

PERANCANGAN PANDUAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH UNTUK GURU SEKOLAH DASAR

Hanny Safira¹, Dimas Krisna Aditya², Olivine Alifaprilina Supriadi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

hannysfr@student.telkomuniversity.ac.id¹, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id²,

olivinea@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Pandemi COVID-19 melanda dunia sejak akhir tahun 2019, keadaan ini memaksa masyarakat dunia untuk membatasi kontak fisik agar dapat menekan rantai persebaran COVID-19. Maka dari itu segala kegiatan, termasuk kegiatan belajar-mengajar juga dibatasi yaitu dengan melalui kegiatan belajar daring. Namun kegiatan belajar-mengajar daring juga tidak tanpa masalah dan justru menimbulkan masalah baru yang menjadi tantangan bagi tenaga dan peserta Pendidikan di Indonesia. Tujuan dari perancangan buku panduan ini adalah untuk membantu guru-guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. Untuk merancang buku panduan ini, dilaksanakan sebuah penelitian menggunakan metode penelitian campuran dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap guru-guru Sekolah Dasar Kristen Baptis Bandung. Pengumpulan data tersebut digunakan untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi oleh guru-guru sekolah dasar selama melaksanakan program pembelajaran daring sehingga dapat dianalisis untuk menemukan solusi yang baik atas kendala-kendala yang dialami tersebut.

Kata Kunci : buku panduan, PJJ, guru, sekolah dasar, covid 19

Abstract

The COVID-19 pandemic has hit the world since the end of 2019, this situation forces the world community to limit physical contact in order to suppress the chain of spread of COVID-19. All activities, including teaching and learning activities are also limited, namely through online learning activities. However, online teaching and learning activities are also not without problems and instead create new problems that become challenges for education personnel and participants in Indonesia. The purpose of designing this guidebook is to assist elementary school teachers in carrying out online learning during the COVID-19 pandemic. To design this handbook, research using mixed research methods was carried out with data collection techniques through observation and interviews with the teachers of the Bandung Baptist Christian Elementary School. The data collection is used to find out what obstacles are faced by elementary school teachers while carrying out online learning programs so that they can be analyzed to find good solutions to these circumstances

Keywords: guide book, online learning, teacher, elementary school, covid 19

1. Pendahuluan

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mulai diberlakukan setelah diberhentikan pembelajaran secara tatap muka untuk segala jenjang pendidikan di awal tahun 2020 dan masih berlangsung hingga tahun 2021 untuk menekan rantai persebaran Covid-19 di Indonesia. Pandemi Covid-19 di Indonesia berdampak pada 646.192 satuan pendidikan, 68.801.708 peserta didik, dan 4.183.591 pendidik mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini sampai Pendidikan Tinggi, Pendidikan Khusus, Pendidikan Vokasi, Pendidikan Masyarakat, Kursus dan Pendidikan Keagamaan (Kemendikbud, 2020).

PJJ merupakan upaya untuk terus membuat kegiatan pendidikan di Indonesia dapat terus berjalan. Sistem PJJ menggunakan pembelajaran melalui daring melalui layanan e-learning seperti Google Classroom dan situs khusus e-learning yang disediakan oleh masing-masing instansi pendidikan. Selain menggunakan situs e-learning, tenaga kerja pendidikan memberikan materi pembelajaran melalui telekonferensi video kepada para pelajar melalui Google Meet dan Zoom.

Sistem pembelajaran secara jarak jauh ini membantu kegiatan pendidikan untuk terus belajar, namun perubahan secara tiba-tiba ini juga memunculkan berbagai masalah baru. Kelangsungan pembelajaran daring tergantung pada berbagai faktor seperti tingkat persiapan sekolah, kesiapan orangtua/keluarga, serta kesiapan guru (Yunitasari 2020:3). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyadari adanya disparitas terhadap akses teknologi pembelajaran karena beragamnya latar belakang orang tua dan guru, namun

pemberlakuan pembelajaran daring tetap ditegaskan (Wahyono & Husamah, 2020). Tidak semua daerah di Indonesia memiliki akses internet yang baik dan masih banyak pula yang tidak memiliki fasilitas yang mencukupi untuk melaksanakan PJJ secara efektif. Banyak guru yang merasa kesulitan karena kini mereka diminta untuk beradaptasi dengan metode pembelajaran jarak jauh yang menggunakan media TIK sebagai alat penunjang kegiatan belajar mengajar. Kesulitan ini berasal dari macam-macam kendala, seperti kurangnya pengetahuan guru dalam mengakses internet dan juga mengoperasikan media TIK secara optimal.

Bahkan di beberapa negara lainnya, pengadopsian pembelajaran daring juga bukan tanpa masalah dan rata-rata manfaat sebenarnya masih dipertanyakan karena hasilnya jauh lebih kecil dari yang diharapkan (Wahyono & Husamah, 2020), hal ini tidak luput dari kendala yang berupa masalah jaringan, kurangnya pelatihan dan kesadaran yang dialami oleh pendidik. Selain itu, kelemahan signifikan pembelajaran daring adalah kurangnya kehadiran, sentuhan pribadi, dan interaksi karena masalah konektivitas (Arora & Srinivasan, 2020). Kendala lainnya adalah, kebanyakan peserta didik merasa sekolah tidak memiliki program yang baik untuk sistem belajar di rumah karena sekolah dan guru hanya memberikan tugas secara beruntun sesuai rencana pelajaran dan materi pelajaran dalam kondisi non-pandemi (Satriawan, 2020).

