliki radio atau televisi.
- c. Gangguan cuaca dan pesawat pemancar serta penerima sangat berpengaruh.

4) Ciri-Ciri Siaran Pedesaan Yang Baik

Siaran pedesaan yang baik memiliki ciri-ciri, sebagai berikut :

1. Sesuai kebutuhan dan Keadaan yang nyata di pedesaan
2. Menunjang Kegiatan penyuluhan
3. Dibawakan oleh penyiar yang tetap
4. Berorientasi pedesaan (materi, bentuk, bahasa dan gaya penyajian)

5. Waktu dan gelombang tetap
6. Dibawakan oleh penyiar yang tetap
7. Acara Penyuluhan

5) Teknik pelaksanaan

- a. Lakukanlah kerjasama dengan stasiun radio, atau televisi setempat
- b. Mintakan jam siaran yang sesuai dengan kebiasaan dan waktu senggang dari pendengar
- c. Waktu siaran tidak perlu panjang: 5 sampai 10 menit sudah cukup (seluruh acara siaran biasanya 30 menit)
- d. Tumbuhkan kelompok pendengar atau bina kelompok pendengar yang sudah ada, dalam bentuk:
 1. Mengaktifkan kegiatan pendengar secara teratur.
 2. Membimbing kegiatan diskusi
 3. Mendorong kegiatan berkorespondensi (berkirim surat) kepada penyelenggara
 4. Mendorong tumbuhnya kegiatan kelompok
- e. Kunjungi kelompok pendengar secara teratur dan berikan kepada mereka, bila ada, bahan-bahan bacaan yang menunjang isi acara siaran pedesaan
- f. Ajak penyelenggara siaran ke desa atau tempat kelompok pendengar untuk melakukan wawancara dengan mereka. Hasilnya disiarkan.
- g. Bahan-bahan yang akan disiarkan hendaknya memenuhi persyaratan:
 1. Mudah dimengerti
 2. Melingkupi satu masalah saja.
 3. Bahasanya sederhana
 4. Singkat tetapi lengkap
 5. Tidak menyiarkan terlalu banyak masalah ketrampilan melainkan lebih banyak pengetahuan umum
 6. Gunakan bahasa yang dapat atau mudah dimengerti

7. Hangat (*actual*)
8. Bersifat memecahkan masalah
9. Terjamin kebenarannya

6) Bentuk acara siaran pedesaan

a. U R A I A N

Dipergunakan untuk memberi penjelasan dan penerangan (sifat hakiki dari uraian adalah *pembicaraan* untuk memberi saran, nasihat dan informasi).

Syarat penyampaian : 1) ramah, 2) tidak bersifat menggurui, dan 3) kata-kata yang dipakai sederhana (tidak terlalu rumit).

Prinsip-Prinsip Penyusunan Naskah Uraian : 1) Uraian harus sederhana, 2) Uraian hendaklah singkat, dan 3) Uraian hendaklah akrab.

Langkah-Langkah Penyusunan : 1) Memilih topic, 2) Melakukan riset mengenai topic, dan 3) Merencanakan bagian atau garis besar topik yang hendak dibahas.

Contoh : Bentuk Acara Siaran Pedesaan “Uraian”

VITAMIN E UNTUK HILANGKAN PEGAL

Makanan yang mengandung vitamin yang larut dalam lemak ini sebaiknya dimakan setiap hari.

Vitamin E bisa menghilangkan pegal-pegal yang biasa kita rasakan setelah berolahraga. Demikian hasil penelitian yang dilakukan para peneliti dari universitas TUFTS di Boston, Amerika, terhadap pria sehat yang gemar berolahraga.

Selain itu vitamin E juga mencegah berbagai penyakit dan memperlambat penuaan. Vitamin yang larut dalam lemak ini akan bertindak sebagai antioksidan yaitu agar tidak terjadi proses oksidasi yang menghapuskan kerusakan jaringan-jaringan tubuh.

Tubuh ini ibarat mobil, komponen yang terbuat dari logam yang lama kelamaan akan karatan, sebagai akibat proses oksidasi yang dilakukan molekul oksigen yang tidak stabil.

Begitu juga oksigen dalam tubuh, memiliki pengaruh yang serupa. Molekul-molekul oksigen yang tidak stabil seperti radikal bebas, dapat menghancurkan jaringan-jaringan tubuh melalui proses oksidasi pula.

b. BERITA PEDESAAN

Berita Pedesaan : Isinya berita seputar pedesaan atau mengenai hal-hal yang menyangkut kepentingan masyarakat desa, khususnya petani.

1. Penyusunan Beritan

Syarat berita : 5 W + 1 H (Who, What, When, Where, Why dan How)

2. Bentuk Berita dan Penyajiannya

Beberapa petunjuk praktis dalam menyusun berita pedesaan

- susunlah berita dengan cara sederhana dan singkat
- susunlah berita dengan kalimat pendek tapi padat
- gunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami masyarakat desa
- hati-hati dengan angka (contoh : angka 8.012.139,8 akan mudah ditangkap bila diucapkan *kurang lebih 8 juta*)
- buatlah perbandingan dengan kondisi yang serupa yang terdapat di pedesaan (contoh : 10 cc diucapkan dengan 1 sendok the)
- penuhi syarat berita (benar terjadi, aktual, lengkap,apa adanya dan menarik).

3. Sumber berita : Manusia dan Peristiwa

4. Perolehan Bahan berita : Observasi, Wawancara dan Konfrensi Pers.

c. LAPORAN DAN REPORTASE

Laporan : semacam berita dalam bentuk uraian tanpa opini pribadi penyiar. Pada berita yang berlangsung lama dikutip bagian yang penting saja dalam waktu 5 – 15 menit.

Reportase (laporan pandangan mata/*eye witness report*) yaitu laporan langsung sehingga pendengar seakan-akan berada ditempat peristiwa.

1. Reportase dalam siaran pedesaan : misalnya demonstrasi lapang, peresmian KUD.
2. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam reportase
 - Seorang reporter harus pandai bercerita apa adanya
 - Seorang reporter bukan komentator (mengupas dan menganalisa)
 - Seorang reporten harus emmperhatikan hal-hal sbb:
 - a. dapat menggambarkan lokasi, Contoh : *Pada saat ini saya sedang berada*
dipercontohan kandang sapi perah KUD

- b. dapat menggambarkan situasi lingkungan dimana ia berada,
Contoh :
ditempat ini terdapat lebih dari 200 petani-peternak sapi perah yang sedang menyaksikan peragaan
- c. ia harus dapat menceritakan semua hal yang sedang/sudah terjadi dan reaksi masyarakat yang hadir pada peristiwa itu
- d. harus menceritakan setiap bunyi yang terdengar
- e. pada penutupan sebaiknya harus mengulangi hal-hal yang dianggap penting.

Contoh : Bentuk Acara Siaran Pedesaan “Laporan”

PENULISAN BERITA : 5 W + 1 H

Kelompok Tani Muda Sejahtera II, kemarin memulai melakukan demplot penggunaan pakan konsentrat AgreFeed di Desa Suka Damai untuk penggemukan sapi Peranakan Ongole (PO). Demplot tersebut menyertakan seluruh anggota Kelompok Tani Muda Sejahtera II. Sedangkan demplot ini dilaksanakan karena sebagian dari para peternak belum percaya akan keunggulan pakan konsentrat Agre Feed.

What : Melakukan demplot

Who : Kelompok Tani Muda Sejahtera II

Where : Di Desa Suka Damai

When : Kemarin

Contoh : Bentuk Acara Siaran Pedesaan “Reportase”

Pemirsa, lebih dari dua ribu penyuluh dari berbagai kota di Indonesia, kemarin tanggal 19 Mei berbondong-bondong mengikuti Jambore Dan Festival karya Penyuluhan Pertanian yang bertempat di daerah pariwisata air panas yang sejuk di Guci-Tegal-Jawa Tengah. Selain kolam air panasnya Guci juga terkenal dengan teh pocinya yang beraroma khas. Pembukaan Jambore dan festival karya tersebut dihadiri selain oleh penyuluh juga berkenan datang bapak-bapak dari

Pemirsa, jambore dan festival karya tersebut langsung dibuka oleh Menteri Pertanian, Bapak Dr. Ir. Anton S. Dalam Amanatnya beliau menyampaikan

d. Dialog

Dialog adalah suatu bentuk acara yang berupa percakapan dua pihak/beberapa pelaku tentang pemecahan suatu masalah ditinjau dari sudut pandang yang berbeda. Tidak ada pimpinan atau moderator, semua pembicara sama kedudukannya (pengalaman keahlian, pendidikan mempunyai pandangan yang sama) dan semua diatur dalam naskah.

1. Keseimbangan argumentasi

Setiap penulis naskah atau pelaku harus senantiasa memperhitungkan keseimbangan argumentasi.

➤ Terletak pada bobotnya, logika, realita (nyata perbedaannya)

➤ Pelaku beragam misalnya :

a. seorang berpandangan ilmiah (akademis/dosen)

b. seorang praktisi (kontaktni)

c. perpaduan antara teoritis dan praktis (peneliti dari BPTP)

2. Naskah dan pelaku

Ada dua bentuk cara penyampaian acara dialog :

1. Percakapan : naskah lengkap

2. Obrolan : naskah memuat garis besarnya saja.

e. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua pihak yang berbeda kedudukan atau fungsi. 1) *Interviewer*, yaitu penanya atau pewawancara, sedangkan 2) *Interviewee* yaitu yang diwawancarai (kedudukannya lebih penting). Wawancara Biasanya direkam terlebih dahulu, tanya jawab menjadi suatu cerita yang tersusun.

Perbedaan Wawancara dan Diskusi terletak pada;

1. *Interviewee* hanya menjawab pertanyaan interviewer. Pihak yang ditanya tidak diperkenankan saling bicara satu sama lainnya (Contoh diagram).
2. Wawancara dalam Siaran Pedesaan adalah Program yang baik dan sering dipilih, karena pada umumnya petani tidak pandai menulis.
3. Peranan pewawancara dan yang diwawancarai yaitu:
 - diwawancarai dibedakan atas : a) orang-orang yang mempunyai otoritas, dan b) orang awam
 - pewawancara, a) bukan seorang tokoh (karena bukan pikirannya yang akan dikemukakan), b) menggali pikiran dan gagasan yang diwawancarai, c) pewawancara hendaklah meneliti terlebih dahulu, apa yang ingin diketahui oleh pendengar

f. Feature

Suatu bentuk siaran radio mengenai suatu masalah tertentu yang hangat, disajikan dengan cara menarik dengan pengolahan berbagai segi pandang yang berbeda dan mendalam. Menggunakan berbagai variasi bentuk acara dalam mengkomunikasikan Suatu gagasan dan penerangan.

1. Kegunaan feature : mengemukakan suatu masalah secara mendalam dalam
suatu penyajian yang menarik serta penuh variasi.

2. Unsur-unsur feature

- a. Kata (penuturan atau narasi, berfungsi sbg. penghubung berbagai mata acara).
 - Feture selama 15 menit, narasi : 3 – 4 menit
 - Feature selama 30 menit, narasi : 4 – 5 menit
- b. Musik (menghidupkan dan mengangkat suasana)
- c. Sound effect (bunyi tiruan, penggunaannya setepat dan seteliti mungkin)

3. Pemilihan masalah untuk feature

- Semua masalah dapat diangkat menjadi feature
- melalui penelitian, pengamatan, pengumpulan, penguasaan materi serta pengetahuan umum yang luas.

4. Memproduksi feature

Susunan dan perkembangan feature tergantung beberapa faktor, yaitu masalahnya sendiribahan-bahan yang dimiliki dan tujuan yang diinginkan.

Persamaan dan Perbedaan Antara Fetaure dan Majalah Udara

Feature	Majalah Udara
<p><i>Persamaan :</i></p> <p>Menggunakan berbagai bentuk acara dan penyajian.</p> <p><i>Perbedaan :</i></p> <p>Punya dasar pembahasan yang luas dan mendalam, sehingga kupasannya dipusatkan pada satu masalah saja.</p>	<p><i>Persamaan :</i></p> <p>Menggunakan berbagai bentuk acara dan penyajian.</p> <p><i>Perbedaan :</i></p> <p>Menyajikan tidak hanyasatu masalah, tetapi beberapa topik yang disusun dalam berbagai bentuk penyajianacara.</p>

Contoh : Judul Acara “Penanaman Rumput Gajah”

Feature	Majalah Udara
1. Musik	1. Tanda pengenal
2. pembukaanPembukaan dan pejelasan	2. Berita pedesaan
3. Musik perangkai	3. Musik
4. Laporan pandangan mata mengenai penanaman rumput gajah	4. Laporan mengenai penanaman rumput gajah
5. Penuturan	5. Penuturan
6. Sound effect	6. Musik
7. Wawancara dengan penyuluh	7. Wawancara mengenai masalah pengairan
8. Penuturan	8. Penuturan
9. Diskusi dengan petani	9. Uraian mengenai pemeliharaan ikan
10. Penutuan	10. Penuturan
11. Musik perangkai	11. Musik
12. Uraian oleh seorang ahli	12. Jawaban surat
13. Penuturan	13. Penuturan

Majalah udara atau malajah radio adalah suatu bentuk acara siaran radio yang memamudakan berbagai macam unsur yang terdiri dari beberapa mata acara yang berbeda menjadi suatu rangkaian kesatuan variasi yang menarik

1. Bentuk Majalah Udara

- Majalah berita (*news magazine*) ditujukan untuk pendengar umum
- Majalah Masalah (*subject magazine*) yang dibicarakan semata-mata masalah yang khusus, misalnya peternakan, ketahanan pangan, perikanan koperasi, dll.
- Majalah Pendengar Khusus (*special audince magazine*) jelas ditujukan untuk pendengar khusus, misalnya : pemuda tani, wanita tani dll. Bentuk acara biasanya dikemas bertajuk berita yang cocok untuk pendengar khusus.
- Majalaj Variety (*variety magazine*) menghadirkan informasi dan pendididkan lewat hiburan, tekanan pada majalah ini adalah untuk menghibur.

2. Unsur-Unsur Majalah Udara : a) Kata, b) Musik dan c) Soud Effect.

3. Perencanaan Majalah Udara

➤ Bagaimana kita menentukan bentuk acara yang menyeluruh ?

➤ Bagaimana kita menyajikan mata acara tersebut ?

CONTOH : Bentuk Acara Siaran Pedesaan “Majalah Udara”, sbb :

Mata Acara	Waktu/menit
1. Sound Effect, tune pembukaan, pendahuluan	2.00
2. Penuturan	1.30
3. Wawancara : <i>Pemberantasan Hama Tikus</i>	7.00
4. Penuturan	1.00
5. Uraian : <i>Vaksinasi Ayam</i>	4.00
6. Penuturan	0.50
7. Musik	2.00
8. Jawaban surat-surat	5.00
9. Penuturan	
10. Slogan : <i>Mars Penyuluh Pertanian</i>	
11. Laporan pasar	
12. Penutup, tune penutup	

Dari segi pembagian waktu yang dapat kita lihat :

- Topik seluruhnya 20.30
- Effect, musik dan tune 04.00
- Pemberitahuan, penuturan 05.00

h. Sandiwara (Drama)

Sandiwara (drama) adalah suatu percakapan yang melukiskan kisah (konflik) tentang manusia. Drama radio yang baik, tergantung pada :

- Naskah yang baik : menyuguhkan sebuah kisah manusia dengan struktur yang benar dan jelas
- Teknis yang baik dalam penyelenggaraan dan penyajiannya.

1. Sandiwara Radio Untuk Siaran Pedesaan

Pertimbangan dalam menulis sandiwara;

- a. Masalah apa yang cocok diangkat untuk pendengar pedesaan
- b. Masalah yang menarik ialah yang bisa menimbulkan perdebatan, karena tersirat pandangan yang berbeda atas suatu masalah.
- c. Produser harus senantiasa menyadari lingkungan pedesaan serta bagaimana cara menilai atau berpikir masyarakat pedesaan.

Langkah-langkah Penulisan Sandiwara Radiio, sebagai berikut;

1. Langkah Pertama, yaitu memilih pokok-pokok masalah yg dapat diangkat :

- Keengganan petani memvaksin ayamnya (buras)
- Masalah pemuda di pedesaan
- Masalah TKI pulang dari rantau
- Dan lainnya.

