

Analisis Poster Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Afrika

Esa P. B. G. G. Patridina¹ dan Dinar Rizky Listyaputri²

¹²Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Surabaya

¹esapatridina@unesa.ac.id

²dinarlistyaputri@unesa.ac.id

Received: July 11, 2022

Accepted: July 21, 2022

Online Published: July 31, 2022

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan serta proses berpikir dan pertimbangan mahasiswa dalam membuat desain poster. Penelitian kualitatif ini menggunakan subjek sebanyak sebelas mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah yang mengikuti perkuliahan Sejarah Afrika. Instrumen penelitian berupa tugas membuat poster tematik tentang kerajaan di Afrika dan wawancara untuk mengetahui proses berpikir serta pertimbangan dan pemahaman komunikasi visual mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sembilan subjek mengaplikasikan skema *Colour Theory* dan *Colour Harmony* walaupun subjek belum mengenal teori tersebut. Hanya dua subjek yang belum mengaplikasikan skema warna Visibilitas huruf pada poster cukup jelas walaupun terdapat delapan subjek memilih warna yang tidak sesuai dengan skema poster dan terdapat dua subjek memilih jenis huruf display yang tidak sesuai dengan hierarki teks. Pemilihan gambar cukup sesuai dengan materi karena hal tersebut menjadi pertimbangan utama dalam membuat poster. Akan tetapi, terdapat satu subjek yang memilih gambar cukup vulgar, sehingga kurang sesuai bagi pembaca pada jenjang pendidikan SD sampai SMA. Secara umum subjek tidak mempertimbangkan target pembaca. Hanya satu subjek yang mempertimbangkan target pembaca, bahkan teridentifikasi menggunakan User-Centered Design.

Kata-kata Kunci: Poster, Media Pembelajaran, Skema Warna, Visibilitas Teks

Poster Analysis as a Medium for Learning African History

Esa P. B. G. G. Patridina¹ dan Dinar Rizky Listyaputri²

¹²*Jurusan Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Surabaya*

¹*esapatridina@unesa.ac.id*

²*dinarlistyaputri@unesa.ac.id*

Abstract: *This study aims to determine student ability, thought process, and student consideration in the making of poster designs. This qualitative research uses the subjects of eleven students of the History Education Study Program who took part in the African History Class. The research instrument in the form of the task of making a thematic poster about kingdoms in Africa and interviews to find out the thought process and consideration and understanding of students' visual communication ability. The results showed that nine subjects applied the Colour Theory and Colour Harmony schemes even though the subjects were not familiar with the theory. Only two subjects have not applied the color scheme. Text visibility used in the poster is quite good. Although, there are eight subjects choosing text colors that do not match the poster scheme and there are two subjects choosing display typefaces that do not fit in the text hierarchy. The selection of images is good enough for the content because this is the primary consideration in making posters. However, one subject chooses a fairly vulgar image, making it not suitable for readers at the elementary to high school education levels. In general, the subjects do not consider the target audience. Only one subjects consider the target audience, even identified using User-Centered Design.*

Keywords: *Posters, Learning media, Color schemes, Text Visibility*

Pendahuluan

Pandemi mengubah segala bentuk aktivitas manusia, terutama yang berhubungan dengan kontak fisik. Berbagai bentuk kontak fisik, baik untuk kepentingan bisnis, pribadi, maupun kegiatan pembelajaran diatur melalui Peraturan Pemerintah No 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar Dalam Rangka Percepatan Penanganan COVID-19. Pembatasan kontak fisik atau kontak social berdampak langsung pada perubahan kegiatan tatap muka langsung (luring) menjadi tatap muka maya (daring).

Pada awalnya, masyarakat mengkritik kebijakan tersebut karena pembelajaran daring dianggap kurang efektif. Sebagaimana dikutip dari Kompasiana (Simanjuntak, 2020), hasil pembelajaran daring masih jauh dari harapan. Banyak pendidik dan peserta didik mengalami kesulitan pada proses pembelajaran daring. Tiga factor yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran daring, yaitu: (1) pendidik kurang terbiasa dengan teknologi, (2) fasilitas yang kurang memadai, dan (3) kedisiplinan. Fasilitas berupa jaringan internet yang tidak memadai atau tidak stabil dialami pendidik atau peserta didik (Suwanto, 2013, 2017). Kedisiplinan menyangkut control pendidik terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan peserta didik tidak dapat memahami atau menyampaikan ide secara utuh. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari et al. (2021) yang mengatakan bahwa factor penghambat pembelajaran online adalah kuota internet, jaringan buruk, dan tidak ada *handphone* atau komputer dan gadget lebih sering digunakan untuk bermain *game online*.