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis berencana untuk merancang buku panduan PJJ untuk mempermudah guru sekolah dasar dalam mengetahui seluk beluk media e-learning yang sering digunakan sebagai media PJJ. Permasalahan dalam PJJ dapat mengakibatkan learning loss, buku panduan ini dirancang untuk meminimalisir potensi learning loss selama proses vaksinasi berlangsung hingga sekolah dapat dibuka kembali untuk beroperasi seperti semula.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

- A. Observasi
- B. Wawancara
- C. Studi Pustaka

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Desain Komunikasi Visual

3.1.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah keilmuan yang mempelajari cara menyampaikan pesan yang berisikan informasi yang spesifik dengan menggunakan bahasa rupa (visual language). Menurut Widagdo (1993:31) Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah desain yang diciptakan melalui pemikiran rasional, memiliki landasan pengetahuan dan bersifat pragmatis.

Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah keilmuan dalam menciptakan desain yang memiliki penampilan rupa berisi pikiran maupun perasaan dari pemberi pesan untuk dapat diserap orang banyak (Susanto, 2005:15-16).

Berdasarkan kedua definisi di atas, Desain Komunikasi Visual dapat diartikan sebagai ilmu yang membahas penggunaan visual dalam menyampaikan pesan kepada orang banyak berdasarkan pengetahuan, bersifat pragmatis dan rasional.

3.1.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Sebagai sebuah keilmuan yang mempelajari media visual untuk penyampaian pesan dan informasi. Desain Komunikasi Visual memiliki fungsi sebagai:

1) Sarana Identifikasi

Identitas memberikan suatu ciri khas kepada desain visual yang dilihat, menjadi pembeda desain yang satu dengan desain lainnya, juga sebagai cerminan dari sifat, nilai dan jenis informasi yang disampaikan oleh desain visual tersebut sehingga dapat mengenalkan identitas visual dari suatu desain dengan lebih efektif.

2) Sarana Informasi dan Instruksi

Desain Komunikasi Visual dapat digunakan dalam menyampaikan informasi petunjuk arah juga instruksi penggunaan suatu benda. Dengan menggunakan bentuk dan tata letak yang sesuai, sebuah informasi dan instruksi yang akan disampaikan dapat mudah untuk dimengerti oleh pengguna.

3) Sarana Presentasi dan Promosi

Desain Komunikasi Visual berbicara tentang bagaimana mengolah informasi dan pesan supaya dapat dikomunikasikan kepada target audience dengan cara yang lebih menarik dan lebih dekat secara emosional sehingga dapat dimengerti dan diingat lebih mudah.

3.2 Perancangan

Menurut Mulyadi (Mulyadi, 2007) perancangan merupakan sebuah fase yang diawali dengan proses evaluasi atas alternatif rancangan sistem yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakai tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, bahwa perancangan adalah sebuah proses perencanaan untuk menciptakan sebuah sistem baru atau pengembangan sistem yang sudah ada.

3.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3). Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123), media dapat dibagi menjadi dua, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Kedua alat bantu ini digunakan sebagai alat membantu tenaga pendidik dalam meningkatkan efektivitas dalam penyampaian materi yang akan disampaikan.

3.4 Pembelajaran Jarak Jauh

Berdasarkan Permendikbud No. 109 tahun 2013, Pembelajaran Jarak Jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu/mandiri atau kelompok dengan menggunakan media TIK dan internet. Pembelajaran jarak jauh memberikan fleksibilitas untuk siswa belajar kapan saja, di mana saja dan dengan siapa saja. Metode pembelajaran yang digunakan dapat berupa e-learning dan teleconference.

3.5 Buku

Buku adalah sekumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu dan berisi tulisan dan gambar. Setiap sisi dari satu lembar kertas di dalam buku disebut juga sebagai halaman. Sejak dulu buku dipakai untuk menulis berbagai macam informasi dan pengetahuan-pengetahuan yang dikembangkan oleh manusia untuk diabadikan sehingga dapat diteruskan kepada generasi selanjutnya. Buku juga dipakai untuk memperbanyak dan mendistribusikan informasi dari satu manusia ke manusia lainnya sehingga pengetahuan dapat dinikmati oleh di mana saja dan oleh berbagai macam kalangan.

3.6 Layout

Menurut Harimurti Kridalaksana dalam Kamus Istilah Periklanan (1996:4) yang dikutip oleh Prabowo A. B. D. (2012), layout adalah penataletakan atau strukturisasi dari beberapa unsur desain agar teratur dan tercipta sebuah komposisi yang baik sehingga dapat memiliki dampak yang kuat ketika dilihat.

3.6.1 Prinsip-Prinsip Layout

Layout memiliki prinsip-prinsip mutlak menurut Allan Swan dalam bukunya Basic Design and Layout (1989:55), yaitu antara lain:

1. Balance (Keseimbangan): Keseimbangan pada layout menentukan ukuran dan setiap bagian dari komponen dan elemen visual yang akan digunakan pada sebuah desain sehingga pembaca tidak akan kesulitan dan merasakan ada sesuatu yang salah pada hal yang ia baca. Balance memiliki dua jenis yaitu: symmetric balance (kuat, stabil), dan asymmetric balance (variatif, bergerak).
2. Rhythm: Rhythm atau irama merupakan sebuah bentuk yang dihasilkan dengan mengulang elemen secara bervariasi. Pengulangan ini akan membentuk sebuah pola yang konsisten dan saling melengkapi. Setiap pola pengulangan juga harus memiliki kesatuan yang utuh.
3. Emphasis: Emphasis adalah titik berat yang akan menjadi pusat perhatian ketika pembaca melihat. Fungsinya adalah agar desain memiliki daya tarik sehingga pembaca tidak cepat berpaling.
4. Unity: Unity adalah kesatuan dari keseluruhan elemen di dalam sebuah layout, unity dapat membantu untuk menentukan banyaknya elemen yang ingin digunakan atau bagaimana penggunaannya.