2. Langkah ke dua, yaitu menetapkan bentuk atau struktur sebuah sandiwara radio yang baik, dengan persyaratan sbb. :

- *Pemaparan (eksposisi)*, yaitu pengenalan masalah dan para tokoh
- *Penggawatan (krisis)*,
 - disini ada sesuatu menjadi taruhan
 - tokoh-tokoh dihadapkan pada resiko-resiko

- ada pertentangan cara berpikir atau menghayati suatu masalah
 - terjadi perkembangan karakter para pelaku menjadi semakin matang
 - bagian ini merupakan waktu terpanjang.
- *Klimaks*, yaitu konflik mencapai puncaknya dan terjadi keseimbangan yang merupakan suatu penyelesaian dramatik
 - *Peleraian atau anti klimaks*, yaitu penyelesaian artistik atau berakhir bahagia
3. Langkah ke tiga, yaitu menyusun jalan cerita.
Sebelum menyusun jalan cerita sebaiknya dibuat terlebih dahulu cerita singkat atau synopsis
4. Langkah keempat, yaitu memilih gaya penyajian;
- cerita selengkapnya terpampang lewat dialog dengan bantuan musik dan tata bunyi (*sound effect*)
 - Masalah didramatisir, dibantu oleh seorang narator sebagai pembawa cerita, dilengkapi musik dan tata bunyi (*sound effect*)
5. Langkah kelima, yaitu menata karakter. Penulis naskah harus pandai :
- membuat konsep atas tiap karakter pendukung cerita
 - gambaran hidup tiap karakter
 - hubungan karakter satu dengan karakter lainnya
 - kepekaan penulis dalam menganalisis karakter

Bahasa Dalam Drama

Bahasa gampang dicerna atau bahasa sehari-hari lingkungan masyarakat tersebut.

Fungsi Musik dan Tata Bunyi

- a. Fungsi musik dalam drama radio, yaitu :
- tanda pengenal (pembuka dan penutup acara)

- thema untuk memberi aksentuasi atau penekanan kepada satu tokoh/laku
 - peralihan antara adegan (jembatan adegan)
 - pengganti sound effect
- b. Fungsi tata bunyi (sound effect)
- musik thema
 - upaya menciptakan effect khayal
 - jembatan adegan
 - upaya menciptakan tempat dan suasana
 - upaya menentukan waktu (bunyi lonceng atau kentongan)
 - upaya menjelaskan datang atau perginya seorang pemeran

i. Penulisan Naskah Siaran Pedesaan

Sebelum menulis naskah siaran pedesaan terlebih dahulu harus mengetahui kondisi dan situasi masyarakat setempat (sasaran pendengar) dan lingkungan wilayahnya di mana siaran pedesaan tersebut akan disiarkan. Untuk tujuan tersebut maka perlu adanya pengungkapan potensi dan masalah melalui identifikasi wilayah. Salah satu cara bisa dilakukan adalah dengan melaksanakan penelitian atau observasi tentang keadaan sasaran pendengar untuk bias mengungkap hal-hal sebagai berikut :

a. Minat dan Kebutuhan

Bila seseorang merasa terpenuhi kebutuhannya, maka minatnya akan timbul, motivasinya akan bertambah.

b. Tingkat pengetahuan

- adanya pembatasan isi materi
- cara penyampaian
- menentukan tingkat kesukaran materi
- penentuan penggunaan bahasa dan istilah
- seleksi terhadap hal-hal yang tidak perlu

c. Sikap (Attitude)

Naskah yang baik akan selalu memperhatikan setiap sikap sasarannya

- sesuatu itu lebih bagus/sempurna
- mengharuskan adanya contoh (idola/pahlawan)
- menurut apa yang dianutnya (idealisme)
- asal dapat menyenangkan dan memuaskan.

d. Penentuan bentuk atau format naskah

- Tujuan Pengajaran
 1. Kognitif, mis : uraian, feature, majalah udara, dll.
 2. Afektif, mis : drama, dialog, dll.
 3. Keterampilan (mental), mis : diskusi, uraian, analisa usaha, dll.
- Tujuan Untuk Menarik Minat dan Apresiasi Menarik minat, mis : drama, wawancara, berita pedesaan, dll.
- Daya apresiasi, mis : penyajian cerita atau sajak pada dalam feature atau majalah udara
- Bentuk Laporan dan Reportase akan membangkitkan daya afektif.

e. Beberapa Petunjuk Dalam Menulis Naskah Audio

1. Bahasa

- bahasa tutur/percakapan
- kalimat tunggal dan pendek
- menghindari istilah-istilah sulit

2. Musik

- Musik *tema*, yaitu musik yang menggambarkan watak/situasi suatu program
- Musik *transisi*, penghubung dua adegan
- Musik *jembatan (bridge)*, berfungsi menjembatani dua buah adegan
- Musik *latar belakang*, digunakan untuk mengiringi pembacaan teks

3. Keterbatasan Daya Konsentrasi

- orang dewasa, 25 – 45 menit
- Anak-anak, 15 – 25 menit

f. Beberapa istilah dan singkatan dalam naskah audio, sebagai berikut;

- ANN (*ANNOUNCER*), penyiar yang tugasnya memberitahukan bahwa suatu acara atau suatu program akan disampaikan.
- NARR (*NARRATOR*), hampir sama dengan announcer, bedanya yang dibacakan narrator sudah memasuki materi program. Narator sering ditugasi untuk menghubungkan antara adegan satu dengan yang lainnya dalam satu program.
- MUSIK atau tata bunyi, adalah menunjukkan kepada sutradara bahwa pada bagian tersebut harus diselipkan musik
- SOUND EFFECT (FX), suara-suara yang akan dimasukkan ke dalam program untuk mendukung terciptanya suasana tertentu. FX juga digunakan untuk menunjukkan setting (misalnya : kambing mengembik, berarti dekan kandang kambing)
- SPOT EFFECT, Effect bunyi yang didapat seketika dalam studio
- TUNE, penggunaan musik tertentu untuk tanda pengenal.
- FADE-IN (FI), bunyi musik dari halus terus mengeras
- FADE UP (FU), bunyi musik mengeras dengan segera
- FADE EFFECT (FE), bunyi musik melemah untuk memberi kesan menjauh
- CROSS FADE, suara mulai masuk dan mengalahkan yang lain, sambil suara lama secara pelan-pelan juga melemah atau bahkan langsung menghilang
- MUSIK (IN-UP-DOWN-OUT), musik dimasukkan dengan lemah, terus diperkuat kemudian turun lagi sampai akhirnya menghilang
- MUSIK (IN-UP-DOWN-UNDER), musik dimasukkan dengan lemah suara diperkuat kemudian musik diperlemah dan ditahan terus untuk melatar belakangi adegan.

- OFF MIKE, harus diciptakan seolah-olah ada suara (orang) dari jauh, Caranya pelaku waktu bicara dengan menggerakkan mike menjauh.
- AD. LIB, penambahan atau reaksi spontan dari pelaku, yang tidak tertulis dalam skrip.

Contoh Penulisan Naskah Siaran Pedesaan

PEMOTONGAN BULU DOMBA

POKOK BAHASAN : Perawatan Ternak Domba
 FORMAT SAJIAN : Dialog (Percakapan)
 PENULIS : Kelompok IV NAK B-2005
 PRODUKSI : Studio Lab. Media Penyuluhan STPP
 Malang

NO.	PELAKU	TEKS/JENIS SUARA
01.	MUSIK	IN-UP-DOWN-UNDER
02.	ANN	CAMPUR SARI (SAYANG-SAYANG) Selamat pagi para pendengar setia, inilah Radio Penyuluhan Pertanian STPP Malang. Dipancarluaskan pada gelombang FM 89,90 Mgz dari Lantai Dua Gedung Lab. Media Penyulhan STPP Malang.
03.	MUSIK	IN-UP-DOWN-OUT CAMPUR SARI (SAYANG-SAYANG)
04.	NARR	Pendengar yang berbahagia, selamat berjumpa kembali dalam acara yang sedang bapak ibu tani nanti-nanti yaitu siaran pedesaan. Semoga kehadiran kami pada pagi hari ini dapat menambah keceriaan suasana keluarga anda. Kali ini siaran pedesaan akan menghadirkan topik tentang “Pemotongan Bulu Domba”.

07.	MUSIK	IN-UP-DOWN OUT CAMPUR SARI (PRAHU LAYAR)
08.	NARR	Pendengar setia dimanapun anda berada, seperti kita ketahui seringkali pada domba yang kita pelihara muncul kutu-kutu pada bulunya. Hal ini bisa disebabkan karena perawatan dan sanitasi yang kurang baik. Nah, salah satu cara untuk mencegah munculnya kutu ini adalah dengan melalui pemotongan bulu. Untuk lebih jelasnya mari kita ikuti percakapan berikut ini.
09.	MUSIK	IN-UP-DOWN-OUT CAMPUR SARI (PRAHU LAYAR)
10.	FX	SUARA AYAM BERKOKOK DAN SUARA MENCUCI PIRING DIDAPUR
11.	PAK TRI	Bu...Bu... tolong buat kan bapak minuman, yah
12.	BU TRI	(OFF MIKE) Iya... tunggu sebentar ya... Ini juga sedang disiapkan.
13.	FX	Klitik Klitik SUARA MENGADUK MINUMAN
14.	BU TRI	(FADE IN) Ini Pak kopinya, saya taro diatas bangku saja yah ...
15.	PAK TRI	Iya, taruh aja di situ, biar ngak ke senggol anak domba.
16.	FX	SUARA MELETAKKAN GELAS DIATAS BANGKU
17.	BU TRI	Kenapa to Pak, pagi-pagi kok sudah termenung. Bapak ini sedang mikirin apa to ?
18.	PAK TRI	Itu, lho Bu. Domba-domba kita itu dari kemaren kok kutuan terus, aku takut kalau lama-lama domba kita menjadi kurus. Lha terus bagaimana cara mengatasi kutu-

19.	BU TRI	kutu itu Pak ?
20.	PAK TRI	Itu yang belum aku tahu sampai sekarang, Bu.
21.	PAK TRI +BU TRI/ FX	HENING 20 DETIK YANG TERDENGAR HANYA SUARA DOMBA DAN AYAM.
22.	BU TRI	SETENGAH BERTERIAK... Aku ada ide Pak ! Bagaimana kalau bapak pergi ke rumah Pak Nahrowi, PPL peternakan itu lho, yang rumahnya dekat Pos Kamling. Siapa tahu beliau bisa memberikan jalan keluarnya.
23.	PAK TRI	Eehm..... Ibu bener juga yah. Baiklah pagi ini juga akan ke rumah Bapak PPL kita, untuk menanyakan masalah ini. <i>Berlanjut ke no 24 s/d selsai</i>

J. Prosedur Pembuatan Siaran Radio

1. Tahap Pra – Produksi

- a. Pemilihan topik yang tepat
- b. penentuan bentuk siaran yang sesuai (uraian, dialog, drama, atau yang lainnya)
- c. studi pustaka/survei lapangan (bila diperlukan)
- d. pembagian tugas dan tanggung jawab tim (organisasi produksi)
 - produser
 - sutradara
 - asisten sutradara
 - kameramen
 - penulis skenario
 - narator, pemain dsb.
- e. pengumpulan data
- f. persiapan perangkat-perangkat untuk produksi/penayangan (*live*)

2. Tahap Produksi

- a. pengolahan data
- b. pengambilan suara (untuk rekaman)
- c. penyusunan naskah jadi

3. Tahap Pasca Produksi

- a. Editing
- b. Packing
- c. penyerahan ke bagian penyiaran(Radio, Studio)

4. Tindak lanjut

- a. bimbingan penyuluh untuk menumbuhkan kelompok pendengar/pemirsa
- b. mendorong anggota kelompok untuk membiasakan mendengar/melihat siaran Radio
- c. mendorong anggota kelompok untuk melakukan diskusi
- d. memberikan bahan penunjang kepada kelompok misalnya bahan cetak
- e. melakukan acara kunjungan
- f. mengikutsertakan kelompok untuk mengisi siaran
- g. mengadakan lomba / kontes, sayembara, dsb.
- h. membimbing petani dan keluarganya untuk menetapkan inovasi/teknologi yang disiarkan lewat Radio
- i. mendorong sasaran untuk memberikan umpan balik terhadap siaran Radio, misalnya mengirim surat, telepon, sms, e_mail, face book, dsb.

3. Rangkuman

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-

simbul auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio). Kaitannya dengan tujuan penyuluhan (perubahan perilaku) yang dicapai, yaitu : (1) untuk tujuan pengetahuan (*kognitif*), media penyuluhan *audio* dapat mengajarkan pengenalan kembali. (2) untuk tujuan sikap (*afektif*), media penyuluhan *audio* dapat memberikan efek yang baik dalam perubahan sikap dengan kemampuannya memanipulasi suasana yang dapat diciptakan oleh musik latar belakang, efek suara atau suara narrator, dan (3) untuk tujuan keterampilan (*psikomotor*), media penyuluhan *audio* dalam lapangan penyuluhan praktis media penyuluhan *audio* jarang digunakan untuk tujuan ini. Sebelum menulis naskah siaran pedesaan terlebih dahulu harus mengetahui kondisi dan situasi masyarakat setempat (sasaran pendengar) dan lingkungan wilayahnya di mana siaran pedesaan tersebut akan disiarkan. Untuk tujuan tersebut maka perlu adanya pengungkapan potensi dan masalah melalui identifikasi wilayah. Keunggulan Radio yaitu, Cepat dan langsung Sarana tercepat, lebih cepat dari koran ataupun TV, dalam menyampaikan informasi kepada public tanpa melalui proses yang rumit dan butuh waktu banyak seperti siaran TV atau sajian media cetak.hanya dengan melalui telepon,reporter radio dapat secara langsung menyampaikan berita atau melaporkan peristiwa yang ada dilapangan. Akrab, Radio adalah alat yang akrab dengan pemiliknya.anda jarang sekali duduk dalam satu grup dalam mendengarkan radio; tetapi biasanya mendengarkannya sendirian, seperti di mobil, di dapur, di kamar

tidur, dan sebagainya. Dekat, Suara penyiar hadir dirumah atau didekat pendengar. Pembicaraannya langsung menyentuh aspek pribadi(interpersonal communications). Hangat, Paduan kata-kata,musik, dan efek suara dalam siaran radio mampu mempengaruhi emosi pendengar. Pendengar akan bereaksi atas kehangatan suara penyiar dan sering kali berfikir bahwa penyiar adalah seorang teman bagi mereka. Sederhana, Tidak rumit,tidak banyak permik,baik bagi pengelola maupun pendengar. Tanpa batas, Siaran radio menembus batas-batas geografis, demografis, SARA (suku, agama, ras, antar golongan), dan kelas social.hanya”tunarungu” yang tak mampu mengkonsumsi atau menikmati siaran radio. Murah, dibandingkan dengan berlangganan media cetak atau harga pesawat televisi, pesawat radio relatife jauh lebih murah. Pendengar pun tidak dipungut bayaran sepeser pun untuk mendengarkan radio. Bisa mengulang, Radio memiliki kesementaraan alami (transient nature) sehingga berkemampuan mengulang informasi yang sudah disampaikan secara cepat. Fleksibel, Siaran radio bisa dinikmati sambil mengerjakan hal lain atau tanpa mengganggu aktivitas yang lain,seperti memasak,mengemudi,belajar,dan membaca Koran atau buku. Kelemahan Radio yaitu Selintas, Siaran radio cepat hilang dan gampang dilupakan.pendengar tidak bisa mengulang apa yang didengarnya,tidak bisa seperti pembaca Koran yang bisa mengulang bacaannya dari awal tulisan. Global, Sajian informasi radio bersifat global, tidak detil. Karaenanya angka-angka pun dibulatkan.misalnya penyiar akan menyebutkan “seribu orang lebih”untuk angka 1053 orang. Batasan waktu, Waktu siaran radio relatife terbatas,hanya 24 jam sehari, berbeda dengan surat kabar yang bisa menambah jumlah halaman dengan bebas. Waktu 24 jam sehari tidak bisa ditambah menjadi 25 jam atau lebih. Beralur linier, Program disajikan dan dinikmati pendengar berdasarka urutan yang sudah ada, tidak bisa meloncat-loncat.dengan surat kabar,pembaca bisa langsung ke halaman tengah, akhir, atau langsung ke rubric yang ia sukai.

Mengandung gangguan, Seperti timbul tenggelam(fading)dan gangguan teknis”*channel noise factor*”.

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Rencana kegiatan penyuluhan yang sudah anda buat susunlah kebutuhan media penyuluhannya, selanjutnya diskusikan bagaimana media penyuluhan tersebut seharusnya digunakan dalam sebuah pelaksanaan penyuluhan agar efektif, efisien, dan sesuai tujuan rancangan penyuluhan yang telah ditetapkan!

1. Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

2. Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

- a. Jelaskan berdasarkan teori, apa yang dilakukan sebelum menulis naskah siaran pedesaan, supaya media tersebut sesuai dengan kebutuhan sasaran!
- b. Sebutkan keunggulan dan kelemahan dari radio/media audio!

5. Kunci Jawaban

- a. Sebelum menulis naskah siaran pedesaan terlebih dahulu harus mengetahui kondisi dan situasi masyarakat setempat (sasaran pendengar) dan lingkungan wilayahnya di mana siaran pedesaan tersebut akan disiarkan. Untuk tujuan tersebut maka perlu adanya pengungkapan potensi dan masalah melalui identifikasi wilayah. Salah satu cara bisa dilakukan adalah dengan melaksanakan penelitian atau observasi tentang keadaan sasaran.
- b. Keunggulan Radio yaitu, Cepat dan langsung Sarana tercepat, lebih cepat dari koran ataupun TV, dalam menyampaikan informasi kepada public tanpa melalui proses yang rumit dan butuh waktu banyak seperti siaran TV atau sajian media cetak.hanya dengan melalui telepon,reporter radio dapat secara langsung menyampaikan berita atau melaporkan peristiwa yang ada dilapangan. Akrab, Radio adalah alat yang akrab dengan pemiliknya.anda jarang sekali duduk dalam satu grup dalam mendengarkan radio; tetapi biasanya mendengarkannya sendirian, seperti di mobil, di dapur, di kamar tidur, dan sebagainya. Dekat, Suara penyiar hadir dirumah atau didekat pendengar. Pembicaraannya langsung menyentuh aspek pribadi(interpersonal communications). Hangat, Paduan kata-kata,musik, dan efek suara dalam siaran radio mampu mempengaruhi emosi pendengar. Pendengar akan bereaksi atas kehangatan suara penyiar dan sering kali berfikir bahwa penyiar adalah seorang teman bagi mereka. Sederhana, Tidak rumit,tidak banyak permik,baik bagi pengelola maupun pendengar. Tanpa batas, Siaran radio menembus batas-batas geografis, demografis, SARA (suku, agama, ras, antar golongan), dan kelas social.hanya”tunarungu” yang tak mampu mengkonsumsi atau menikmati siaran radio. Murah, dibandingkan dengan berlangganan media cetak atau harga pesawat televisi, pesawat radio relatife jauh lebih murah. Pendengar pun tidak dipungut bayaran sepeser pun untuk mendengarkan radio. Bisa mengulang, Radio memiliki kesementaraan alami (transient nature) sehingga berkemampuan mengulang informasi yang sudah disampaikan secara cepat. Fleksibel, Siaran radio bisa dinikmati sambil mengerjakan hal lain atau tanpa mengganggu aktivitas yang lain,seperti memasak,mengemudi,belajar,dan membaca Koran atau buku. Kelemahan Radio yaitu Selintas, Siaran radio cepat hilang dan gampang dilupakan.pendengar tidak bisa mengulang apa yang didengarnya,tidak bisa seperti pembaca Koran yang bisa

mengulang bacaannya dari awal tulisan. Global, Sajian informasi radio bersifat global, tidak detil. Karaenanya angka-angka pun dibulatkan.misalnya penyiar akan menyebutkan “seribu orang lebih”untuk angka 1053 orang. Batasan waktu, Waktu siaran radio relatife terbatas,hanya 24 jam sehari, berbeda dengan surat kabar yang bisa menambah jumlah halaman dengan bebas. Waktu 24 jam sehari tidak bisa ditambah menjadi 25 jam atau lebih. Beralur linier, Program disajikan dan dinikmati pendengar berdasarka urutan yang sudah ada, tidak bisa meloncat-loncat.dengan surat kabar,pembaca bisa langsung ke halaman tengah, akhir, atau langsung ke rubric yang ia sukai. Mengandung gangguan, Seperti timbul tenggelam(fading)dan gangguan teknis”*chanel noise factor*”.

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Mengginakan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Jogyakarta.
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.

Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.

Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.

Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

C. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

6. Media Video Penyuluhan pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Media Video Penyuluhan Pertanian ini mengkaji Tinjauan Media Video, Karakteristik media video dan televisi, kelebihan dan kekurangan media video, pemanfaatan media video sebagai media penyuluhan, tahapan pembuatan media VCD penyuluhan pertanian, bentuk program, tata istilah dalam pengambilan gambar, dan produksi.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan kegiatan pembelajaran media video penyuluhan pertanian ini adalah supaya mahasiswa faham mengenai tinjauan media video, karakteristik media video dan televisi, kelebihan dan kekurangan media video, pemanfaatan media video sebagai media penyuluhan, serta mampu membuat media VCD penyuluhan pertanian, bentuk program, tata istilah dalam pengambilan gambar, dan produksi.

2. Uraian Materi

A. Tinjauan Media Video

Penggunaan video (VCD) sebagai media pembelajaran pada saat ini sudah bukan baang baru lagi. Hampir semua bidang telah memanfaatkannya untuk tujuan mengefektifkan penyampaian informasi kepada yang membutuhkannya. Media video ini termasuk pada "*audiovisual technologies*". Media video merupakan media audio-visual atau jenis media pandang-dengar yang menampilkan informasi dalam bentuk "*moving image*" (citra bergerak). Menurut UNESCO (dalam Dewan Film Nasional, 1981:9), dinyatakan bahwa adalah segala macam bentuk perekaman pada bahan baku pita, piringan dan sebagainya, dengan atau tanpa suara, yang apabila diproyeksikan kembali mernberikan kesan "gambar hidup" yang disajikan melalui aplikasi teknologi video.

Media video sering disepadankan dengan media televisi (TV), persamaannya adalah: 1) keduanya merupakan jenis media pandang-dengar dengan ciri gambar “*moving image*”, 2) untuk memanfaatkan media ini memerlukan monitor termasuk pesawat TV dapat digunakan sebagai monitor. Sedangkan perbedaannya adalah pada media video: software (program) dapat dihentikan, diperlambat maupun dipercepat, dan diputar ulang. Media televisi (TV) menyajikan menggunakan proses siaran (*on air*) dengan teknologi transmisi.

B. Karakteristik Media Video dan Televisi

Sebagai sebuah media pembelajaran, video dan televisi mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran. Namun secara umum kedua media ini mempunyai karakteristik yang sama, yaitu:

1. Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan.
2. Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (gunung), terlalu kecil (kuman), terlalu abstrak (bencana), terlalu rumit (proses produksi), terlalu jauh (kehidupan di kutub) dan lain sebagainya.
3. Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penyemaian padi hingga panen.
4. Memungkinkan adanya rekayasa (animasi).

C. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

1. Kelebihan

- Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerakan yang ditunjukkan itu dapat berupa rangsangan yang serasi, atau berupa respon yang diharapkan dari siswa.
- Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi.
- Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- Akan mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran.
- Suatu kegiatan belajar mandiri dimana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang. Rancangan kegiatan yang mandiri ini biasanya dilengkapi atau dikombinasikan dengan bantuan komputer atau bahan cetakan.

2. Kekurangan

- Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan ; dan harus cocok ukuran dan formatnya dengan pita video yang akan digunakan.
- Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu.
- Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- Apabila gambar pada pita video ditransfer ke film hasilnya jelek.
- Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film atau gambar diam.

- Perubahan yang sangat pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan.

D. Pemanfaatan Media Video dan Televisi Sebagai Media Penyuluhan

Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Siaran pendidikan melalui televisi bagaimanapun tetap menarik bagi anak-anak dan dapat membantu anak-anak belajar yang lebih baik. Hal ini karena televisi mampu menyajikan bahan yang bergerak dinamis sehingga merangsang perhatian anak-anak. Dengan demikian anak-anak lebih tertarik dan mudah mencernakannya.

Berdasarkan penelitian media video dan televisi mampu untuk melihat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Dan media ini dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain, pada media video dan televisi pesan gambar lebih utama diperhatikan dan suara merupakan pendukung gambar. Isi pesan yang terkandung dalam cerita dapat dilihat dari adegan cerita, kejelasan isi cerita, kemenarikan cerita, dan narasi pesan cerita. Lebih efektifnya lagi bila penyuluh dalam kegiatan penyuluhannya sebelum memutar televisi atau video diberikan pendahuluan atau pemaparan sedikit tentang materi penyuluhan yang akan diajarkan dan diberi penguatan setelah televisi atau video ditayangkan.

Media video dan televisi dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses belajar dalam penyuluhan sehingga dapat meningkatkan

pemahaman terhadap materi penyuluhan yang ingin disampaikan oleh penyuluh kepada para petani.

Saat ini banyak kita temukan media video pembelajaran. Pembuatan media ini tidaklah terlalu sulit, yang penting ada kemauan dan semangat untuk berkarya. Hampir setiap orang dapat membuat media video penyuluhan, yang membedakan yaitu kualitas dan kebermanfaatan dari hasilnya. Untuk membuat media video penyuluhan secara umum ada tiga tahap yaitu:

E. Tahapan Pembuatan Media VCD Penyuluhan Pertanian

1. Penentuan Ide/Eksplorasi Gagasan

Untuk memulai suatu karya apapun dimulai dengan sebuah ide/gagasan. Demikian juga pembuatan media video pembelajaran. Untuk menemukan ide, dapat dari mana saja, misalnya pengalaman mengajar di kelas, lingkungan, permasalahan, buku, siaran TV, siaran radio, surat kabar, dan lain sebagainya.

Khusus pembuatan media video/televisi penyuluhan sebaiknya ide diambil dari hasil identifikasi potensi wilayah. Sebagai contoh berikut ini :

TOPIK	:	Pengolahan Kotoran Sapi di Desa
GAGASAN	:	Ternyata kotoran sapi bisa diproses menjadi sumber energi alternatif (biogas) yang murah dan dapat mengurangi sebagian beban masyarakat desa yang menggunakannya.
TUJUAN 1	:	<ul style="list-style-type: none">○ Untuk meningkatkan pengetahuan dalam hal biogas sebagai teknologi yang mudah dan murah.○ Maka bentuk yang dipilih adalah video pembelajaran (instruksional video)○ Menjelaskan tahap demi tahap proses pembuatan biogas dari kotoran sapi.
TUJUAN 2	:	<ul style="list-style-type: none">○ Untuk memperlihatkan dampak penggunaan biogas bagi masyarakat

		<p>desa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Maka bentuk yang dipilih adalah video dokumenter ○ Menceritakan keadaan sebelum dan sesudah teknologi biogas digunakan di desa tersebut.
MANFAAT	:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Masyarakat desa dapat memproses kotoran sapi menjadi sumber energi alternatif biogas ○ Masyarakat desa mengerti keuntungan pembuatan/penggunaan biogas

2. Penulisan Naskah

Setelah **Penentuan Ide/Eksplorasi Gagasan** selesai disusun, langkah selanjutnya yaitu penulisan naskah. Naskah disusun oleh orang yang dianggap mampu untuk menulis naskah. Seseorang dianggap mampu menulis naskah salah satu syaratnya yaitu pernah mengikuti pelatihan penulisan naskah video/televisi pembelajaran dan dinyatakan lulus, atau pernah menulis naskah video/televisi lain dan diproduksi.

Tahapan yang harus dilakukan untuk menulis naskah video/televisi pembelajaran yaitu:

- Menetapkan **Topik dan Gagasan (Ide)**
- Mencari **buku referensi** yang dianjurkan serta sumber lain yang berkaitan.
- Melakukan **riset lapangan**, untuk menemukan aplikasi atau penerapan konsep yang dibahas, sebagai ilustrasi dan adegan yang akan diambil dalam naskah.
- Menyusun **identifikasi naskah, sinopsis, dan treatment** (urutan sajian naskah), kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi dan ahli media agar mendapatkan masukan dari kebenaran aplikasi atau penerapan konsep serta kemenarikannya.
- **Visualisasi ide:** sinopsis dan treatment yang sudah disetujui kemudian dikembangkan dalam uraian visual dan audio menjadi

sebuah naskah. Langkah awal penulisan naskah, sebaiknya dimulai dari uraian visual dari detik awal hingga akhir dan sebisa mungkin juga sudah digambarkan durasi dari visual tersebut. Setelah uraian visual lengkap kemudian dilengkapi dengan audio. Dalam audio meliputi musik, narasi, sound efek, direct sound, dll, mulai dari pembuka sampai penutup program.

- Memilih **format penulisan Naskah**. Format penulisan naskah secara umum ada dua macam yaitu satu kolom dan dua kolom. Untuk program pembelajaran yang dianjurkan adalah format dua kolom.

a) Penulisan Naskah Video

Produksi sebuah program video dan televisi selalu dimulai dari ide atau gagasan yang kemudian dituangkan kedalam sebuah naskah atau *script*. Naskah merupakan sebuah landasan yang diperlukan untuk membuat sebuah program video dan televisi apapun bentuknya. Penulisan sebuah naskah program video dan televisi yang didasarkan pada sebuah ide biasanya mempunyai tujuan yang spesifik yaitu :

- Memberi informasi (to inform)
- Memberi inspirasi (to inspire)
- Menghibur (to entertain)
- Propaganda

b) Fungsi Naskah

Sebuah naskah mempunyai peran sentral dalam produksi sebuah program video dan televisi. Fungsi naskah dalam produksi program video dan televisi adalah sebagai berikut:

- Konsep dasar (*basic concept*)
- Arah (*direction*)
- Acuan (*reference*)

Sebuah naskah adalah ide dasar yang diperlukan dalam sebuah produksi program video. Kualitas sebuah naskah sangat menentukan hasil akhir dari sebuah program. Sebuah naskah pada umumnya berisi gambaran atau deskripsi tentang pesan atau informasi yang disampaikan seperti alur cerita, karakter tokoh utama, dramatisasi, peran/figuran, setting, dan property atau segala hal yang berkaitan dengan pembuatan sebuah program video dan televisi.

Sebuah naskah pada umumnya digunakan sebagai dokumen yang dapat mengarahkan sutradara dan kerabat kerja (*crew*) dalam bekerja menyelesaikan produksi program video. Naskah sebuah program video berisi beberapa informasi tentang adegan yang melibatkan aktor, setting dan property. Sutradara dan kerabat kerja perlu mematuhi isi dan alur cerita yang terdapat dalam sebuah naskah

Sebuah naskah dapat digunakan sebagai referensi oleh sutradara dan kerabat kerja untuk mewujudkan sebuah ide atau gagasan menjadi sebuah program video yang komunikatif. Semua upaya kreatif dalam produksi dari sutradara dan kerabat kerja harus mengacu kepada sebuah naskah.

c) Struktur Naskah

Bagian Pembuka : Bagian ini tidak perlu panjang, tetapi cukup dirasakan memberikan kesempatan untuk penonton dapat mengenali dulu tokoh dan masalahnya. Intinya adalah mengantarkan penonton untuk lebih mengenali tokoh yang akan diceritakan, lingkungannya dan masalah apa yang diceritakan dalam video tersebut.

Bagian Tengah : Bagian ini merupakan bagian paling penting atau inti dari cerita, sehingga pastinya harus lebih panjang. Dengan demikian memberi peluang bagi penonton untuk memahami lebih dalam kehidupan sang tokoh dan masalah-masalahnya serta bagaimana pemecahan masalahnya.

Bagian Penutup : Biasanya merupakan kesimpulan dari keseluruhan cerita. Akhir cerita tergantung kepada struktur cerita.

d) Langkah-Langkah Penulisan Naskah

Langkah penulisan sebuah program video biasanya terdiri dari serangkaian kegiatan yaitu :

- Merumuskan ide
- Riset
- Penulisan outline
- Penulisan sinopsis
- Penulisan treatment
- Penulisan naskah (Skenario)
- Reviu naskah
- Finalisasi naskah

Ide sebuah cerita yang akan dibuat menjadi program video dan televisi dapat diambil dari cerita yang sesungguhnya (*true story*) atau non fiksi dan rekaan atau fiksi. Banyak sekali sumber ide yang dapat dijadikan inspirasi untuk menulis sebuah *script* video dan televisi. Misalnya, novel, cerita nyata, dan lain-lain. Film *JFK* merupakan contoh film yang digali dari peristiwa terbunuhnya salah seorang presiden termuda di Amerika Serikat. *Oliver Stone*, penulis sekaligus sutradara menggunakan banyak sumber informasi untuk membuat film tersebut sehingga dapat bertutur secara objektif.

Riset sangat diperlukan setelah Anda telah menemukan sebuah ide yang akan dibuat menjadi sebuah program. Riset dalam konteks ini adalah suatu upaya mempelajari dan mengumpulkan informasi yang terkait dengan naskah yang akan ditulis. Sumber informasi dapat berupa buku, koran atau bahan publikasi lain dan orang atau narasumber yang dapat memberi informasi yang akurat tentang isi atau substansi yang akan ditulis.