Kondisi di atas semakin memperburuk proses pembelajaran sejarah yang sering dinilai belum optimal. Hal ini disebabkan oleh dua masalah. Pertama, pembelajaran sejarah masih menggunakan metode ceramah dengan dukungan gambar atau foto-foto materi yang dipelajari (Kamza et al., 2021). Pendidik aktif menjelaskan (berceramah), sedangkan peserta didik hanya sebagai pendengar pasif. Hanya beberapa peserta didik yang aktif bertanya atau mempelajari materi secara serius. Kedua, masalah pertama menimbulkan stigma bahwa pembelajaran sejarah hanya sebatas lingkup cerita yang harus dihafal, sehingga membosankan (Pernantah, 2020; Pratiwi, 2018). Stigma tersebut berdampak negative yaitu peserta didik menjadi kurang berminat mengikuti pembelajaran sejarah, apalagi untuk memahami materi. Oleh karena itu, perlu dicari alternative untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat merupakan perhatian terhadap sesuatu. Minat juga diartikan sebagai kehendak, kecenderungan, atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Kaad, 2018). Minat mempengaruhi tingkah laku dan mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan (Haswinda et al., 2018). Minat memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Minat memahami konsep, peristiwa, atau objek mengarah pada perilaku belajar yang bermakna dan kinerja pembelajaran yang lebih baik (Schiefele, 1991). Jika minat belajar meningkat, maka fungsi kognitif, ketekunan, dan emosi juga meningkat. Hal ini berdampak pada upaya peserta didik dalam menyelesaikan tugas, sehingga meningkatkan hasil belajar (Hidi, 2001). Oleh karena itu, pendidik harus mencari suatu cara untuk menarik dan meningkatkan minat peserta didik.

Media komunikasi visual dapat dijadikan sebagai alternative untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Media komunikasi visual adalah media yang hanya bisa dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara (Sanjaya, 2016). Film strip, lukisan, infografi,



poster, gambar, foto, dan berbagai bahan cetak merupakan contoh media komunikasi visual. Shabiralyani et al. (2015) mengatakan bahwa media visual sebagai media pengajaran dapat merangsang pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas serta efektif untuk mengatasi lingkungan belajar yang monoton. Budiman (2016) menambahkan bahwa media komunikasi visual berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dan berdampak pada meningkatnya semangat belajar, kreativitas, dan berpikir kritis. Bobek & Tversky (2016) mengatakan bahwa penjelasan visual menjadi cara efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir spasial siswa, sehingga meningkatkan efektivitas penjelasan materi. Pada pengembangan bahan ajar bahasa sumber Arab Melayu berbasis infografis menunjukkan bahwa penggunaan infografis lebih efektif daripada pembelajaran tradisional yang berpusat pada pengajar (Kamza et al., 2021).

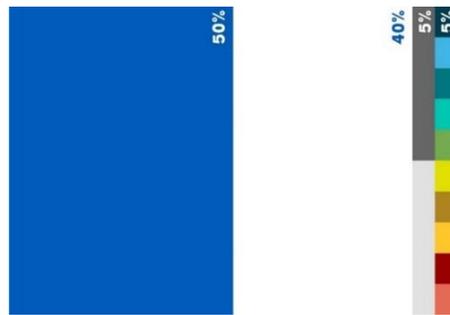
Infografis sangat berpotensi mentransfer informasi. Akan tetapi, kemampuan desainer infografis untuk berkomunikasi secara ringkas berkontribusi besar pada efektivitas alat pembelajaran (Jordan, 2019). Ada teknik penting yang harus diterapkan untuk berkomunikasi melalui infografis (Yarbrough, 2019). Pengembangan keterampilan ini penting bagi mahasiswa yang akan berkarya dalam bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan fakta bahwa infografis telah mengalami peningkatan popularitas selama beberapa tahun belakangan, baik di bidang industri (Williams, 2014) maupun akademik (Dai, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, maka pendidik diharapkan memiliki keterampilan membuat dan mengemas bahan ajar, baik dalam bentuk infografi, poster, maupun PPT, yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Grant (2013) yang menyatakan bahwa pendidik harus berusaha membuat konten yang bermakna dan mendukung berbagai macam kebutuhan belajar. Pendidik diharapkan dapat memahami keragaman karakter peserta didik, misal: beberapa peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran berupa gambar. Yarbrough (2019) menambahkan bahwa peserta didik menginginkan infografis yang efisien, yaitu setiap kata dan gambar mengomunikasikan makna dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus memahami cara membuat desain agar dapat membuat infografis strategis yang memaksimalkan pembelajaran.