3.7 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah keilmuan yang mempelajari huruf dalam disiplin seni. (Sihombing, 2001:3). Keilmuan ini membahas jenis-jenis huruf serta penggunaannya dalam merancang sebuah desain. Steven Heller, dalam bukunya yang berjudul "Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior", menuliskan bahwa tipografi memiliki 8 prinsip desain yaitu Inform, Advocate, Play, Caution, Entertain, Express, Educate and Transform.

1. Inform: Adalah bagaimana kita menginformasikan pesan kepada pembaca atau audiens dengan mengangkat suatu topik permasalahan atau memberikan insight tentang esensi dari suatu hal.
2. Advocate: Adalah ketika seorang desainer membuat pesan yang dapat menggugah keinginan audiens untuk bisa mendukung, ikut terlibat, dalam suatu acara atau kegiatan.
3. Play: Tipografi yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi harus memiliki kesan menghibur dan ekspresif.
4. Caution: Tipografi dapat berperan sebagai peringatan bagi audiens. Seperti layaknya penggunaan tipografi pada pesan Jangan Merokok, Dilarang Melintas, Dilarang Berhenti, dll.

5. Entertain: Selain membawa pesan, tipografi harus memiliki satu tujuan mendasar yaitu mendatangkan kesenangan bagi penikmatnya agar menumbuhkan emotional attachment.
6. Express: Tipografi dapat menggunakan kata-kata dan slogan yang dirancang untuk mengekspresikan kepercayaan, filosofi dan nilai-nilai lainnya dengan tujuan untuk mempengaruhi orang lain.
7. Educate: Memberi pesan juga pengetahuan yang rinci secara khusus kepada audiens.
8. Transform: Memainkan permainan kata-kata visual dan manipulasi grafis untuk bisa masuk kepada sudut pandang audiens.

3.8 Ilustrasi

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan pada abad ke-19 meningkatkan ilustrasi dengan bentuk yang lebih detail, rumit dan garis hitam putih digunakan dengan Teknik cukil. Ilustrasi merupakan sebuah media untuk merekam dunia fisik dan intelektual. Banyak digunakan pada buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam. (Witabora 2012:659-667)

Dalam kamus The American Heritage of The English Language, ilustrasi mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

Dalam berbahasa visual, setiap ilustrator dapat diasosiasikan dengan gaya gambar tertentu. Gaya masing-masing ilustrator yang berbeda ini dapat menentukan genre ilustrasi mereka. Namun secara garis besar, bentuk pencitraannya dapat dibagi menjadi dua yaitu; literal ilustrasi, dimana ilustrasinya adalah sebuah gambaran dari sebenar-benarnya kenyataan dan dapat dipercaya, dan juga konseptual, yaitu gambar yang bersifat konsep dan dapat berupa sebuah metafora dan lebih digunakan sebagai penggambaran sebuah ide.

Menurut Witabora (Witabora 2012:659-667), visual metafora dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Ilustrasi Konseptual: Ilustrasi konseptual adalah metode merepresentasikan konten dan ide dalam bentuk penuh simbol, ilusi dan ekspresif. Ilustrasi konseptual cenderung digunakan untuk merepresentasikan isu atau tema yang kritis dan kompleks seperti isu ekonomi, politik dan sosial.
2. Diagram: Diagram adalah ilustrasi yang menggambarkan bentuk sebuah objek, sistem atau proses dan merupakan paparan dari informasi yang ingin disampaikan.
3. Abstraksi: Abstraksi adalah bentuk ilustrasi yang menggunakan banyak warna dan bentuk dari hasil imajinasi sendiri. Visualnya seringkali dihasilkan dengan tekstur yang berani dan dengan bentuk-bentuk nongeometris maupun geometris dan memiliki elemen-elemen bebas yang tidak memiliki asosiasi dengan visual apapun.
4. Pictorial Truth: Pictorial truth, atau juga dapat disebut sebagai penggambaran realis. Visual yang dihasilkan merupakan kebenaran apa adanya, tanpa menggunakan metafora, konsep atau ide dan mengutamakan detail yang akurat.
5. Estetika: Visual ini menggunakan gabungan ilustrasi hyperrealism dengan nilai sentimental. Tujuan utamanya adalah bermain dengan sensasi indra, memberi kesan berlebihan, sensual dan bahkan hedonistic.

3.9 Hasil Observasi

Penulis mendapatkan kesempatan untuk melakukan observasi ke Sekolah Kristen Baptis Bandung dan berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Telkom University. Sekolah Kristen Baptis Bandung berlokasi Jl. Wastukencana No. 40 pada tanggal 17 April 2020 pukul 09:00 WIB.