Setelah memahami hasil riset atau informasi yang terkumpul, anda dapat membuat kerangka atau *outline* dari informasi yang akan

Anda tuangkan menjadi sebuah script. Outline pada umumnya berisi garis besar informasi yang akan Anda akan tulis menjadi sebuah *script*.

Langkah selanjutnya adalah membuat sinopsis atau deskripsi singkat mengenai program yang akan Anda tulis. Sinopsis dan outline akan membantu memfokuskan perhatian Anda pada pengembangan ide yang telah Anda pilih sebelumnya. Penulisan sinopsis harus jelas sehingga dapat memberi gambaran tentang isi program video atau televisi yang akan kita buat.

Contoh Naskah : ***Sinopsis***

SINOPSIS

PEMBUATAN KRIPIK PARU SAPI SEBUAH ALTERNATIF USAHA

Oleh : Nelpiana Bailao

Episode ini menceritakan dan menggambarkan suatu proses pembuatan kripik paru sapi sebagai alternatif usaha.

Alur cerita memuat informasi tentang prospek serta peluang pembuatan kripik paru sapi sebagai alternatif usaha. Teknologi pembuatan kripik paru sapi merupakan salah satu upaya untuk memodifikasi rasa dan bentuk dari paru sapi yang kurang diminati masyarakat menjadi kripik paru sapi. Kripik paru sapi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan nilai jual dan nilai konsumsi masyarakat akan paru-paru sapi.

Di dalamnya diperkenalkan sumber bahan paru sapi, bahan dan alat, cara pembuatan serta teknik pengemasannya. Akhir cerita dipaparkan juga tentang peluang usaha (pemasaran) dan analisa usaha dari produk paru sapi.

Menulis naskah harus didasarkan pada rencana yang telah dibuat yang meliputi outline, synopsis dan *treatment*. Seorang penulis harus memiliki kreatifitas dalam mengembangkan *treatment* menjadi sebuah naskah. *Treatment* yang ditulis dengan baik merupakan

fondasi yang kokoh yang diperlukan untuk menulis sebuah naskah. Sebuah *treatment* harus berisi deskripsi yang jelas tentang lokasi, waktu, pemain, adegan dan property yang akan direkam ke dalam program video. *Treatment* juga menggambarkan tentang sistematika atau sequence program video atau televisi yang akan diproduksi.

Contoh Naskah : ***Treatment***

TREATMENT

PEMBUATAN KRIPIK PARU SAPI

Oleh : Nelpiana Bailao

Alur cerita pembuatan kripik paru sapi diawali dari suasana pagi di rumah potong hewan. Pagi itu rumah potong hewan sangat sibuk dengan berbagai macam aktivitas para pekerja. Diantara kesibukan para pekerja dan daging-daging yang bergelantungan tersebut muncul model dan dia memulai menjelaskan tentang pemanfaatan paru sapi dan manfaat pembuatan paru sapi sebagai peluang usaha.

Cerita berlanjut ke Lab. Teknologi Pengolahan Hasil Ternak di STPP Malang. Di sini model mulai menjelaskan pengenalan dan pemaparan tentang alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan paru sapi serta pengemasannya.

Sekuen selanjutnya, masih bertempat di Lab. THT. yaitu berlanjut ke penjelasan tentang proses pembuatan kripik paru sapi rasa gurih dan rasa pedas. Di sini model akan dibantu oleh temannya sebanyak 1 orang dalam pekerjaannya. Proses pembuatan tersebut diperlihatkan dan digambarkan secara rinci, tahap demi tahap dan detil agar dapat diikuti oleh pemirsa. Materi teknik pembuatan paru sapi tersebut di susun sebagai berikut : (1) Ciri-ciri paru sapi yang baik untuk kripik paru sapi, (2) pencucian I, (3) pelumuran bumbu-bumbu I, (4) pengukusan, (5) pengirisan, (6) perendaman larutan kapur, (7) pencucian II, (8) pemberian bumbu-bumbu II, (9) penggorengan, (10) penirisan, dan (10) pengemasan.

Dengan masih bertempat di Lab. THT. model menjelaskan informasi lanjutan tentang pola pemasaran kripik paru sapi. Diterangkan beberapa macam pasar yang dapat menampung produk kripik paru sapi.

Akhir cerita diterangkan mengenai analisa usaha pembuatan kripik paru sapi sebanyak 1 kg untuk 1 kali proses pembuatan. Agar paru sapi nampak menarik perlu dikemas dan disajikan dengan menarik.

Penulisan sebuah naskah skenario harus didasarkan pada *treatment* yang dibuat. Walaupun dalam menulis naskah skenario penulis dapat melakukan perubahan, tapi sebaiknya perubahan yang dilakukan tidak merupakan perubahan yang bersifat substantif. Perubahan sebaiknya bersifat kreatif dan tidak mengubah substansi program. Oleh karena itu *treatment* harus kokoh dan jelas. Dalam menulis Penulis harus memperhatikan kaidah-kaidah penulisan naskah yang benar *Contoh Skenario dua kolom* :

MELIPATGANDAKAN POPULASI AYAM DENGAN MESIN TETAS

Oleh Kartika Budi Utami

Video	Audio
<p>Sekuen 1.</p> <p>Ext.</p> <p>Suasana pagi hari (subuh) matahari mulai terbit.</p> <p>Int.</p> <p>Suasana pagi di dalam kandang ayam,</p> <p>1. Title:</p> <p style="text-align: center;">Kementrian pertanian Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Pertanian</p> <p style="text-align: center;">STPP Malang</p>	<p>1. Musik: Instrumen</p> <p>2. Suara: ayam berkokok, kicauan burung</p> <p>3. Musik:</p>

<p><i>Mempersembahkan:</i></p> <p>“Melipatgandakan populasi ayam dengan mesin tetas”</p> <p>2. Title: Penulis Naskah: Kartika Budi Utami Sutradara:</p> <p>Narator: Kartika Budi Utami</p> <p>Jenis Shoot : LS, MS, CU, PANNING</p> <p>Durasi : 30 detik</p> <p><i>Dissolve to</i></p>	
<p>Sekuen 2.</p> <p>Int & ext.</p> <p>Suasana pagi di kandang ayam</p> <p>3. Tampak peternak memanen telur di kandang ayam, dengan membawa <i>egg tray</i>.</p> <p>4. Tampak peternak membersihkan tempat pakan dan minum</p>	<p>Musik latar: Instrumen</p> <p>Narator: <i>Narasi:</i> Ayam merupakan salah satu jenis unggas darat yang cukup populer di masyarakat kita, karena memiliki fungsi ganda yaitu sebagai hewan kesayangan dan hewan ternak. Selain mudah diperoleh, secara teknis pemeliharannya mudah dan dapat dilakukan secara sederhana di tingkat rumah tangga dan oleh siapapun. Usaha di bidang perunggasan memiliki prospek yang cukup menjanjikan, mengapa? alasan yang pertama yaitu, karena telur dan daging ayam merupakan sumber protein hewani, yang hingga saat ini masih dapat dijangkau oleh daya beli masyarakat kita, kedua: perputaran modal usaha relatif lebih cepat dibandingkan dengan</p>

<p>5. Tampak peternak memberi pakan</p> <p>6. Tampak peternak memberi minum</p> <p>7. Tampak peternak menyapu di halaman luar kandang</p> <p>8. Tampak telur ayam yang akan ditetaskan</p> <p>9. Tampak mesin tetas berbagai jenis</p>	<p>sapi yg harus menunggu satu tahun untuk menghasilkan anak.</p> <p>Ayam berkembangbiak dengan cara bertelur yang dihasilkannya setiap hari. Secara alamiah, seekor ayam betina dewasa akan menghasilkan telur dan mememerannya selama 21 hari hingga menetas, namun jumlah telur yang dapat dierami hanya berjumlah 10-15 butir. Kini, populasi ayam dapat berkembang lebih cepat lagi dengan menggunakan mesin tetas.</p> <p>Lalu, Apa kelebihan menetas dengan menggunakan mesin tetas dibandingkan menggunakan induk ayam?</p> <p>Pada prinsipnya, kerja mesin tetas dikondisikan sama dengan proses pemeraman yang dilakukan oleh induk ayam, yaitu melalui proses penghangatan dan pembalikan telur selama 21 hari. Keunggulannya, jika memakai mesin jumlah telur yg dapat kita tetaskan bisa lebih banyak jumlahnya bisa ratusan, ribuan bahkan ratusan ribu telur, tergantung kapasitas tampung dari mesin. Sehingga anak ayam yang kita peroleh juga akan lebih banyak jumlahnya.</p> <p>Yang menjadi pertanyaan, Bagaimana cara menetas telur dengan mesin tetas agar sukses? penjelasan berikut, akan menjawab pertanyaan anda.</p>
--	--

<p>10. Tampak anak ayam umur 1 hari, 3 hari dan 1 minggu</p> <p>Jenis Shoot : LS, MS, CU</p> <p>Durasi : 60 detik</p> <p>Cut to</p>	
<p>Sekuen 3.</p> <p>ext.</p> <p>Suasana pagi di kandang ayam</p> <p>11. Title: “menyeleksi calon bibit penghasil telur tetas”</p> <p>12. Visualisasi ayam petelur di kandang baterai</p> <p>13. Visualisasi ayam yang dipelihara secara berkelompok (ayam</p>	<p>Musik latar:</p> <p>Narator:</p> <p>Narasi:</p> <p>Ada beberapa hal yang harus kita perhatikan dalam menetasakan telur agar sukses, diantaranya kita harus memiliki pengetahuan tentang kriteria telur yang baik untuk ditetasakan, bagaimana cara mengoperasikan mesin tetas dan bagaimana memperlakukan telur selama berada di dalam mesin.</p> <p>Perlu kita ketahui, bahwa telur yang dihasilkan ayam dapat kita manfaatkan sebagai telur konsumsi dan telur tetas. Sehingga untuk mendapatkan telur ayam yang dapat ditetasakan, sistem pemeliharaan yang dilakukan tentu akan berbeda dengan pemeliharaan ayam yang bertujuan untuk dikonsumsi. Telur konsumsi merupakan telur <i>non fertile</i>/tidak dibuahi sehingga tidak mengandung bakal bibit, sedangkan telur tetas</p>

<p>yang tujuan pemeliharaannya untuk telur tetas)</p>	<p>merupakan telur <i>fertile</i>/yang telah dibuahi oleh ayam pejantan, sehingga jika ditetaskan akan menghasilkan anak ayam atau yang kita kenal dengan sebutan DOC (<i>day old chick</i>).</p>
<p>14. Visualisasi ciri fisik/ kriteria ayam pejantan yang baik sebagai bibit</p>	<p>Telur tetas yang baik dihasilkan oleh pejantan dan induk yang baik pula. Cara menyeleksi ayam yang akan dijadikan calon bibit, berdasarkan penampilan, sebagai berikut;</p>
<p>15. Tampak model menunjukkan setiap bagian –bagian tubuh ayam betina yang memenuhi persyaratan bibit ayam yang baik</p>	<p>1) Ukuran tubuh</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pilih yang badannya besar, karena akan menghasilkan telur yang besar sehingga akan menghasilkan anak ayam yang besar pula. ➤ Untuk unggas lokal dilakukan dengan membandingkannya dengan temannya yang seumur dalam satu kelompok atau kelompok lain (karena berat standarnya belum ada untuk berbagai umur). <p>2) Bibit harus sehat dan tidak cacat</p> <p>3) Lincah dan gesit, aktif mengais dan mematuk serta pemberani bagi pejantan.</p> <p>4) Penampilan/perawakan tubuh tegap, kaki lurus dan sejajar</p> <p>5) Mata bening, cerah dan bulat</p> <p>6) Jengger dan pial berwarna merah cerah dan halus</p> <p>7) Dubur, pilih betina yang duburnya tampak bulat, lebar dan besar. Hal ini menjadi petunjuk bahwa ia sudah pernah bertelur banyak.</p>
<p>16. Visualisasi ciri fisik/kriteria ayam betina yang baik sebagai bibit</p>	<p>8) Tulang capit, pilih betina yang jarak antara kedua tulang capit atau tulang pubisnya sudah melebar, minimal 3 jari. Hal ini dapat menjadi petunjuk bahwa betina tersebut sudah banyak menghasilkan telur.</p>
<p>17. Tampak model menunjukkan setiap</p>	<p>9) Rongga perut elastis</p>

<p>bagian –bagian tubuh ayam betina yang memenuhi persyaratan bibit ayam yang baik</p> <p>Jenis Shoot : Stablishshoot, LS, MS, CU, PANNING, dan ZOOM IN & OUT</p> <p>Durasi : 240 detik</p> <p>Cut to</p>	<p>10) Panjang perut</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pilih ayam yang memiliki perut yang panjang ➤ Mengapa? Karena perut yang panjang akan memberikan ruangan yang cukup untuk perkembangan saluran telur (untuk betina) atau alat reproduksi jantan (pada testes dan saluran sperma). ➤ Untuk mengukur panjang perut, yaitu mengamati besarnya jarak antara ujung tulang dada dengan ujung tulang capit yang terdapat di dekat dubur. Untuk induk yang besarnya > 1300 g, maka panjang perutnya paling sedikit 4 jari tangan. Untuk induk yang (1000-1300 g), maka panjangnya 3-4 jari tangan. <p>11) Bulu halus dan mengkilap</p> <p>12) Produksi dan daya tetas tinggi, data ini diperoleh dari rekording ternak</p> <p>13) Tidak mempunyai sifat kanibal</p> <p>14) Pilih yang tidak terlalu muda atau terlalu tua, karena akan menghasilkan telur yang infertil (kosong). Pilih betina yang berumur antara 5-12 bulan, untuk umur pejantan: 8-15 bulan.</p>
<p>Sekuen 3.</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

<p>Sekuen 13.</p> <p>Int.</p> <p>Suasana pagi di dalam kandang</p> <p>18. Visualisasi anak-anak ayam di dalam box DOC</p> <p>19. Title:</p> <p>Ucapan terima kasih kepada:</p> <p>Tuhan yang Maha Esa</p> <p>Instalasi ternak unggas & aneka ternak</p> <p>Laboratorium multimedia</p> <p>STPP Malang</p> <p>20. Title:</p> <p><i>Team work:</i></p> <p>Penata kamera:</p> <p>Penata lampu:</p> <p>Penata suara dan narator:</p> <p>Model:</p>	<p>Musik:</p>

<p>Produksi:</p> <p>Instalasi unggas & aneka ternak dan Lab. multimedia STPP Malang</p> <p>2010</p>	
--	--

Draf naskah yang telah selesai ditulis perlu ditelaah untuk melihat kebenaran substansinya dan juga cara penyampaian pesannya. Draf naskah harus ditelaah oleh orang yang mengerti substansi isi program (*content expert*) dan ahli media (*media specialist*).

Finalisasi naskah merupakan langkah akhir sebelum naskah diserahkan kepada produser dan sutradara untuk diproduksi. Naskah final merupakan hasil revisi terhadap masukan-masukan yang diberikan oleh *content expert* dan ahli media

F. Bentuk Program

Bentuk program dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau isi program kepada pemirsa (*audience*). Bentuk program yang digunakan untuk menayangkan program video dan televisi sangat beragam yaitu: 1) Drama, 2) Dokumenter, 3) Talk show, 4) Demo, 4) Musikal, 5) Quiz, dan 6) Features.

1. Drama

Inti dari sebuah program video dan televisi berbentuk drama adalah adanya konflik dari orang – orang yang terlibat (pelaku) di dalamnya. Program berbentuk drama biasanya dimulai dengan

mengenalkan karakter dari orang – orang yang terlibat di dalamnya yang kemudian diikuti dengan konflik yang dibangun secara dramatik yang melibatkan para pelaku tersebut. Konflik ini biasanya diselesaikan pada akhir cerita. Penyelesaian konflik pada akhir cerita dapat berupa *happy ending* atau sebaliknya.

2. Dokumenter

Dokumenter adalah program yang bercerita tentang suatu peristiwa yang telah berlangsung sebelumnya. Contoh film dokudrama yang kita kenal adalah *Pengkhianatan G-30S PKI* yang digarap oleh sutradara *Arifin C. Noer*, *Pearl Harbour* karya *Jerry Bruckheimer* dan *JFK* yang ditulis dan disutradarai oleh *Oliver Stone*. Film tersebut merupakan contoh-contoh film yang dikemas dengan menggunakan bentuk dokumenter.