Kemampuan membuat desain pada pendidik dapat diteliti sejak awal. Dalam hal ini, kemampuan calon pendidik atau mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah dalam membuat desain perlu diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses berpikir serta pertimbangan dan pemahaman komunikasi visual, khususnya pada pembuatan poster pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah. Poster yang baik adalah poster mudah dicerna dan menarik minat pembaca. Pada penelitian ini, faktor menarik suatu poster dibatasi pada skema pemilihan warna dan visibilitas teks. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai informasi awal yang akan ditindaklanjuti dengan pembekalan kemampuan membuat desain media visual yang baik dan menarik atau sesuai dengan mode saat ini.

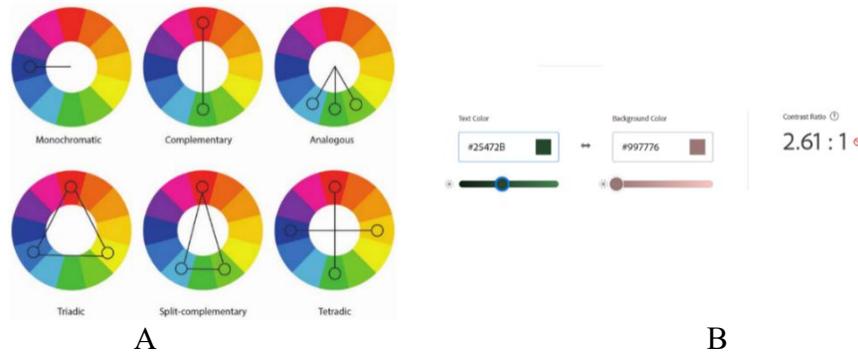
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian sebanyak sebelas mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah yang menempuh matakuliah Sejarah Afrika. Instrumen penelitian berupa tugas dan wawancara. Subjek ditugasi membuat poster tematik mengenai Budaya atau Kerajaan Africa. Poster hasil karya subjek diteliti pada aspek *color harmony* berdasarkan skema hue dan rasio kontras antara teks dan *background* teks. Analisis penentuan warna primer (dominan/*background colour*), sekunder, tersier, dan quartier menggunakan *chart* dari University of Bufallo (Gambar 1). Pembagian warna primer (*background*) adalah $\pm 50\%$, *secondary* $\pm 40\%$, *tertier* $\pm 5\%$, dan *quaternary* $\leq 5\%$.



Gambar 1. University of Buffalo Colour Chart

Skema warna yang biasa digunakan dalam desain adalah *monochromatic*, *complementary*, *analogous*, *triadic*, *split complementary*, dan *tetradic* (Gambar 2A), sedangkan kontras warna menggunakan rasio *checker Adobe Color* (Gambar 2B). Pengukuran kontras warna dikenakan pada warna teks dan warna *background* penempatan teks. bukan pada warna *background* poster.



Gambar 2. (A) Skema Warna Hue (Weingerl & Javoršek, 2018) & (B) Ratio Checker (Adobe Color)

Pemaknaan warna berhubungan dengan emosi, intuisi, dan subjektivitas daripada logika dan objektivitas. Pemaknaan *Colour Wheel* lebih banyak dikembangkan menggunakan pandangan persepsi dan respons psikologis terhadap warna daripada teori ilmiah (Evans & Thomas, 2012). Penelitian pada aspek psikologis warna sulit dilakukan karena emosi manusia tidak selalu stabil dan psikis manusia bersifat individual. Akan tetapi, terdapat perspektif yang sama atau universal yang dipercaya oleh sebagian besar peneliti (Birren, 2016). Penilaian psikologis pada aspek warna menggunakan model yang dikemukakan Birren.