Pengabdian masyarakat yang diselenggarakan merupakan sosialisasi penggunaan OBS Studio sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh kepada guru beserta staff Sekolah Kristen Baptis Bandung. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari Kepala Sekolah dan kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi melalui layar slideshow. Guru beserta staff diminta untuk mengunduh OBS Studio terlebih dahulu untuk kemudian diinstall di komputer masing-masing.

Materi yang disampaikan kepada guru dan staff berupa cara-cara menggunakan OBS Studio, pertama-tama guru dan staff diminta untuk mengubah pengaturan bahasa dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia sebelum mencoba menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam OBS Studio. Instruksi selanjutnya adalah mengubah format video yang akan dihasilkan menjadi mp4 agar dapat diputar oleh berbagai macam perangkat. Setelah itu guru dan staff diinstruksikan untuk mencoba menambahkan media gambar, video, layar tangkap, dan berbagai materi ajar ke dalam video yang akan dibuat di OBS Studio.

Di tengah penerapan materi, banyak dari guru dan staff harus menulis kembali apa yang disampaikan di buku atau secarik kertas. Selain akan mudah hilang dan terselip, instruksi yang disampaikan tidak dapat dicatat secara detail karena terbatas oleh waktu. Banyak juga yang mengalami kendala dalam koneksi internet dan beberapa gangguan teknis lainnya. Materi yang disampaikan menjadi kurang efektif karena fokus guru terbagi menjadi dua karena harus mencatat sambil mendengarkan. Adanya buku panduan dapat membantu kendala tersebut, karena buku dapat dibuka dengan mudah kapan saja dan dimana saja.

3.10 Hasil Wawancara

Kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan menunjukan benar adanya kendala yang terjadi di kegiatan pembelajaran daring, mulai dari kesulitan guru dalam mengoperasikan teknologi digital, tidak terbiasanya murid-murid dengan pembelajaran jarak jauh, hingga permasalahan di luar kendali guru dan murid yaitu buruknya jaringan internet. Kendala yang muncul berasal dari ketidakbiasaan dalam menghadapi situasi pandemi COVID-19 karena kemunculannya yang begitu mendadak, dan kurang familiarnya guru untuk beralih metode pembelajaran manual ke pembelajaran yang seluruhnya menggunakan teknologi digital. Selain itu, pembelajaran secara jarak jauh dinilai kurang memberikan makna emosional yang harusnya dapat dirasakan ketika guru berinteraksi dengan murid karena pembelajaran jarak jauh dilaksanakan melalui layar digital, dan seringkali, pembelajaran ini bersifat satu arah saja.

Namun di samping kesulitan yang dihadapi, guru-guru di Sekolah Kristen Baptis Bandung masih memiliki semangat yang tinggi untuk beradaptasi dengan situasi. Secara perlahan tapi pasti, guru-guru Sekolah Kristen Baptis terus berusaha untuk mempelajari teknologi digital masa kini demi memberikan pendidikan yang terbaik untuk anak-anak bangsa yang berhak mendapatkannya. Antusiasme guru dalam mempelajari teknologi digital terbukti oleh tingginya keinginan mereka dalam berpartisipasi di banyak workshop yang menjelaskan tentang aplikasi-aplikasi yang bisa menunjang pembelajaran secara daring.

4.1 Konsep

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis, penulis berencana untuk merancang buku panduan dalam menggunakan Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom dan OBS Studio secara optimal. Diharapkan buku ini dapat membantu guru-guru di Sekolah Dasar Kristen Baptis dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. Penulis melihat secara langsung kesulitan yang dialami oleh guru-guru di lapangan, maka dari itu penulis berniat untuk memberikan solusi kepada para guru. Penulis memilih untuk merancang sebuah buku karena buku dapat dipegang dan dilihat secara langsung. Menurut Anne Mangen dkk. Dalam penelitiannya yang berjudul *Comparing Comprehension of a Long Text Read in Print Book and on Kindle: Where in the Text and When in the Story?*, banyak orang mengakui saat membaca teks cetak di atas kertas, pembaca memiliki akses sensorik langsung ke urutan teks serta keseluruhan teks sehingga kualitas membaca teks secara komprehensif di kertas atau buku lebih tinggi daripada membaca lewat layar. Buku dapat memberikan rasa kepemilikan, jadi guru-guru tidak perlu kembali mencari di internet ketika perlu, dan apabila guru-guru mengambil screenshot dari internet atau file digital lainnya akan mudah tertimbun dengan file-file baru.

4.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan disampaikan pada perancangan ini diambil dari hasil analisis metode penelitian. Dari hasil analisis data yang telah didapatkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa guru-guru juga menghadapi kesulitan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini. Berdasarkan hasil observasi penulis, kendala paling utama yang ditemui adalah kurang familiarnya guru-guru terhadap fitur yang tersedia di masing-masing aplikasi yang digunakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran jarak jauh. Hal ini membuat guru-guru harus mengeluarkan usaha ekstra untuk merekam penjabaran materi melalui kertas karena tidak mengetahui fitur Google Jamboard, sebuah papan tulis digital yang tersedia bersama Google Meet. Penjabaran materi yang membutuhkan rumus seperti matematika akan lebih mudah dengan penggunaan Google Jamboard ini, karena dapat digunakan secara langsung dan lebih interaktif.