3. Talk Show

Program *talk show* adalah program yang menampilkan pembicara, biasanya lebih dari satu orang, untuk membahas suatu *thema* atau topik tertentu. Program dengan format *talk show* biasanya dipandu oleh seorang *moderator*. Agar program talk show dapat menarik perhatian *audience* maka pembicara yang terlibat di dalam program harus memiliki latar belakang yang berlainan, pro dan kontra, terhadap topik yang dibahas.

4. Demo

Contoh program berbentuk demo adalah program masak memasak atau membuat kue dan tip otomotif. Program demo biasanya membahas resep atau cara yang dipraktikkan secara procedural - tahap demi tahap. Melalui program berbentuk demo, pemirsa dapat mempelajari dan menerapkan suatu keterampilan (*skill*).

5. Musikal

Program musikal merupakan program yang menampilkan acara musik dan tarian sebagai hiburan. Tentunya Anda sering melihat

program musikal yang ditayangkan di stasiun televisi. Banyak kemasan program yang digunakan oleh produser televisi untuk menayangkan program musikal. *MTV program* misalnya selalu menayangkan klip-klip video musik dari penyanyi terkenal untuk pemirsa kaum muda.

6. Quiz

Bentuk program lain yaitu *quiz*. Saat ini kita dapat melihat banyak sekali program TV yang berbentuk *quiz*. Program berbentuk *quiz* biasanya berisi tantangan yang melibatkan pesertanya atau bahkan pemirsa untuk menjawab tantangan tersebut. Peserta yang *berhasil* menjawab tantangan akan memperoleh *reward* (hadiah) sebagai imbalan. Contoh program berbentuk *quiz* yang sangat dikenal yaitu *Berpacu dalam melodi* yang mengharuskan kontestan atau peserta menebak judul atau pencipta sebuah lagu berdasarkan penggalan nada yang dimainkan. Sekarang ini banyak *quiz* interaktif yang memeneri kesempatan *audience* terlibat langsung dengan program yang ditayangkan.

7. Features

Features merupakan program yang berisi segmen-segmen yang dikemas dalam bentuk penyajian yang bervariasi. Sebuah program berbentuk *features* biasanya membahas suatu topik yang menarik dengan menggunakan beberapa bentuk penyajian atau pendekatan program.

tentang pelaku, adegan. Setting dan property.




G. Tata Istilah dalam Pengambilan Gambar


Penulisan Naskah Video terdapat istilah-istilah dalam penulisan Naskah tersebut yang akan membantu anda dalam proses produksi Video. Gambar atau aspek visual dari suatu program Video yang tampak di layar kaca monitor adalah hasil dari serangkaian pengambilan gambar atau shooting dalam kegiatan dalam produksi.

Berbagai jenis shot yang perlu dikuasai adalah sebagai berikut:

Jenis Shot	Penulisan dan Keterangan singkat	Visualisasi
Long Shot (LS)	LS. Untuk pengambilan gambar keseluruhan. Bila Objeknya orang maka seluruh tubuh dan latar belakang akan tampak semua.	
Wide Shot/Angle (WS/WA)	WS/WA. Hasilnya seperti LS. hasilnya bagian tepi berkesan Lengkung.	
Medium Long Shot (MLS)	MLS. Disebut juga knee Shot. Bila Objeknya orang maka yang tampak hanya dari kepala sampai lutut. Bagian belakang terlihat rinci.	

Medium Shot (MS)	MS.Hanya dari kepala sampai lutut. Bagian latar belakang terlihat rinci.	
Medium Close up/ Shot	Sering disebut Chest/Bust Shoot. Untuk objek Orang bila benda tampak keseluruhan bagiannya.	
Close up/ Shot	CU/CS. Untuk orang hanya tampak bagian wajahnya.Benda-benda tampak jelas bagian-	

(CU/CS)	bagiannya.	
Big Close Up/Shot	<p>BCU/BCS.</p> <p>Sering disebut Very CloseUp (VCU). Bila objeknya orang hanya bagian tertentu yang terlihat, seperti mata dengan bagian-bagian yang terlihat jelas.</p>	
Group Shot	<p>Group S. pengambilan gambar untuk sekelompok orang (bila objeknya gambar orang)</p>	
Two Shot	<p>2-Shot /2S. Bila</p>	

	Objeknya orang, Pengambilan difokuskan kepada dua orang.	
Over Shoulder Shot	OSS. Biasanya digunakan untuk meliputi. Dua orang yang sedang bercakap- cakap. Pengambilannya melalui belakang bahu (membelakangi kamera) secara bergantian.	

Dari tabel jenis-jenis pengambilan gambar tersebut dapat ditambahkan beberapa catatan sebagai berikut.

1. Pada dasarnya media televise adalah media **close up** maka efektivitas penyampaian pesan adalah dengan menggunakan lebih banyak jenis-jenis **shot close**.
2. **Long shot** apalagi **Extreme Long shot** sebaiknya tidak digunakan karena kamera televisi berbeda dengan kamera film. Untuk menciptakan suatu awal pengambilan sebagai informasi tentang lokasi dan setting kejadian dapat digunakan **MLS**.
3. **MCU, MS, dan MLS** adalah jenis pengambilan gambar yang mempunyai karakteristik untuk menimbulkan kesan tenang dan santai.
4. **BCU** dan **GU** adalah jenis pengambilan gambar yang cepat memberi kesan tegang, bersungguh-sungguh, serius, dan takut.

Jenis pengambilan gambar tersebut dihasilkan atas arahan sutradara kepada juru kamera pada waktu shooting. Visualisasi yang dihasilkan merupakan hasil pengoperasian kamera dengan memanipulasi lensa.

CONTOH NASKAH SATU KOLOM

15. INT. RUANG TUNGGU STASIUN GAMBIR – MALAM

Stasiun penuh sesak dengan calon penumpang kereta api berbaur dengan para pengantar. ANI berdiri bersandar di tiang. Di depannya ANDI memainkan kertas yang dipegangnya. Sesekali ia memandang muka ANI. Orang-orang di sekitarnya tidak menaruh perhatian pada kedua anak muda tersebut. ANDI memandang wajah ANI agak lama.

ANDI:

Jadi kamu benar-benar tidak mau kembali lagi.

ANI menggelengkan kepalanya. Wajahnya terlihat tanpa ekspresi. ANDI memandang wajah ANI. Beberapa saat kemudian ia menarik napas dalam-dalam.

ANDI (dengan nada sendu):

Kalau keputusanmu itu sudah bulat, aku teentunya tidak bisa apa-apa lagi. Hanya saja kalau kamu berubah pikiran, tolong hubungi aku. Kamu kan masih menyimpan alamatku.

ANI masih diam. Ujung kakinya digerak-gerakkan seolah sedang menulis sesuatu di lantai. Ia kemudian mengangkat mukanya. Pandangannya menerawang.

DISSOLVE TO

H. Langkah Praktis (Tip) Menulis Naskah:

- Lihat indikator dan materi yang akan disajikan.
- Pilih format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan (misalnya; game, kuis, dll)
- Bumper Tune dibuat animasi tiga dimensi yang mewakili identitas program.
- *Teaser* (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau *montage shot* (cuplikan gambar), dan bisa juga dalam bentuk komedi atau tragedi untuk menarik perhatian penonton.

- Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis pertelevisian.
- Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi, dan detail sesuai narasi
- Penulisan Caption harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris.
- Sajikan materi dengan menarik, jelas, dan mudah diingat penonton.
- Repetisi atau pengulangan tidak persis sama dengan sajian materi.
- Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguatan sajian materi.
- Kolom audio diberi musik, *sound effect*, dialog, presenter, *direct sound*, *embience*, narator sesuai dengan kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- Narasi sebaiknya tidak menggurui, kalimat tidak terputus-putus, bersifat memotivasi, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat, dll.
- Dan lain sebagainya.

I. Produksi

Produksi merupakan tahap selanjutnya setelah naskah diterima oleh Produser dan Sutradara. Untuk menghasilkan gambar dan suara sesuai dengan keinginan penulis naskah, maka pada tahap ini harus dilakukan berbagai kegiatan, meliputi:

- Rembuk Naskah
- Penentuan Tim Produksi
- Casting (Pencarian Pemain)
- Hunting (Pencarian Lokasi Shooting)
- *Cru Metting* (Rapat Tim Produksi)
- Pengambilan Gambar

Hasil akhir dari kegiatan produksi yaitu sekumpulan gambar dan suara dari lapangan yang siap diserahkan kepada editor untuk dipilih sesuai naskah.

Setelah naskah diterima oleh Sutradara, untuk melakukan kegiatan produksi, maka langkah-langkah kegiatan yang dilakukan yaitu :

1. Rembuk Naskah (*Script Conference*)

Setelah Sutradara menerima dan mempelajari naskah, maka Sutradara meminta kepada Produser untuk dilakukan rembuk naskah dengan penulis naskah, ahli materi dan ahli media. Rembuk naskah diperlukan untuk menyamakan persepsi pemahaman terhadap naskah, sehingga apabila diproduksi diharapkan tidak terjadi kesalahan yang fatal. Hasil dari rembuk naskah adalah Sutradara memahami naskah dengan baik sesuai dengan kemauan penulis, pengkaji materi, media, dan bahasa. Dengan demikian Sutradara akan mengubah naskah menjadi bahasa visual dan audio yang terintegrasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang enak ditonton dan bermanfaat.

2. Pembentukan Tim Produksi (*Production Crews*)

Setelah Sutradara memahami naskah dengan baik, langkah selanjutnya adalah membentuk Tim Produksi. Tim produksi atau kru produksi, biasa juga disebut kerabat kerja merupakan sekumpulan orang yang mempunyai profesi atau keahlian berbeda-beda tetapi setelah disatukan menjadi sebuah tim yang kompak sehingga menghasilkan sebuah karya yang luar biasa.

Tim produksi dapat berjumlah besar dan dapat juga kecil, hal ini tergantung dari seberapa kompleks naskah yang akan diproduksi. Apabila kompleks, rumit, dan besar, maka tim produksinya besar dan lengkap, sedangkan apabila sederhana dan hanya sedikit yang diproduksi, maka tim produksinya kecil. Tim produksi yang besar terdiri dari:

- Produser
- Sutradara + asisten
- *Cameraman* + asisten
- *Soundman* + asisten
- *Lightingman* + asisten
- Teknisi + Assisten
- *VTRman* (Juru Rekam)
- *Switcherman* (Pemadu gambar)
- *Floor Manager*
- *Unit Manager*/Pimpinan Unit
- Editor + asisten
- *Animator*
- Penata Musik
- Penata Artistik + asisten
- Penata Rias + asisten
- Pembantu Umum
- Pengemudi

Kolaborasi profesi di atas adalah kondisi ideal dalam sebuah produksi program video/televisi, hal tersebut sifatnya kondisional. Mereka memiliki tugas yang berbeda namun harus terintegrasi satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu mereka harus memiliki kekompakan yang baik, saling melengkapi, dan bekerjasama, mengingat semua saling ketergantungan agar mendapatkan produk yang berkualitas.

Jika terjadi kekurangan personel maka kadang kala seorang crew bisa memiliki profesi ganda agar pekerjaan dapat tertangani. Kondisi seperti memang dapat dilakukan selama profesi rangkap tersebut tidak berjalan pada waktu yang bersamaan, sebagai contoh cameraman merangkap editor, hal ini karena editor bekerja pada waktu paska produksi, Sutradara merangkap Assisten atau tidak ada asisten dsb. Selain itu pula sebaiknya pemegang rangkap profesi tsb benar-benar memiliki kapabilitas

yang memadai baik dari sisi skil maupun kondisi fisik., dan sebagainya. Prinsipnya jumlah tim dalam produksi cukup fleksibel, tergantung kondisi pekerjaan yang dihadapi.

3. Membuat *Shooting Script*

Setelah tim produksi terbentuk dan masing-masing sudah mempelajari naskah, maka mereka melakukan rapat untuk membuat *Shooting Script/story board* (naskah untuk pengambilan gambar) di dalam naskah ini terdapat gambaran secara lengkap setiap adegan bahkan shot (gambar), misalnya siapa yang muncul, bagaimana gerakan, di mana posisi obyek, dan melakukan apa, kemudian di mana posisi kamera dan angle camera serta bagaimana cara pengambilan gambarnya, apakah secara tilt up, tilt down, follow, atau yang lain, kemudian di mana lampu dan bagaimana suasana yang ingin diciptakan, dan masih banyak lagi lainnya. Hal ini dilakukan sesuai dengan tuntutan naskah.

4. Penyusunan Anggaran

Penyusunan anggaran disusun berdasarkan pertimbangan berbagai hal yaitu:

- Lamanya syuting
- Jumlah tim produksi
- Lokasi : di studio, di luar studio, jauh dekatnya dan berapa tempat
- Pemain : bintang atau bukan dan jumlahnya
- Peralatan yang dipakai
- Setting dan properti yang diperlukan.
- Faktor kesulitan (stuntman, animasi)
- Musik (buat sendiri atau beli hak cipta)
- Dan lain sebagainya.

5. Pemilihan Pemain (*Casting*)

Jika suatu program memerlukan pemain, maka pemain harus dipilih sesuai dengan tuntutan naskah. Kesalahan pemilihan pemain, atau karakter pemain, menyebabkan kesalahan penyampaian materi atau menjadi tidak menarik. Pemain merupakan salah satu kunci keberhasilan, memakai bintang atau tidak harus dipertimbangkan dengan matang, sebab ada untung dan ruginya. Untungnya yaitu sajian lebih menarik dan orang suka menonton bintang, kerugiannya biayanya mahal. Bukan bintang harus dipertimbangkan bahwa mereka betul-betul dapat menjiwai karakter yang dituntut dalam naskah.

6. Pencarian Lokasi (*Hunting*)

Pemilihan lokasi untuk pengambilan gambar harus dilaksanakan sesuai dengan tuntutan naskah. Kalau ingin mengubah lokasi syuting demi pertimbangan penghematan, perlu dibicarakan ketika rembuk naskah, atau jika dimungkinkan karena adanya teknologi (chroma key, virtual, dsb). Kalau sebab akan berakibat fatal dan ditokal ketika preview. Lokasi syuting dapat diluar atau di studio tergantung dari kemudahan dan efektifitas dari pengambilan gambar dan tuntutan naskah. Sebab semua yang ada di naskah sudah dipertimbangkan efektifitas untuk penyampaian pesan.

7. Rapat Tim Produksi (*Production Meeting*)

Di dalam pertemuan ini dilakukan diskusi teknis pelaksanaan produksi, masing-masing profesi menyampaikan persiapan yang sudah dan sedang dilakukan serta mencari solusi permasalahan yang belum terselesaikan. Alat, bahan, dll sesuai dengan tugasnya. Di dalam pertemuan ini harus sudah ditemukan:

- Jadwal syuting;
- Dana;
- Lokasi;

- Pemain;
- Perizinan;
- Kostum dan make up
- Kamera;
- Jenis lampu;
- Alat pendukung;
- Transportasi, konsumsi, dan akomodasi;
- Keamanan;
- Properties;
- Musik;
- dan lain sebagainya.

8. Setting Lokasi (*Blocking Area / Location Set*)

Sebelum melakukan pengambilan gambar Sutradara bersama sama tim produksi mengadakan penataan lokasi dan setting properti sesuai yang dibutuhkan dalam naskah. Prosedur ini berlaku untuk perencanaan shooting baik di dalam maupun luar studio. Disamping itu pula penempatan camera(camera blocking) sudah harus tergambar dalam areal ini.

9. Pengambilan Gambar

Setelah semua persiapan telah selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu produksi atau pengambilan gambar. Kegiatan produksi merupakan

kegiatan untuk merubah ide dalam bentuk naskah ke bentuk gambar dan atau suara. Kegiatan Produksi harus mencari dan mendapatkan gambar



dan atau suara dengan kualitas prima sesuai yang diinginkan (sesuai Naskah, Shooting Script, Story Board).

Gambar yang kita saksikan di pesawat televisi, dihasilkan dari kerja sebuah **Video Camera**, tetapi jika yang kita saksikan hanya gambar saja, maka dapat dipastikan tayangan itu tidak menarik, karena itu diperlukan **Microphone** dan peralatan audio lainnya untuk melengkapi gambar tayangan dengan suara atau audio, selanjutnya gambar yang dihasilkan dari Video camera dan Suara yang dihasilkan Microphone digabungkan dalam suatu media penyimpanan dengan menggunakan **Recorder**

J. Pascaproduksi

Setelah sekumpulan gambar dan suara diterima oleh editor, maka langkah selanjutnya yaitu tahap pemilihan gambar dan suara yang terbaik. Gambar dan suara tersebut kemudian disambung-sambung. Tahap ini cukup panjang, yaitu meliputi:

- Editing (Penggabungan dan Pemilihan Gambar)
- Mixing (Pengisian Musik)
- Preview
- Ujicoba
- Revisi
- Distribusi/Penyiaran

Hasil akhir dari kegiatan ini yaitu sebuah media video pembelajaran yang siap dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran di kelas.