Tabel 1. Psikologi Warna dan Asosiasi Umum (Birren, 2016)

Colour	General Appearance	Mental Association	Objective Impression	Subjective Impression
Red	Brilliant, intense, opaque, dry	Hot, fire, heat, blood	Passionate, exciting, fervid, active	Intensity, rage, rapacity, fierceness
Orange	Bright, luminous, glowing	Warm, Metallic, autumn	Jovial, lively, energetic, forceful	Hilarity, exuberance, satiety
Yellow	Sunny, Incandescent, Radiant	Sunlight	Cheerful, Inspiring, Vital, Celestial	High Spirit, Health
Green	Clear, Moist	Cool, Nature, Water	Quite, Refreshing, Peaceful, Nascent	Ghastliness, Disease, Terror, Guilt
Blue	Transparent, Wet	Cold, Sky, Water,	Subduing,	Gloom, Fearfulness,

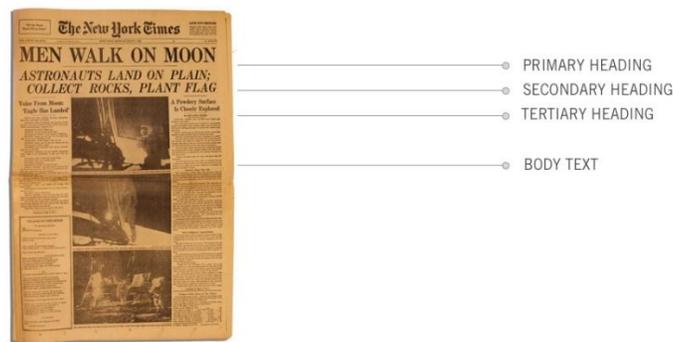


		Ice	Melancholy, Contemplative, Sober	Furtiveness
Purple	Deep, Soft, Atmospheric	Cool, Mist, Darkness, Shadow	Dignified, Pompous, Mystic, Mournful	Loneliness, Desperation
White	Spatial, Light	Cool, Snow	Pure, Clean, Frank, Youthfull	Brightness of Spirit, Normality
Black	Spatial, Darkness	Neutral, Night, Emptiness	Funeral, Ominous, Deadly, Depressing	Negation of Spirit, Death

Penentuan visi bilitasteks mencakup jenis teks dan hierarki kontenteks. Ada tiga jenis huruf: serif, sans-serif, dan display. Untuk menjaga desain tetap rapi dan efisien, desainer yang baiktidakmenggunakanlebihdaritigajenis huruf dan meminimalkan penggunaan huruf jenis display (Hannah, 2020). Penentuan jenis huruf menggunakan kategori GCF Global (GCFGlobal, 2022).

- Huruf serif memiliki goresan kecil (serif) yang melekat pada bagian utama huruf. Jenis huruf serif umum digunakan dalam publikasi cetak, seperti majalah, surat kabar, atau media tradisional lainnya
- Huruf sans serif tidak memiliki goresan ekstra pada ujung huruf. Karena itu, dinamakan sans serif, yang dalam bahasa Prancis berarti tanpa serif. Jenis huruf sans serif dianggap lebih bersih dan modern daripada jenis serif. Selain itu, cenderung lebih mudah dibaca pada layer komputer, termasuk *smartphone* dan tablet.
- Huruf display memilikivariasi yang paling banyak, seperti script, blackletter, all caps, dan plain fancy. Karena dekoratif, font display baik digunakan untuk tekspendek, seperti: judul dan *headers*serta desain yang lebih menitik beratkan pada ilustrasi.

Hierarki teks bertujuan untuk menciptakan perbedaan yang jelas antara potongan teks yang ditonjolkan, harus diperhatikan, dan dibacaterlebihdahuludenganteks konten (Body). *Primary Heading* merupakanhuruf paling besar dan semakin kecil sesuai dengan levelnya (Gambar 3). Selanjutnya, dilakukan wawancara untuk mengetahui proses berpikir, pertimbangan, dan pemahaman visual komunikasi dalam membuat poster.



Gambar 3. Struktur Teks (GCFGlobal, 2022)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Skema Warna

Poster yang dihasilkan subjek dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: 9 subjek menggunakan skema warna, sedangkan 2 subjek tidak menggunakan kemawarna (Tabel 2).