Maka dari itu, dalam perancangan ini penulis berencana untuk membuat buku panduan penggunaan Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom dan OBS Studio untuk guru-guru sekolah dasar. Konsep pesan yang ingin disampaikan oleh penulis adalah “Mudah menguasai Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio untuk belajar daring.” dengan menggunakan penyampaian dengan pengayaan bahasa yang tidak rumit namun tetap sopan dan santun sehingga para guru tidak merasa kaku ketika membaca konten buku yang berisi instruksi-instruksi panjang yang dapat berubah menjadi membosankan bila dikemas dengan bahasa yang terlalu formal dan kaku. Penulis juga mengolah informasi yang diberikan agar semudah mungkin untuk bisa dimengerti dengan skala keterbacaan Rudolf Flesch dari bukunya yang berjudul *The Art of Readable Writing*.

4.1.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan ilustrasi karakter untuk merepresentasikan guru-guru yang menguasai teknologi digital pada covernya dan menggunakan layout dan elemen visual yang seimbang. Serta warna-warna yang menarik dan juga merupakan warna representatif dari aplikasi-aplikasi yang dikenalkan pada buku panduan ini.

Materi yang diberikan akan dibagi menjadi beberapa bab sesuai dengan jumlah aplikasi yang akan diperkenalkan di buku. Setiap bab akan memiliki sub-bab yang berisi instruksi langkah-langkah menggunakan fitur yang

tersedia di dalam aplikasi tersebut mulai dari yang paling dasar seperti membuat ruangan meeting atau membuat video hingga yang sedikit lebih rumit seperti menambahkan attachment pada kolom chat dan announcement, menggunakan Google Jamboard dan membagikan link kepada peserta yang menghadiri ruangan meeting tersebut.

Tips dan trivia akan disajikan di dalam halaman untuk memberikan informasi tambahan dan juga mengenalkan fitur kecil yang dapat memudahkan guru ketika mengoperasikan aplikasinya.

Tabel 1: Tabel Analisis AISAS
Sumber: Dokumen pribadi.

Metode	Keterangan
<i>Attention</i>	Penulis akan mengadakan workshop dan pengabdian masyarakat kemudian mempromosikan adanya buku panduan untuk menggunakan aplikasi untuk pembelajaran daring.
Workshop, Pengabdian Masyarakat	
<i>Interest</i>	Untuk menarik perhatian konsumen selain dari menjelaskan seperti apa isi konten buku panduan saat workshop.
Informasi dan promosi pada workshop	
<i>Search</i>	Setelah mendapatkan perhatian dari media-media pendukung, konsumen dapat mencari produk di aplikasi <i>e-commerce</i> .
Shopee, Tokopedia	
<i>Action</i>	Diharapkan aksi yang diambil oleh konsumen adalah membeli buku panduan dan membacanya agar dapat menguasai penggunaan aplikasi pembelajaran daring.
Konsumen dapat menguasai bagaimana caranya menggunakan aplikasi untuk pembelajaran daring.	
<i>Share</i>	Setelah membaca buku panduan, diharapkan konsumen dapat memberitahu rekan-rekan gurunya untuk membaca buku panduan dari mulut ke mulut dan tombol share di aplikasi <i>e-commerce</i> .
Membagikan informasi dan keberadaan buku panduan melalui sosial media ataupun dari mulut ke mulut pada sesama guru lainnya di Kota Bandung.	

4.1.3 Konsep Media

Penulis berencana menjadikan “Buku Panduan Mudah Belajar Daring dengan Menggunakan: Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio.” sebagai judul buku, karena judul tersebut menginformasikan konten buku dan juga menjadi solusi bagi khalayak sasaran yang diangkat oleh penulis.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dibahas oleh penulis di bab sebelumnya, buku panduan berjudul “Buku Panduan Mudah Belajar Daring dengan Menggunakan: Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio.” akan dibuat dengan kriteria sebagai berikut:

- Jenis produk : Buku panduan
- Judul buku : Buku Panduan Mudah Belajar Daring dengan Menggunakan: Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio
- Ukuran buku : 20x20 cm
- Jenis kertas : Art paper 310 gsm (Cover), art paper 150 gsm (isi)
- Teknis jilid : Perfect bound
- Jumlah halaman : 109
- Isi buku : Informasi dan instruksi tentang menggunakan aplikasi Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom dan OBS Studio.
- Sinopsis : “Buku Panduan Mudah Belajar Daring dengan Menggunakan: Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio.” Merupakan hasil dari pengamatan penulis pada fenomena pandemi COVID-19 di Indonesia yang begitu mendadak sehingga menghambat dan memberikan dampak negatif yang signifikan pada kegiatan penyelenggaraan pendidikan dari segala jenjang pendidikan. Kegiatan belajar mengajar tidak boleh terhambat, khususnya untuk tingkat sekolah dasar karena sekolah dasar merupakan pendidikan dasar untuk masa depan Bangsa Indonesia. Buku ini hadir sebagai solusi dari kesulitan yang terlahir dari pembelajaran jarak jauh yang menuntut guru dan siswa-siswi untuk belajar secara daring melalui internet. Sebagai solusi untuk membuat pembelajaran jarak jauh menjadi lebih menyenangkan dan efektif untuk guru dan siswa-siswi di rumah. Media pendukung yang akan digunakan pada perancangan ini adalah konten Instagram Ads, Facebook Ads dan mini schedule book yang disertakan bersama buku panduan agar guru-guru dapat menuliskan jadwal kegiatannya di dalam buku tersebut.

4.1.4 Konsep Visual

Perancangan buku panduan ini menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe InDesign 2019 pada pembuatan layout buku dan Procreate dalam pembuatan aset ilustrasinya. Konsep visual akan terdiri dari gaya visual, jenis huruf, warna, grid dan layout. Berikut ini merupakan konsep visual dari perancangan buku panduan “Buku Panduan Mudah Belajar Daring dengan Menggunakan: Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio.”.