3. Rangkuman

Sebagai sebuah media pembelajaran, video dan televisi mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Adapun karakteristik media video agak berbeda dengan media televisi. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna, sedangkan media televisi hanya dapat digunakan satu kali pada saat disiarkan, dan kontrol ada pada pengelola siaran. Namun secara umum kedua media ini mempunyai karakteristik yang sama. video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada

umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Media video dan televisi dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses belajar dalam penyuluhan sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi penyuluhan yang ingin disampaikan oleh penyuluh kepada para petani. **Tahapan Pembuatan Media VCD Penyuluhan Pertanian adalah Penentuan Ide/Eksplorasi Gagasan, Penulisan Naskah, Bentuk Program,** Rembuk Naskah, Pembentukan Tim Produksi, Membuat *Shooting Script*, Penyusunan Anggaran, Pemilihan Pemain (*Casting*), Pencarian Lokasi (*Hunting*), Rapat Tim Produksi, Setting Lokasi (*Blocking Area /Location Set*), Pengambilan Gambar, **Pascaproduksi**

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Rencana kegiatan penyuluhan yang sudah anda buat susunlah kebutuhan media penyuluhannya sesuai ketentuan media audio, selanjutnya diskusikan bagaimana media penyuluhan tersebut seharusnya digunakan dalam sebuah pelaksanaan penyuluhan agar efektif, efisien, dan sesuai tujuan rancangan penyuluhan yang telah ditetapkan!

1. Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

2. Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

- a. Jelaskan keunggulan media video berdasarkan hasil penelitian dalam kegiatan penyuluhan!
- b. Sebutkan langkah-langkah penulisan naskah video!

5. Kunci Jawaban

- a.** Berdasarkan penelitian media video dan televisi mampu untuk melihat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Dan media ini dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain, pada media video dan televisi pesan gambar lebih utama diperhatikan dan suara merupakan pendukung gambar. Isi pesan yang terkandung dalam cerita dapat dilihat dari alur cerita, kejelasan isi cerita, kemenarikan cerita, dan narasi pesan cerita. Lebih efektifnya lagi bila penyuluh dalam kegiatan penyuluhannya sebelum memutar televisi atau video diberikan pendahuluan atau pemaparan sedikit tentang materi penyuluhan yang akan diajarkan dan diberi penguatan setelah televisi atau video ditayangkan
- b.** Langkah penulisan sebuah program video biasanya terdiri dari serangkaian kegiatan yaitu :
 1. Merumuskan ide
 2. Riset
 3. Penulisan outline
 4. Penulisan sinopsis

5. Penulisan treatment
6. Penulisan naskah (Skenario)
7. Reviu naskah
8. Finalisasi naskah

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Mengginakan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Yogyakarta.
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

C. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif (TEORI)	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

7. Multimedia Interaktif Penyuluhan pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Multimedia Interaktif penyuluhan pertanian ini mengkaji tentang pengertian multimedia, pengertian multimedia interaktif, komponen multimedia, CD interaktif, Tips pembuatan Multimedia interaktif

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Agar mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian multimedia, pengertian multimedia interaktif, komponen multimedia, CD interaktif, serta mampu membuat Multimedia interaktif.

2. Uraian Materi

b. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata 'multi' dan 'media'. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi berdasarkan kata, 'multimedia' dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Elemen-elemen tersebut berupa : teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia merupakan suatu konsep dan teknologi baru bidang teknologi informasi, dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video disatukan dalam komputer untuk disimpan, diproses, dan disajikan baik secara linier maupun interaktif.

Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran, lebih mendekati bentuk aslinya dalam dunia sebenarnya.

Multimedia interaktif adalah bila suatu aplikasi terdapat seluruh elemen multimedia yang ada dan pemakai (user) diberi kebebasan/kemampuan untuk mengontrol dan menghidupkan elemen-elemen tersebut.

Menurut Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan teks link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Beberapa pakar mengartikan multimedia sebagai berikut :

1. Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari computer dan video (Rosch,1996)
2. Multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 element yaitu suara,gambar dan teks (Mc Cormick,1996)
3. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit 2 media input atau output dari data,media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2002)
4. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan prestasi yang dinamis dan intraktif yang mengkombinasikan teks grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001)
5. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan anaimasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001)

Sejarah Perkembangan Sistem Multimedia

Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adhapter card bagi PS/2.

Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia dipasaran. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan *output* dalam bentuk yang jauh lebih kaya dari pada media *table* dan grafik konvensional. pemakai dapat melihat gambar tiga dimensi, foto, video bergerak atau animasi dan mendengar suara stereo, perekaman suara atau alat musik.

Perkembangan multimedia mengikuti perkembangan internet (menurut Morgan Stanley perkembangan internet membutuhkan waktu 5 tahun), maka multimedia merupakan pasar yang pertumbuhannya tercepat di dunia saat ini. Pertumbuhan pemakai internet ini dipicu oleh kemajuan di bidang teknologi informasi dan perang harga yang secara dramatis telah menurunkan biaya komputer multimedia. Jumlah konsumen yang terus meningkat telah menciptakan pasar yang lebih besar bagi aplikasi multimedia dan berbagai tool baru telah memungkinkan lebih banyak orang menjadi pengembang multimedia.

Didalam dunia pendidikan dan bisnis, multimedia digunakan sebagai media pengajaran dan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk

penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sens realistik.

Pada masa sekarang ini, hampir semua aktivitas dapat dilakukan dengan komputer. Setiap waktu orang dapat melihat perkembangan teknologi dari hari ke hari dan teknologi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu manusia untuk menyelesaikan beberapa aktifitas. Hampir semua kalangan dapat menggunakan komputer baik dari kalangan bawah sampai kalangan atas.

Kelebihan Multimedia

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Pemanfaatan Sistem Multimedia

Multimedia dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks,

gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan perasaan realistis.

Bau mulai menjadi bagian dari multimedia sejak ditemukan teknologi reproduksi bau melalui telekomunikasi. Dengan perangkat input pendeteksi bau, seorang operator dapat mengirimkan hasil *digitalizing* bau tersebut melalui internet. Pada komputer penerima harus tersedia perangkat output berupa mesin reproduksi bau. Mesin reproduksi bau ini mencampurkan berbagai jenis bahan bau yang setelah dicampur menghasilkan output berupa bau yang mirip dengan data yang dikirim dari internet. Dengan menganalogikan dengan printer, alat ini menjadikan feromon-feromon bau sebagai pengganti tinta. Output bukan berupa cetakan melainkan berupa aroma.

- a. Multimedia Pembelajaran, yaitu aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali
- b. Sebagai alat untuk bersaing perusahaan dan disamping itu sekarang ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca.
- c. Sebagai link yang memungkinkan kita menelusuri jagad informasi yang saling terhubung dengan sangat cepat,

setara dengan kecepatan cahaya, karena menggunakan gelombang elektromagnetik.

- d. Sebagai tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan karena multimedia lebih menarik indera dan menarik minat.
- e. Memberikan kunci kepada industri komputer untuk mencapai pasar yang belum tersentuh ini, yang akan menyebabkan ledakan penggunaan komputer, bahkan multimedia digunakan oleh perusahaan dunia penyedia material pemasaran kepada dealernya yang akan mengiklankan di surat kabar, televisi atau di internet.

Penggunaan Multimedia

1. Lingkup Bisnis

- Menggunakan voice mail dan video conferencing pada jaringan LAN dan WAN.
- Pada presentasi ditambahkan audio dan klip video.
- Pada training : melalui simulasi, seorang mekanik belajar memperbaiki mesin, mengetahui pembuatan baja.
- Pada database : penangkapan gambar oleh kamera video dapat dibuat ID pegawai dan database.
- Termasuk juga : pemasaran, periklanan, demo produk, dll.

2. Lingkup Pendidikan

- Multimedia pendidikan mengenai ilmu alam/sosial pada laserdisk.
- Multimedia belajar membaca pada anak-anak 3-8 tahun (berhitung, bahasa Inggris).
- Multimedia pada kedokteran mengenai anatomi tubuh manusia dan mendiagnosa penyakit mata, dll.

3. Lingkup Rumah Tangga

- Permainan sega / atari dimana mesinnya dapat dihubungkan ke TV.
- Kumpulan resep masakan untuk ibu-ibu.
- Foto-foto keluarga dan aktifitas yang dilakukan keluarga direkam pada CD.

4. Lingkup Tempat Umum

- Kios / terminal stand-alone yang dapat memberi informasi, contoh : kios di hotel menyediakan daftar restoran, peta kota, jadwal pesawat, dll.
- Kios di museum untuk memandu pengunjung dalam suatu pameran, informasi detail mengenai setiap pameran.

5. Pada Virtual Reality

- Presentasi suatu proyek tata kota yang dilaksanakan misalkan, dapat dilakukan dengan pembuatan model sehingga seolah-olah orang menelusuri jalan, bangunan, taman, dll.
- Digunakan juga pada aplikasi pariwisata, pelestarian budaya dan sejarah. Misalkan, suatu bangunan yang sudah hancur / tak ada, museum dan yang lain dapat dibuat dengan pemodelan 3D berdasarkan dokumentasi sejarah dari perpustakaan.

6. Pada Teknologi Internet

- Berbagai macam aplikasi multimedia dalam internet yang biasa disebut MoIP (*Multimedia over Internet Protocol*) seperti *chatting*, *e-learning*, *videoconference*, *game*, dll.
- Bila aplikasi di internet menggunakan database, diperlukan script yang dapat mengakses database di server seperti ASP (*Active Serves Pages*), CGI / Perl, PHP dan JSP (*Java Serves*

c. Komponen Multimedia

A. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Misalnya, game membutuhkan teks lebih sedikit dibandingkan dengan ensiklopedi.

Lebih dari itu file teks mempunyai struktur linier sederhana. Kebanyakan sistem multimedia menggunakan teks sebab teks sangat efektif untuk menyampaikan ide serta memberikan panduan kepada pengguna. Secara umum ada empat macam teks: teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik, dan hypertext.

1. **Teks Cetak**; Teks yang diketik kemudian disusun sesuai dengan format yang diinginkan sehingga mudah dibaca dan menarik perhatian.
2. **Teks Hasil Scan**; Teks yang discanner dari master textnya dan mengkonversinya menjadi format yang terbaca mesin dan menghasilkan scanned text (text hasil scan). Pada prinsipnya ada tiga jenis scanner: flatbed, handheld, dan sheet-fed.
3. **Electronic Text**; Suatu teks yang mudah dibaca komputer dan dikirim secara elektronik melalui jaringan.
4. **Hypertext**; Merupakan dasar untuk produksi multimedia virtual. Hypertext mengacu pada teks yang telah masuk link (linked).

B. Gambar

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Grafis seringkali muncul sebagai backdrop

(latar belakang) suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks.

1. Gambar Vektor (*Vector Images*)

Gambar vektor tidak disimpan dalam sebuah gambar, tetapi tersimpan sebagai serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat suatu gambar yang dinamakan algoritma, yang menentukan bentuk kurva, garis, dan berbagai bangun dengan gambar (picture). Vector Images memiliki tiga kelebihan dibanding bitmap. Pertama, Vector Images itu bersifat scalable. Kedua, karena vector images biasanya memiliki ukuran file yang lebih kecil dibanding grafis dalam format bitmap.

2. Gambar Bitmap (*Bitmap Images*)

Gambar bitmap merupakan rekonstruksi dari gambar asli. Gambar bitmap adalah gambar yang tersimpan sebagai rangkaian pixel (titik-titik) yang memenuhi bidang titik-titik di layar komputer. Seluruh informasi gambar dinyatakan dalam pixel. Kelemahannya, kita tidak dapat memperbesar atau memperkecil resolusinya karena resolusinya bergantung pada gambar asli. Meskipun demikian gambar bitmap mempunyai beberapa kelebihan, antara lain pengolahannya minimal dan lebih cepat untuk ditampilkan, karena gambar bitmap dapat ditransfer secara langsung dari file ke layar monitor Anda.

C. Clip Art

Membuat grafis dengan tangan sangat menyita waktu. Untuk menghemat waktu, ada banyak sekali koleksi (library) clip art yang dapat Anda gunakan waktu membuat multimedia.

D. Digitized Picture

Video capture board (capture card) memungkinkan kita untuk menyambungkan komputer dengan video camera, VCR, video disc player, atau live video feed dan langsung menjadikan frame-frame gambar tersebut menjadi bitmap yang dapat digunakan dalam aplikasi multimedia.

E. Hyperpicture

Sebagaimana halnya suatu kata bisa menjadi pemicu di sebuah *hypertext*, begitu pula dengan bagian dari suatu gambar. Ketika gambar terdapat bagian yang bisa digunakan untuk memicu sebuah multimedia event, maka gambar demikian disebut *hyperpicture*.

F. Format File Grafik

PICT merupakan format *file default Macintosh* yang tersedia untuk setiap aplikasi grafik yang dijalankan pada sebuah platform Macintosh. Karakteristik kunci dari tipe file PICT adalah kemampuannya untuk memuat objek yang digambar secara bitmap maupun vektor. File ini diindikasikan dengan ekstensi *.PCT*. BMP merupakan format file default Windows. Format file ini yang paling populer pada platform Windows dan diidentifikasi dengan ekstensi *.BMP*. Format BMP mendukung RGB, Indexed Colour, Grayscale dan Bitmap colour mode, tetapi tidak mendukung alpha channel.

- *Joint Photographic Experts Group (JPEG)* bertanggungjawab terhadap pengembangan standar dan format pemetaan gambar yang digunakan secara luas di seluruh dunia. JPEG menggunakan ekstensi *.JPG*. JPEG merupakan format file yang paling populer digunakan di Web. Desainer dapat memilih derajat kompresi file JPEG dengan mengindikasikan penetapan output resolusi rendah, resolusi sedang atau resolusi tinggi.
- Format file GIF (*Grafik Interchange File*) merupakan format file terkompresi yang dikembangkan oleh CompuServe untuk digunakan di Internet. Format GIF Preserves secara transparan

dalam gambar warna terindeks dan memungkinkan desainer membuat gambar animasi kecil dengan meletakkan gambar pada ujung atas (gambar satu dengan yang lainnya).

- *Tagged Interchange File Format* (TIFF) merupakan format file terkompresi yang biasa digunakan di paket desktop publishing dan merupakan file bagi perusahaan percetakan. File ini diindikasikan dengan ekstensi .TIF. Kekuatan dari format file TIFF adalah lebih fleksibel dari format gambar bitmap yang didukung secara ritual oleh seluruh point, image editing dan gambar aplikasi kedalaman layout.
- *Encapsulated Post Script* (EPS) language file format digunakan dalam photoshop dapat memuat baik gambar vektor maupun grafik dan didukung secara luas oleh program grafik, ilustrasi dan layout halaman. File ini diindikasikan dengan ekstensi EPS. Format EPS digunakan untuk mentransfer artwork bahasa Post Script antara aplikasi.
- *Portable Network Graphics* (PNG) dikembangkan sebagai alternatif bebas-patent untuk GIF. File ini diindikasikan dengan .PNG dan merupakan sebuah format file terkompresi untuk menampilkan gambar pada World Wide Web.
- PSD merupakan format yang digunakan Photoshop untuk menyimpan file yang telah dibuat dan dimanipulasi. PSD mendukung seluruh mode gambar yang tersedia (Bitmap, Greyscale, Indexed Colour, RGB, CMYK, Lab dan Multi Channel).

G. Bunyi (Audio)

PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Kemampuan dasar bunyi yang harus dimiliki PC multimedia antara lain:

- Membuat dan mensintesis bunyi.
- Menangkap bunyi dari dunia luar, dari yang Anda dengar dan dari CD (Compact Disk).

- Mengendalikan bunyi yang dibuat dari instrument elektronik, misalnya MIDI.
- Memainkan kembali bunyi tersebut lewat speaker atau sejenisnya.

Ada tiga belas jenis obyek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format waveform audio, aiff, dat, ibf, mod, rmi, sbi, snd, voc, au, MIDI sound track, compact disc audio, dan MP3 file.

H. Video

Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia: *live video feeds*, *videotape*, *videodisc*, dan *digital video*.