A. Gaya Visual

Visual yang akan ditampilkan di dalam buku berupa ilustrasi yang akan dibuat menggunakan software Procreate dengan pengayaan kartun. Kartun dipilih sebagai pengayaan ilustrasi karena kartun memiliki karakteristik yang lebih ekspresif dan juga cocok untuk khalayak sasaran, khususnya yang mengajar di tingkat sekolah dasar. Dalam pengayaan ilustrasi buku, penulis terinspirasi dari seorang ilustrator asal Italia yaitu Gaia Bordicchia, ia telah menulis dan membuat ilustrasi untuk banyak buku anak selama 15 tahun. Salah satu karyanya adalah “La Forêt des Lanternes” yang diterbitkan oleh Milan Editions di Prancis pada tahun 2018.



B. Jenis Huruf

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan buku ini adalah jenis font *decorative* dan *san serif*. Font *sans serif* dipilih karena tingkat keterbacaannya yang tinggi, memiliki kesan yang dinamis dan simpel sehingga tidak berkesan terlalu formal dan memberikan perasaan yang kaku ketika dibaca. Font *sans serif* yang digunakan adalah OpenSans.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstu
 0123456789

Sedangkan *decorative* memiliki karakteristik yang menarik sehingga cocok untuk digunakan sebagai judul. Font yang akan digunakan adalah Ludicrous dan Tragic Marker.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 3: Typeface Ludicrous
 Sumber: Dokumen pribadi.

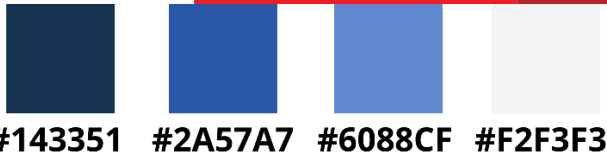
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstu
 0123456789

Gambar 4: Typeface Tragic Marker
 Sumber: Dokumen pribadi.

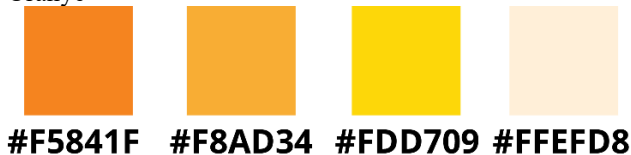
C. Warna

Warna yang akan diaplikasikan ke dalam buku ini adalah warna-warna yang terang namun tidak terlalu mencolok agar sesuai dengan selera target audiens yang berusia 45-60 tahun. Warna yang digunakan juga merupakan warna representatif dari masing-masing aplikasi.

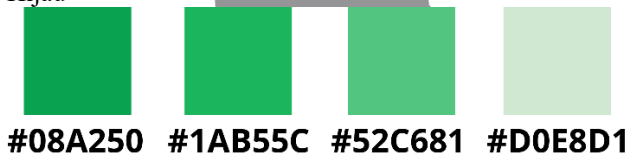
1. Biru



2. Oranye



3. Hijau



4.1.5 Konsep Bisnis

A. Community Based Marketing

Berdasarkan dari data analisis khalayak sasaran penulis, konsumen perlu mendapatkan informasi mengenai penggunaan aplikasinya secara langsung. Penulis berencana untuk mempromosikan buku panduan sambil mengadakan workshop atau pengabdian masyarakat yang menerangkan tentang penggunaan aplikasi Google Meet, Google Jamboard, Google Classroom, Zoom Meeting dan OBS Studio. Workshop ini akan diadakan di sekolah-sekolah Kota Bandung. Penulis juga akan membagikan merchandise berupa pulpen dan schedule notebook pada setiap peserta yang mengikuti acara workshop.

4.2 Perancangan Visual



Gambar 5: Cover Buku
Sumber: Dokumen pribadi

Google Jamboard



Tentang Google Jamboard



Google Jamboard adalah papan tulis digital interaktif milik Google yang bisa digunakan bersama dengan aplikasi-aplikasi Google Workspace, yang mana di antaranya adalah Google Meet, Gmail dan Google Classroom. Anda dapat menemukan aplikasi Jamboard pada daftar aplikasi yang berada dalam laman utama Google, atau anda juga dapat mengakses Jamboard dengan menuliskan "jamboard.google.com" pada kolom alamat web di dalam browser anda.

Dengan Google Jamboard anda dapat menulis dan juga menggambar seperti menulis pada papan tulis di sekolah. Dengan fitur-fiturnya yang interaktif dan terintegrasi secara real-time, anda dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena murid-murid anda dapat berpartisipasi secara langsung.

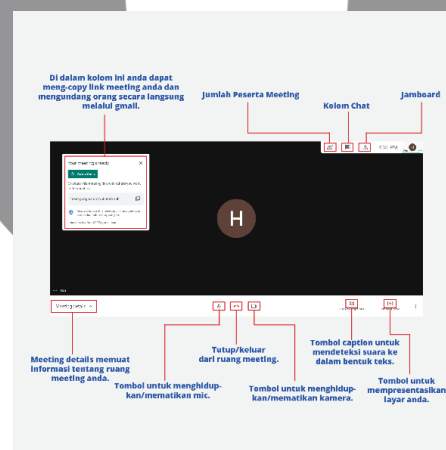
Panduan kali ini akan membantu anda untuk membuat Jamboard melalui Google Meet.