DVD kependekan dari Digital Versatile Disc, tetapi kalau DVD digunakan untuk mem-play back sebuah film, maka DVD lebih tepat merupakan singkatan dari Digital Video Disc. DVD menggunakan MPEG-2 untuk memadatkan sebuah film panjang menjadi cakram 4,7 inchi (berdiameter sekitar 12 cm – Penerj). DVD pun menjanjikan kita bisa menciptakan penyimpanan semua fitur film yang dapat diakses secara digital.

I. Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam, yaitu animasi sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vektor, animasi karakter, animasi computational, dan morphing.

J. Virtual Reality

Virtual reality merupakan penggunaan multimedia untuk penerapan secara langsung.

d. Multimedia Interaktif

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: **multimedia linier** dan **Multimedia Interaktif**. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contoh-nya : TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lainnya.

e. VCD Interaktif

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, kebutuhan informasi yang aktual, menarik dan interaktif menjadi suatu tuntutan. Demikian pula dengan penyampaian materi dalam perkuliahan Disain Komunikasi Visual yang tentu saja membutuhkan berlembar-lembar teks, color print out, gambar-gambar, fotofoto, kaset audio maupun setumpuk kaset video.

Tentunya berbagai macam media tersebut diatas membutuhkan bermacam-macam

piranti ataupun alat seperti : OHP, Epidioskop, Tape Recorder, Camera foto, Print out color transparency, Video Player, Sound System, Televisi dan lain sebagainya. Kalaupun berbagai macam piranti tersebut tersedia tentunya membutuhkan waktu, biaya serta pengorbanan tenaga yang cukup banyak dalam mempersiapkan alat-alat tersebut sebelum acara perkuliahan ataupun presentasi dimulai.

Dalam rangka memberikan materi penyuluhan yang lebih dapat diterima oleh para petani, maka dalam penyampaian materinyapun kiranya perlu menggunakan aplikasi teknologi informasi tepat guna yang sesuai kebutuhan dan tuntutan zaman, yaitu Materi penyuluhan yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif. Dipilihnya media CD Penyuluhan Interaktif ini, menjawab semua kesulitan dalam penyampaian materi seperti di atas yaitu tidak

perlunya lagi mempersiapkan dan menggunakan berbagai macam piranti untuk suatu bahasan materi perkuliahan. Media ini dapat menggabungkan teks, gambar, foto, audio maupun video dengan kemasan yang interaktif dan atraktif.

Dikatakan interaktif, karena kita dapat berpindah dalam satu topik bahasan ke topik bahasan berikutnya maupun kembali ke topik sebelumnya dengan waktu yang singkat sesuai dengan kebutuhan kita. Dikatakan atraktif, karena dengan keterampilan dan kreatifitas kita dapat mengolah dan menggabungkan tampilan dengan animasi, suara, musik, serta teks dan gambar, dapat menghadirkan tampilan yang dapat menarik audiens dan lebih komunikatif sehingga audiens (mahasiswa) dapat mengetahui dan lebih jelas akan materi perkuliahan yang disampaikan.

Selain kedua hal diatas yaitu interaktif dan atraktif, media CD Interaktif inipun tergolong murah dalam hal penggandaannya karena yang dibutuhkan adalah 1 keping CD Blank yang harganya amat terjangkau yaitu berkisar antara Rp. 4.000,- - Rp.15.000,-. Dalam 1 CD dapat memuat data berkapasitas 600 MB – 800 MB atau berdurasi kurang lebih 1 jam untuk VCD.

f. Tips Pembuatan Multimedia Interaktif

Sering kita temui beberapa contoh CD Interaktif yang memakai tombol-tombol navigasi Flash, animasi tulisan, transition atau animasi garis pembatas yang sama. Hal ini disebabkan adanya fasilitas Template yang telah disediakan oleh Autoplay Media Studio untuk pembuatan CD Interaktif yang tujuannya untuk mempermudah penggunaannya.

Dengan menggunakan software Autoplay Media Studio sudah dapat membuat suatu tampilan CD Interaktif yang cukup menarik apalagi ditambah dengan menggunakan software pendukung lainnya seperti: Corel Draw, Adobe Photoshop, Nero Burn, dan Camtasia, maka dirasa sudah cukup.

Di samping penggunaan software-software pendukung untuk tampilan terbaik dalam pembuatan CD Interaktif tersebut diatas, maka peran yang terpenting adalah SDM-nya dimana ia harus mampu membuat sesuatu yang:

1) Unik

Dalam membuat karya apapun seorang desainer menggunakan icon, animasi, button, dan lainnya, yang juga telah digunakan atau dibuat oleh orang lain, tetapi disini yang terpenting adalah bagaimana membuat tampilan yang berbeda dan spesial/unik.

2) Komposisi

Selalu memperhatikan komposisi warna yang akan digunakan dalam CD Interaktif yang dibuatnya, memperhatikan dominasi bentuk, penggunaan font atau karakter huruf serta tata letak.

3) Simple

Coba tampilkan warna, bentuk, teks dan komposisi dengan menggunakan prinsip "Keep it Simple", hal ini ditujukan agar tampilan CD Interaktif tersebut terlihat rapi -bersih dan juga informatif.

4) Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda. Dalam hal ini diharapkan dengan melihat tanda atau gambar, user/audiens dapat dengan mudah dan cepat mengerti. Sebagai contoh: Jangan membuat gambar/image yang berkesan tombol, padahal itu bukan tombol/ link.

5) Ergonomis

Tampilan CD Interaktif harus juga memperhatikan aspek ergonomi. Ergonomi disini adalah dalam hal kenyamanan untuk dapat dilihat dan dibaca dengan jelas oleh audiens.

6) Fokus

Tentukan hirarki prioritas dari materi yang akan disampaikan, misalnya: Judul harus besar tetapi jangan sampai akhirnya akan konflik dengan subjudul yang berukuran hampir sama.

7) Konsisten

Tentukan karakter huruf yang mudah dan jelas untuk dibaca, pakailah karakterhuruf yang tidak berkait seperti : Arial, Futura, Avandgarde dan lainnya. Gunakan warna-warna yang tidak terlalu meriah dan tetaplah konsisten antara tampilan 1 dengan tampilan yang lain.

D. Desain Penyusunan Menu CD Interaktif

Dalam pembuatan modul CD Interaktif, untuk memudahkan penggarapannya maka perlu mempersiapkan desain penyusunan menu CD Interaktif. Hal ini perlu dilakukan karena apabila tanpa desain dalam menyusun menu, maka akan terjebak pada lingkaran kebuntuan komunikasi dalam tampilan CD Interaktif karena tidak adanya link atau penghubung antara materi satu dengan materi yang lain.

Struktur desain piramid yang menunjuk ke semua level, sumber (*resource*) yang memiliki tingkat ketersediaan yang sama, cocok digunakan karena sama-sama menggunakan teks, suara, photo, video dan interaksi, sehingga user (petani) dapat memilih menu awal walaupun masih berada dilevel akhir dengan Content dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

E. Bahan dan Alat dalam pembuatan CD Interaktif.

- 1) Komputer atau Laptop Pentium IV ke atas, min: Ram 1GB.
- 2) CD/DVD Writer
- 3) Scanner
- 4) CD/DVD Blank
- 5) Software : Autoplay Media Studio, Macromedia Flash, Corel Draw, Adobe Photoshop, Camtasia, MS Power Point dan Nero Burn.

6) Bahan/Materi Modul: Teks, Foto, Audio dan Video, Presentasi.

3. Rangkuman

Multimedia dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan perasaan realistis. Komponen multimedia adalah teks, gambar, clip art, digitized picture, hyperpicture, format file grafik, audio, animasi, dan virtual reality.

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Rencana kegiatan penyuluhan yang sudah anda buat susunlah kebutuhan media penyuluhannya sesuai ketentuan media multimedia, selanjutnya diskusikan bagaimana media penyuluhan tersebut seharusnya digunakan dalam sebuah pelaksanaan penyuluhan agar efektif, efisien, dan sesuai tujuan rancangan penyuluhan yang telah ditetapkan!

1. Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

2. Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

- a. Jelaskan apa yang dimaksud multimedia!
- b. Dalam kegiatan penyuluhan multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, jelaskan multi media pembelajaran tersebut!

5. Kunci Jawaban

- a. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi
- b. Multimedia Pembelajaran, yaitu aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Menggunakan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Yogyakarta.
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.
- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

C. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif (TEORI)	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

8. Evaluasi Media Penyuluhan pertanian

A. Deskripsi

Kegiatan Pembelajaran Evaluasi media penyuluhan pertanian ini mengkaji tentang pengertian evaluasi, unsur-unsur yang dievaluasi, cara melakukan evaluasi, tahapan dan prosedur melakukan evaluasi.

B. Kegiatan Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

Agar mahasiswa mengetahui dan memahami pengertian evaluasi, unsur-unsur yang dievaluasi, cara melakukan evaluasi, tahapan dan prosedur melakukan evaluasi.

2. Uraian Materi

a. Tinjauan Evaluasi Media Penyuluhan

Evaluasi merupakan bagian integral dari seluruh proses penggunaan media penyuluhan. Evaluasi merupakan suatu tahap yang mesti dilewati/dilakukan. Evaluasi adalah proses penentuan kesesuaian pembelajaran dan belajar. Kalau proses penyuluhan diartikan sebagai proses interaksi sehingga terjadi perubahan tingkah laku pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik) atau sikap (afektif) maka proses penyuluhan tidak harus dipersyaratkan dengan adanya penyuluh yang mengajar. Interaksi dengan media (sebagai salah satu lingkungan belajar) dapat menjadi sumber belajar bagi siapa saja (Sadiman, dkk, 2007). Dan penilaian atau evaluasi media penyuluhan bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media itu bisa membentuk atau mempengaruhi tingkah laku pebelajar (petani) atau tidak.

b. Prinsip Umum Penggunaan Media

Konsep penggunaan multimedia didasarkan pada pendekatan sistem (*system approach*) yang mulai diterapkan dalam tradisi pendidikan tahun 1965-1970 yakni program pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan karakteristik pebelajar serta diarahkan kepada perubahan tingkah laku pebelajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Mengingat karakteristik

pebelajar itu beragam, maka hal ini mendorong penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Punadji & Sihkabuden, 2005:10).

Evaluasi media melibatkan ahli di bidang media, baik ahli isi materi penyuluhan maupun ahli penyampaian pesan media dan juga ahli perancang media. Hal ini bermaksud agar penggunaan media dapat dilihat keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran. Keefektifan maksudnya sejauh mana intervensi media memenuhi tujuan atau hasil yang diinginkan; efisiensi maksudnya pencapaian tujuan secara ekonomis dalam pemakaian sumber atau dalam waktu yang singkat dapat mencapai hasil yang maksimal. Sedangkan kemenarikan maksudnya penggunaan media dapat membuat pebelajar tetap tertarik dan senang untuk terus menerus belajar. Pada ketiga aspek inilah aspek psikologis dilibatkan dalam penggunaan media penyuluhan.

Ketiga aspek tersebut perlu dievaluasi dalam penggunaan media. Sehingga daripadanya mungkin masih perlu direvisi sebelum menyajikan bentuk akhirnya untuk meningkatkan kualitasnya. Karena itu menurut Suparman (200), evaluasi formatif merupakan suatu keharusan dalam penggunaan media penyuluhan. Evaluasi formatif bertujuan untuk menentukan apa yang harus ditingkatkan atau direvisi agar produk tersebut lebih efektif dan efisien.

c. Apa yang Dievaluasi

Pertanyaan pokok yang diajukan apabila orang melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran adalah apa yang harus dievaluasi? Pertanyaan ini mengharuskan setiap evaluator untuk melihat kembali fungsi dan prinsip penggunaan media. Mengevaluasi penggunaan media berarti mengkonfrontir

(melihat) kembali antara fungsi dan prinsip dengan hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran.

Dalam melakukan evaluasi terhadap media penyuluhan, aspek psikologis perlu dipertimbangkan. Sebab aspek psikologis inilah yang membuat orang memiliki gaya belajar berbeda. Terdapat tiga gaya belajar yang dimiliki manusia yakni: gaya belajar *visual* (belajar dengan cara melihat), gaya belajar *audiotorial* (belajar dengan cara mendengar) dan gaya belajar *kinestetik* (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh). Dengan demikian, untuk melakukan evaluasi terhadap media penyuluhan, hal-hal tersebut turut dipertimbangkan. Dibawah ini disebutkan beberapa rambu-rambu yang perlu diperhatikan apabila orang melakukan evaluasi terhadap media penyuluhan.

- ✓ relevan dengan tujuan penyuluhan
- ✓ persesuaian dengan waktu, tempat, alat-alat yang tersedia, dan tugas pendidik,
- ✓ persesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam penyuluhan,
- ✓ menarik perhatian peserta didik,
- ✓ maksudnya harus dapat dipahami oleh sasaran penyuluhan (petani),
- ✓ sesuai dengan kecakapan dan pribadi sasaran penyuluhan (petani).
- ✓ kesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan,
- ✓ keaktualan (tidak ketinggalan zaman),
- ✓ cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan
- ✓ skala dan ukuran
- ✓ bebas dari bias ras, suku, gender, dll.

Secara singkat, Walker dan Hess *dalam* (Arsyad, 2007) menyebutkan tiga kriteria utama dalam mereviu media

pembelajaran (perangkat lunak) yakni kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Kualitas isi dan tujuan berkaitan dengan ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/ perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi sasaran penyuluhan (petani); Kualitas instruksional berkaitan dengan pemberian kesempatan belajar dan dan bantuan belajar kepada sasaran penyuluhan (petani) , kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksional, kualitas tes dan penilaian, dapat memberi dampak kepada sasaran penyuluhan (petani), dapat memberi dampak bagi penyuluh dan proses penyuluhannya; dan kualitas teknis berkaitan dengan keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program dan kualitas pendokumentasian.

d. Bagaimana Proses Evaluasi terhadap Media?

Evaluasi terhadap media (apa saja) tidak saja dinilai setelah dipakai tetapi juga perlu dibuat sebelum digunakan secara luas. Penilaian ini dimaksudkan agar untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk dilakukan mengingat banyak orang yang beranggapan bahwa sekali membuat media, pasti seratus persen ditanggung baik. Anggapan ini mungkin didasarkan pada hipotesis bahwa media yang dibuat dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Namun demikian hipotesis tersebut semestinya perlu dibuktikan dengan mengujicobanya ke sasaran yang dimaksud.

Untuk merealisasikan hal ini ada dua macam bentuk pengujicobaan media yakni evaluasi formatif dan sumatif;

1) Evaluasia formatif.

Evaluasia formatif adalah proses mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajarn (termasuk

didalamnya media), tujuannya adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksud untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan lebih efektif dan lebih efisien.

2) Evaluasi sumatif.

Dalam bentuk finalnya, setelah diperbaiki dan disempurnakan perlu dikumpulkan data. Hal itu untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu. Selain itu juga bertujuan untuk menentukan apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Kegiatan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran akan dititik beratkan pada kegiatan evaluasi formatif. Adanya komponen evaluasi dalam proses pengembangan media pembelajaran membedakan prosedur empiris ini dari pendekatan-pendekatan filosofis dan teoretis. Efektivitas dan efisiensi media yang dikembangkan tidak hanya bersifat teoretis tetapi benar-benar telah dibuktikan.

e. Tahap Evaluasi

Ada tiga tahap evaluasi formatif yaitu evaluasi satu lawan satu (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

1) Evaluasi Satu lawan Satu (One to One)

Pada tahap ini seorang designer memilih beberapa orang siswa (tidak lebih dari tiga orang) yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, biarkan siswa mempelajarinya, sementara pengembang (*developer*) mengamatinya. Kedua orang siswa yang telah dipilih tersebut hendaknya satu orang dari populasi target yang bermemampuan yang umumnya sedikit di bawah rata-rata dan satu orang lagi di atas rata-rata. Dengan kata

lain, dalam menentukan kelompok ini variasi kemampuan akademis populasi target dipertimbangkan.

Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- ✓ Jelaskan kepada para petani bahwa sedang dirancang suatu media baru dan ingin mengetahui bagaimana penilaian para petani terhadap media yang sedang dibuat.
- ✓ Menjelaskan kepada para petani bahwa apabila nanti para petani yang diminta menjadi responden berbuat salah, hal itu bukanlah karena kekurangan petani, tetapi kekurangan sempurnaan media tersebut, sehingga perlu diperbaiki.
- ✓ Diusahakan agar para petani bersikap rileks dan bebas mengemukakan pendapatnya tentang media tersebut.
- ✓ Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan para petani terhadap topik yang dimediasi.
- ✓ Menyajikan media dan mencatat lamanya waktu yang dibutuhkan, termasuk para petani untuk menyajikan/ mempelajari media tersebut, catat pula bagaimana reaksi para petani dan bagian-bagian yang sulit untuk dipahami, apakah contoh-contohnya, penjelasannya, petunjuk-petunjuknya, atautkah yang lain.
- ✓ Memberikan tes (*posttest*) untuk mengukur keberhasilan media tersebut
- ✓ Analisis informasi yang terkumpul; Beberapa informasi yang dapat diperoleh melalui kegiatan ini antara lain kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian yang tidak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan penyajian yang keliru, pertanyaan atau petunjuk kurang jelas, tujuan tak sesuai dengan materi, dan sebagainya

- ✓ Jumlah dua orang untuk kegiatan ini adalah jumlah minimal. Setelah selesai, dapat dicobakan kepada beberapa orang petani yang lain dengan prosedur yang sama. Selain itu dapat juga dicobakan kepada ahli bidang materi (*content expert*). Mereka seringkali memberikan umpan balik (*feedback*) yang bermanfaat. Atas dasar atau informasi dari kegiatan-kegiatan tersebut akhirnya revisi media dilakukan sebelum dicobakan.

2) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada tahap ini media perlu dicobakan kepada 10-12 orang petani yang dapat mewakili populasi target. Jumlah 10 merupakan jumlah minimal, sebab kalau kurang dari jumlah tersebut data yang diperoleh kurang dapat menggambarkan populasi target. Sebaliknya jika lebih dari 12, data atau informasi melebihi yang diperlukan, akibatnya kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam kelompok kecil.

Petani yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari para petani yang kurang pengalaman, berpengalaman atau sangat berpengalaman, laki-laki dan perempuan, berbagai usia dan latar belakang.

Prosedur yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- ✓ Penyuluh menyampaikan bahwa media tersebut berada pada tahap formatif dan memerlukan umpan balik (*feedback*) untuk menyempurnakannya.
- ✓ Memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan responden tentang topik yang disediakan. Sajikan media atau meminta kepada responden untuk mempelajari media tersebut.
- ✓ Penyuluh mencatat waktu yang diperlukan dan semua bentuk umpan balik (*feedback*) baik langsung maupun tak langsung selama penyajian media.

- ✓ Memberikan tes (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana tujuan dapat dicapai
- ✓ Memberikan atau membagikan kuesioner dan meminta responden untuk mengisinya. Apabila memungkinkan, adakan diskusi yang mendalam dengan beberapa petani. Beberapa pertanyaan yang perlu didiskusikan antar lain: (a) menarik tidaknya media tersebut, apa sebabnya, (b) mengerti tidaknya petani akan pesan yang disampaikan, (c) konsistensi tujuan dan materi program, cukup tidaknya latihan dan contoh yang diberikan. Apabila pertanyaan tersebut telah ditanyakan dalam kuesioner, informasi yang lebih detail dan jauh dapat dicari lewat diskusi.
- ✓ Menganalisa data yang terkumpul. Atas dasar ini umpan balik semua ini, media dapat dilakukan penyempurnaan.

3) Evaluasi Lapangan (*Field Evaluation*)

Evaluasi lapangan adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Evaluasi lapangan diusahakan situasinya semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Namun dengan hal itu masih harus dibuktikan. Melalui evaluasi lapangan inilah, kebolehan media yang kita buat itu diuji. Dalam melakukan evaluasi lapangan seorang penyuluh memilih sekitar 30 orang petani sebagai responden sambil memperhatikan beragam karakteristik seperti kepandaian, kelas sosial, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar, dsbnya sesuai dengan karakteristik sasaran.

Satu hal yang perlu dihindari baik untuk dua tahap evaluasi terdahulu dan terutama untuk evaluasi lapangan adalah apa yang disebut “efek halo” (*hallo effect*). Situasi seperti ini muncul apabila media dicobakan pada kelompok responden yang salah. Maksudnya kita dapat membuat program film bingkai atau transparansi OHP dan

film kepada para petani yang belum pernah memperoleh sajian dengan transparansi atau melihat film. Pada situasi seperti ini, informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

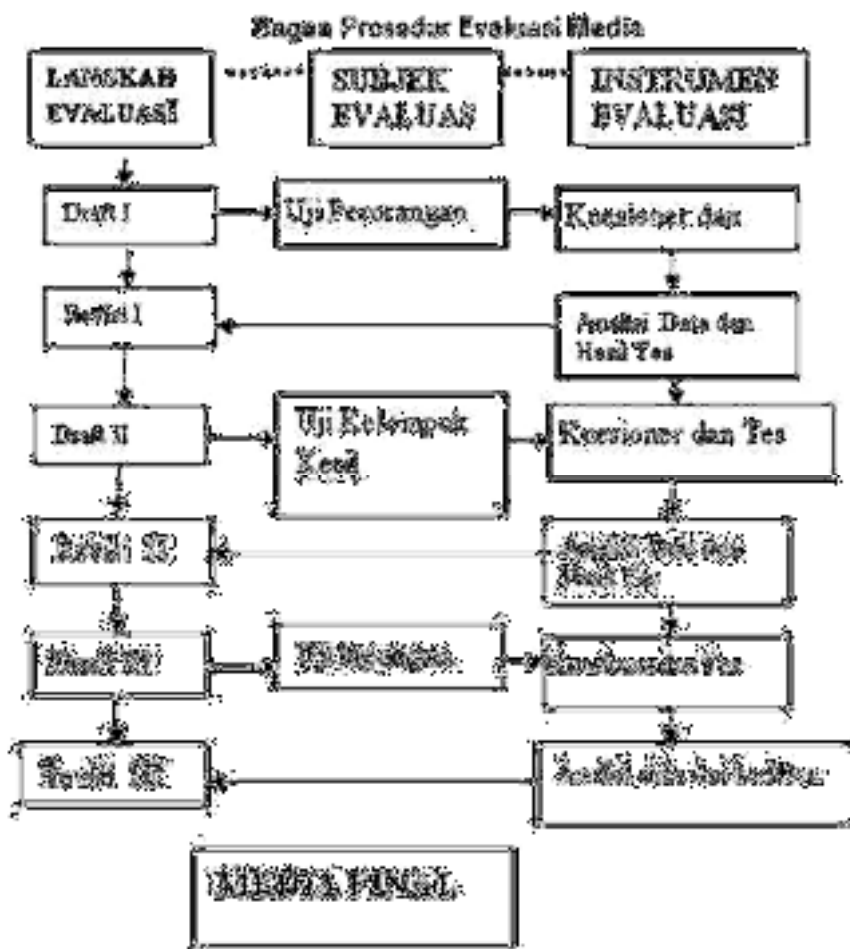
Prosedur pelaksanaannya sebagai berikut:

- ✓ Mula-mula penyuluh memilih responden yang benar-benar mewakili populasi target, kira-kira 30 orang petani. Usahakan agar mereka mewakili berbagai tingkat kemampuan dan ketrampilan petani yang ada. Tes kemampuan awal (*pretest*) perlu dilakukan jika karakteristik petani belum diketahui. Atas dasar itu pemilihan petani dilakukan. Akan tetapi, jika penyuluh benar-benar mengenal para petani yang akan dipakai dalam uji coba, maka tes itu tidak perlu dilakukan.
- ✓ Penyuluh menjelaskan kepada petani maksud uji lapangan tersebut dan apa yang diharapkan penyuluh pada akhir kegiatan. Pada umumnya petani tak terbiasa untuk mengkritik bahan-bahan atau media yang diberikan. Hal itu karena petani beranggapan sudah benar dan efektif. Usahakan petani bersikap rileks dan berani mengupayakan penilaian. Jauhkan sedapat mungkin perasaan bahwa uji coba menguji kemampuan petani.
- ✓ Menyajikan media tersebut kepada petani. Bentuk penyajiannya tentu sesuai dengan rencana pembuatannya; untuk prestasi kelompok besar, untuk kelompok kecil atau belajar mandiri.
- ✓ Penyuluh mencatat semua respon yang muncul dari petani selama kajian. Begitu pula, waktu yang diperlukan.
- ✓ Berikan tes (dapat menggunakan format evaluasi media dalam bentuk *check list*) untuk mendapatkan hasil penilaian petani (responden) dari media yang dibuat.
- ✓ Penyuluh meringkas dan menganalisis data-data yang telah diperoleh dengan kegiatan-kegiatan tadi. Hal ini meliputi

waktu yang diperlukan, perbaikan bagian-bagian yang sulit, dan pengayaan yang diperlukan, kecepatan sajian dan sebagainya.

Setelah menempuh ketiga tahap ini dapatlah dipastikan kebenaran efektivitas dan efisiensi media yang kita buat. Ketiga tahap penilaian tersebut di atas dapat dilihat pada bagan berikut ini.

Bagan Prosedur Evaluasi Media



3. Rangkuman

Sebuah media yang telah dirancang perlu dilakukan evaluasi seperlunya, termasuk media yang dirancang oleh seorang penyuluh pertanian. Sebab sebuah media yang dihasilkan oleh

seorang ahli dalam bidang media tidak secara otomatis bersifat efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan kepada pemakai media (petani/sasaran penyuluhan). Kehebatan seorang perancang media tidak hanya terletak pada kemahirannya merancang sebuah media tetapi juga keuletannya melewati tahap-tahap atau proses evaluasi. Dan dalam melewati proses/tahap-tahap evaluasi tersebut seorang perancang media niscaya berhubungan dengan orang lain, baik secara pribadi (siswa/ahli lain) maupun kelompok (kecil dan besar). Melalui proses itulah sebuah media layak digunakan/dipakai kendatipun dalam kurun waktu tertentu, media tersebut masih bisa dievaluasi kembali, hal itu tergantung kepada karakteristik dan latar belakang para pengguna media tersebut.

4. Soal Latihan

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut:

Rancangan penyuluhan yang telah dibuat terdahulu dan telah diperbaiki, Selanjutnya diujicobakan kepada petani (kelompok tani) untuk kemudian dilakukan evaluasi media penyuluhan yang digunakan. Lakukan *pre test* sebelum penyuluhan dilaksanakan dan lakukan *post test* segera setelah penyuluhan dilakukan.

c. Lembar Kegiatan Mahasiswa

a. Kelompok

1. Pembagian kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang
2. Masing-masing kelompok mendiskusikan materi latihan
3. Masing-masing kelompok menyusun laporan hasil diskusi
4. Masing-masing kelompok mempresentasikan laporan hasil diskusi

b. Individu

Masing-masing mahasiswa menyerahkan tugas pendalaman praktek latihan berupa laporan tertulis sesuai sistematika yang telah ditetapkan.

d. Test Formatif

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

- 1) Berikan penjelasan mengapa evaluasi media penyuluhan penting dilakukan!
- 2) Jelaskan kapan media penyuluhan perlu dilakukan evaluasi!
- 3) Jelaskan mengapa dalam melakukan evaluasi media penyuluhan harus dihindari efek halo (*hallo effect*)!

5. Kunci Jawaban

- 1) Sebuah media yang dihasilkan oleh seorang penyuluh dan bahkan oleh seorang ahli dalam bidang mediapun tidak secara otomatis bersifat efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan kepada pemakai media (petani/sasaran penyuluhan). Kehebatan seorang perancang media tidak hanya terletak pada kemahirannya merancang sebuah media tetapi juga keuletannya melewati tahap-tahap atau proses evaluasi. Dan dalam melewati proses/tahap-tahap evaluasi tersebut seorang perancang media niscaya berhubungan dengan orang lain, baik secara pribadi (siswa/ahli lain) maupun kelompok (kecil dan besar). Melalui proses itulah sebuah media layak digunakan/dipakai kendatipun dalam kurun waktu tertentu, media tersebut masih bisa dievaluasi kembali, hal itu tergantung kepada karakysteristik dan latar belakang para pengguna media tersebut.
- 2) Evaluasi terhadap media (apa saja) tidak saja dinilai setelah dipakai tetapi juga perlu dibuat sebelum digunakan secara luas. Penilaian ini dimaksudkan agar untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk dilakukan mengingat banyak

orang yang beranggapan bahwa sekali membuat media, pasti seratus persen ditanggung baik. Anggapan ini mungkin didasarkan pada hipotesis bahwa media yang dibuat dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Namun demikian hipotesis tersebut semestinya perlu dibuktikan dengan mengujicobanya ke sasaran yang dimaksud.

- 3)** Situasi “efek halo” (*hallo effect*) akan muncul apabila media dicobakan pada kelompok responden yang salah. Maksudnya kita dapat membuat program VCD penyuluhan atau menggunakan *power point* kepada para petani yang belum pernah memperoleh sajian dengan VCD penyuluhan atau menggunakan *power point* . Pada situasi seperti ini, informasi yang diperoleh banyak dipengaruhi oleh sifat kebaruan tersebut sehingga kurang dapat dipercaya.

6. Sumber Informasi dan Referensi

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2000. Mengemas Materi Penyuluhan. Balai Metodologi Informasi Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.

Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.

Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Santyasa, IW. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah). Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.

Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.

C. Penilaian

NO	ASPEK	JENIS NILAI	Nilai	Bobot
1	Kognitif	Nilai tugas tes	0 -100	40%
2	Afektif (TEORI)	Hadir 100%, tidak pernah terlambat Hadir 100%, terlambat lebih dari 2 kali tatap muka Tidak hadir 1 kali Tidak hadir 2 kali	100 90 80 70	20%
3	Psikomotor (PRAKTEK)	Laporan Pratikum/produk	0-100	40%

III. **PENUTUP**

Bahan ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu mahasiswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menerapkan bahan ajar/Modul yang telah dikembangkan tersebut, diharapkan menjadi alternatif bagi Dosen dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan berjalan lebih baik dan bervariasi yang pada akhirnya hasil belajar Mahasiswa aktif untuk belajar secara mandiri.

Mahasiswa dengan mengikuti mata kuliah Media Penyuluhan Pertanian melalui modul ini bisa belajar secara aktif dan mandiri sehingga mampu membuat/memproduksi dan menggunakan media penyuluhan dengan baik dan efektif, untuk mewujudkan kompetensi tersebut mahasiswa akan diarahkan untuk mempelajari Pengertian, fungsi, klasifikasi media penyuluhan pertanian, Pemilihan media penyuluhan pertanian, Media grafis, Media radio, Media video, Media sosial, Multimedia interaktif serta evaluasi media yang diproduksi.

Daftar Pustaka

- Anonimous, 2002. Buku Standar Teknis Media Penyuluhan Pertanian. Badan Pengembangan SDM Pertanian. Jakarta 2002
- Anonimous, 2001, Buku Media Visual Dalam Pelatihan dan Penyuluhan I dan II. Pusat Manajemen Pengembangan SDM Pertanian.
- Anonimous, 2000. Mengemas Materi Penyuluhan. Balai Metodologi Informasi Pertanian.
- Anonimous, 2008. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran (Buku Ajar). Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan Tahun 2008. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Arsyad Azhar, 2005. Media Pembelajaran. P.T. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Atmaja Yoga, Aziz A., Topatimasang., 2007. Video Komunitas. Memahami, Membuat, Menginginkan dan Mengembangkan Video Sebagai Media Pendidikan Masyarakat Dan Pengorganisasian Masyarakat. InsistPress. Sleman, Yogyakarta.
- Benny, Dewi, dan Agus. 2005. Ragam Media Dalam Pembelajaran. Buku 2.07. PAU-PPAI-UT. Jakarta.
- Binanto, I. 2010. Multimedia Digital. Dasar Teori dan Pengembangannya. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Munir, 2012. Multimedia. Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Mohammed Rosli dan Bungin Burhan. 2015. Audit Komunikasi pendekatan dan metode asesmen sistem informasi komunikasi dalam organisasi. Prenamedia Group. Jakarta
- Padmowihardjo Soedijanto, Dr. Ir. 2001. Modul Media Penyuluhan Pertanian. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka. Februari 2001.
- Pujiriyanto, 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis komputer). Penerbit Andi Yogyakarta.
- Riyanto Bambang, 1998. Diktat Panduan Praktek Media Penyuluhan Partanian. Akademi Penyuluhan Pertanian malang.

- Sadiman Arief S. Dr. Msc. Dkk. 1993. Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2012. Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Santyasa, IW. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran (Makalah). Disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana Nana, Dr. Rivai Ahmad, Drs. 2005. Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sulaeman Amir Hamzah, 1985. Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. Penerbit PT Gramedia Jakarta.