Gambar 6: Section Panduan Google Jamboard
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 7: Section Panduan Google Classroom
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 8: Salah satu halaman dari section panduan Google Meet
Sumber: Dokumen pribadi.

Zoom Meeting



Tentang Zoom Meeting

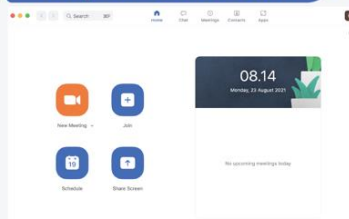


Zoom Cloud Meetings atau biasa kita kenal sebagai Zoom, adalah sebuah software telekonferensi yang dikelola oleh Zoom Video Communications. Bagian program gratisnya menawarkan layanan video telekonferensi dengan batas waktu 40 menit dan peserta maksimal 100 orang. Sementara program berbayarnya menawarkan layanan dengan batas waktu 30 jam dan peserta maksimal 1.000 orang.

Zoom bisa digunakan untuk banyak sistem operasi seperti MacOS, Windows, Linux, iOS, Android, dan Chrome OS. Zoom sangat dikenal dengan tampilannya yang simple dan fiturnya yang mudah digunakan bagi semua kalangan dalam berbagai macam keahlian. Fiturnya termasuk one-on-one meeting, group meeting, screen sharing, browser extension, serta fitur merekam meeting yang dapat membuat transkripsi audio secara terpisah.

67

Tampilan Utama Zoom



Setelah anda berhasil masuk ke dalam Zoom, anda akan dihadapkan pada tampilan layar seperti di atas. Ikon-ikon di sisi kiri bawah dari tampilan ini lah tempat anda memulai kegiatan telekonferensi dengan Zoom. Anda dapat membuat ruangan meeting, mengikuti ruangan meeting lain, juga membuat jadwal meeting untuk tanggal tertentu.

68



Gambar 9: Section Panduan Zoom Meetings
Sumber: Dokumen pribadi.



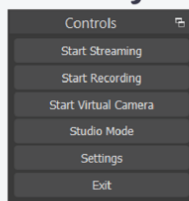
Tampilan Utama OBS Studio



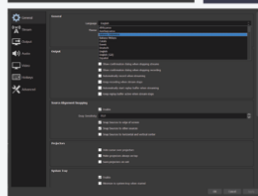
Tampilan utama OBS Studio terdiri dari lima section yaitu: Scenes, Sources, Audio Mixer, Scene Transitions, dan Controls. Masing-masing section memiliki fungsi yang dapat membantu anda dengan rekaman video anda nanti. OBS Studio juga tersedia dalam Bahasa Indonesia, anda dapat mengganti bahasa dengan cara berikut.

86

Ubah Menjadi Bahasa Indonesia!



Klik Settings pada bagian Controls > General > Language > Bahasa Indonesia



Klik OK lalu Apply!

87

Gambar 10: Section Panduan Zoom Meetings
Sumber: Dokumen pribadi.

4.3 Media Pendukung

A. Book Stand

Book stand akan digunakan sebagai media promosi di acara-acara workshop dan pelatihan menggunakan aplikasi untuk belajar daring di sekolah-sekolah.



Gambar 11: Book Stand Buku Panduan Mudah Belajar Daring
Sumber: Dokumen pribadi.

B. Bookmark



Gambar 12: Bookmark Buku Panduan Mudah Belajar Daring!
Sumber: Dokumen pribadi.

Bookmark ini akan digunakan sebagai media pendukung yang dapat pembaca dapatkan bersama bukunya. Bookmark ini berfungsi untuk memberi tanda halaman yang sedang dibaca atau memberi tanda pada halaman yang dianggap penting untuk dibaca di kemudian waktu.

D. CD Guide



Gambar 13: Bookmark Buku Panduan Mudah Belajar Daring!
Sumber: Dokumen pribadi.

Selain bookmark, pembaca juga akan mendapatkan panduan menggunakan aplikasi untuk belajar daring dalam bentuk motion graphics dalam bentuk CD yang dapat diputar di DVD player dan CD drive laptop masing-masing.

D. Roll Up Banner

Selain book stand untuk media promosi di acara workshop dan pelatihan aplikasi belajar daring, roll up banner juga akan digunakan bersama book stand untuk menarik perhatian pembaca, memberikan informasi rilis buku, serta memberikan *brand awareness* Buku Panduan Mudah Belajar Daring!.



Gambar 14: Roll Up Banner Buku Panduan Mudah Belajar Daring!
Sumber: Dokumen pribadi.

E. Pen

Pulpen berdesain khusus Mudah Belajar Daring! akan diberikan sebagai *freebies* ketika pembaca membeli buku di book stand acara workshop dan pelatihan menggunakan aplikasi untuk belajar daring.



Gambar 15: Pulpen Buku Panduan Mudah Belajar Daring!
Sumber: Dokumen pribadi.

F. Schedule Notebook



Gambar 16: Schedule Notebook
Sumber: Dokumen pribadi.

Schedule notebook adalah sebuah buku yang berfungsi untuk mencatat jadwal meeting pembaca. Walaupun sudah ada fitur jadwal di dalam aplikasi-aplikasi untuk belajar daring, notebook ini berperan sebagai alternatif yang tidak kalah ergonomis karena bentuknya yang tidak terlalu besar.

4. Kesimpulan

Melalui penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa permasalahan tentang kesulitan guru dalam menggunakan aplikasi untuk pembelajaran daring karena kurangnya pengetahuan serta tidak terbiasanya guru dalam penggunaan teknologi digital dapat terjawab dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Karena ketika guru-guru mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi untuk pembelajaran daring, mereka dapat menggunakan buku panduan ini sebagai pedoman. Guru-guru berusia 45 hingga 60 tahun masih memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan beradaptasi, keinginan ini terus didorong oleh rasa tanggung jawab dan kegigihan untuk memberikan pendidikan yang terbaik untuk murid-muridnya. Penulis berusaha menjawab kesulitan dari ketidakbiasaan guru-guru dengan teknologi di era digital ini dengan merancang sebuah panduan dalam buku yang masih sangat familiar dan menjadi pilihan media bacaan yang digemari. Beberapa guru di SD Kristen Baptis Bandung menyatakan sangat terbantu sekali dengan adanya buku panduan yang dapat membantu mereka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dan menyajikan bahan materi ajar yang lebih mudah

dan menyenangkan bagi murid-muridnya. Guru-guru dapat kembali membaca instruksi yang terdapat di buku panduan bila mereka membutuhkan bantuan di beberapa situasi yang belum pernah dialami sebelumnya. Menurut penulis media ini sangat berpotensi untuk dapat menjawab kesulitan guru-guru yang juga terus berusaha beradaptasi dengan teknologi. Buku panduan ini dapat menyimpan semua inti dari segala penyuluhan dan workshop tentang aplikasi pembelajaran daring, dan guru-guru dapat membukanya kembali untuk mempelajari secara komprehensif dengan mandiri kapan pun dan di mana pun mereka mau. Penulis berharap media yang dirancang penulis dapat menjawab kesulitan para guru dalam menggunakan aplikasi untuk pembelajaran daring. Rancangan buku panduan ini masih jauh dari kata sempurna. Bila ada kekurangan pada rancangan penulis, maka penulis senantiasa menerima kritik dan saran untuk pengembangan selanjutnya yang lebih baik lagi.

REFERENSI

- Alan Male. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. SA: AVA Publishing.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*. Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, 1(1), 1-14.
- Arora, A. K., & Srinivasan, R. (2020). *Impact of pandemic COVID-19 on the teaching-learning process: A study of higher education teachers*. Prabandhan: Indian journal of management, 13(4), 43-56.
- Jaleen Grove. (2011). *Evaluating Illustration Aesthetically: Points for consideration for those new to the field*. Academia.
- Lawrance Zeegen, Crush. (2005). *The Fundamental of illustration*. SA: AVA Publishing.
- Mangen A, Olivier G and Velay J-L (2019) Comparing Comprehension of a Long Text Read in Print Book and on Kindle: Where in the Text and When in the Story? *Front. Psychol.* 10:38.
- Mangen, A., Walgermo, B. R., and Brønnick, K. (2013). Reading linear texts on paper vs. computer screens: effects on reading comprehension. *Int. J. Educ. Res.* 58, 61–68. C
- Mc Laughlin, T. (2015). *Reading and the Body: The Physical Practice of Reading*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Mulyadi, A. (2007). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DI SMA NEGERI I CIMAHI*.
- Prabowo, A. B. D. (2012). *LKP: Desain Layout Majalah Zigma dan Omega* (Doctoral dissertation, STIKOM Surabaya).
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Satriawan, Y. (2020). *Hardiknas: Belajar di rumah, berdamai dengan teknologi di tengah pandemi*. VOA Indonesia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Steve Garner. (2008). *Writing on Drawing: Essay on Drawing Practice and Research*. Bristol UK: Intellect Books.
- Syarifudin, A. S. (2020). *Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua, 5(1), 31-34.
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- Trisiana, A. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 10(2), 31-41.
- Valentino, D. E. (2019). *Pengantar Tipografi*. TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 6(2), 54-71.
- Valentino, D. E. (2019). *Pengantar Tipografi*. TEMATIK-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 6(2), 54-71.
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). *Guru profesional di masa pandemi COVID-19: Review implementasi, tantangan, dan solusi pembelajaran daring*. Jurnal pendidikan profesi guru, 1(1), 51-65.
- Wijaya, P. Y. (1999). *Tipografi dalam desain komunikasi visual*. Nirmana, 1(1).
- Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Humaniora, 3(2), 659.

Internet

- Anbarini, Ratih. (2015) "Mendikbud Sampaikan Tiga Kerangka Strategis 2015-2019", <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2015/02/mendikbud-sampaikan-tiga-kerangka-strategis-2015-2019--3848-3848-3848>

Haerudin, dkk. (2020) Peran Orangtua dalam Membimbing Anak Selama Pembelajaran Di Rumah Sebagai Upaya Memutus COVID-19.

https://www.researchgate.net/publication/341708783_PERAN_ORANG_TUA_DALAM_MEMBIMBIN_G_ANAK_SELAMA_PEMBELAJARAN_DI_RUMAH_SEBAGAI_UPAYA_MEMUTUS_COVID-19

Ramadhanida, Revani. (2020) "Belajar dari Rumah, Pentingnya Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak Belajar di Masa Pandemi",

<https://www.kompasiana.com/revaniaudrivar/605ebfa3d541df487316bbc2/belajar-dari-rumah-pentingnya-peran-orang-tua-dalam-mendampingi-anak-belajar-di-masa-pandemi?page=all>