Tabel2. Pilihan Skema Warna pada Poster Sejarah Afrika

Skema Warna	Jumlah
Analogous	4
Monochromatic	4
Split-Complementary	1
Tidakmenggunakanskema	2
Total	11

Hasil wawancara memberikan informasi bahwa subjek tidak mengenal atau belum pernah mendengar istilah *Colour Theory* dan *Colour Harmony*. Pemilihan skema warna didasarkan pada asosiasinya dengan materi yang dibahas dan/atau bersifat subjektif. Subjek 19060 yang menggunakan skema split-complementary mengatakan bahwa poster yang menarik adalah poster yang menggunakan warna agak mencolok untuk menarik perhatian. Hal ini senada dengan Gautama et al. (2019) yang mengatakan bahwa poster dengan warna mencolok akan menarik perhatian pembaca, sehingga berpeluang besar diperhatikan atau dibaca. Ketika poster dibaca, maka akan memenuhi fungsinya sebagai media komunikasi atau promosi. Oleh karenanya, subjek 19060 memilih warnabirumuda (#1DBBBA) sebagai warna primer untuk menarik perhatian pembaca.

Subjek 19009 menggunakan skema warna monochromatic memilih skema warna berdasarkan preferensi sendiri. Subjek 19009 memilih warna dasar krem (#F6E2D2) karena menyukai warna yang lembut. Subjek 19023 dengan skema analogous memilih warna pastel sebagai *primary/background color* (#F5E2D3) karena warna tersebut sedang populer dan warna coklat (#944934) identik dengan hal-hal kuno. Subjek 19089 yang tidak menggunakan skema warna memilih warna hijau (#063B2F) dan kuning tua (#FFBD59) karena mengikuti trend skema warna yang ada di platform digital “TikTok”.

Semua subjek menggunakan *layout* yang ada di canva, tetapi hanya empat subjek yang mempertimbangkan asosiasi warna *primary/background* dengan materi yang diinformasikan pada poster. Hal ini dikemukakan subjek 19034 bahwa desain mengikuti template Canva dan pilihan warna krem/coklat muda karena asosiasinya dengan benua Afrika dan Mesir yang menggambarkan lingkungan Afrika yang panas.

Lima poster menggunakan warna coklat dan/ataukrem. Warna-warnater sebut merupakan variasi warnamerah, kuning, dan oranye dengan saturasi dan nilai yang berbeda. Warna merah, oranye, dan kuning dalam kategori warna hangat terasosiasi dengan panas, kering, dan matahari. Warna-warna tersebut merupakan warna *stereotype* lingkungan Benua Afrika yang umumnya gersang dan terdapat gurun di bagian utara. Hal ini sesuai pendapat Summerfield (1996) yang mengatakan bahwa dataran yang luas dan dataran tinggi adalah karakteristik geografi Afrika. Lebih dari setengah tanah Afrika berupa gurun atau lahan gersang, tanah yang tidak cocok untuk pertanian. Lahangersangmen cakup sekitar 60 persendari Afrika. Gurun yang menonjoladalah Sahara, Namib, dan Kalahari (Kgalagadi) yang terkonsentrasi di sekitar *Tropic of Kanker* di Afrika Utara dan *Tropic of Capricorn* di Afrika bagian selatan (Stringer, 2009). Subjek 19034 mengatakan bahwa lingkungan Afrika panas dan kering. Hal ini sesuai pendapat Revenga&Cassar (2002) bahwa Afrika benua terkering kedua di dunia, setelah Australia. Kondisi ini disebabkan oleh distribusi air yang tidakmerata di berbagai negara dan wilayah karena perbedaan curah hujan. Garis khatulistiwa terletak sangat dekat dengan garis tengah benua Afrika, yaitu 37⁰darititik paling utara Afrika dan 35⁰ dariujung paling selatan, sehingga Afrika



didominasi iklim tropis dan sebagian besar wilayah di Afrika memiliki suhu rata-rata di atas 21°C selama sembilan bulan dalam setahun (Adams et al., 1996).

Jenis Huruf dan Rasio Warna

Kontras warna pada huruf dan *background* teks untuk membantu menyampaikan ide atau pesan yang ingin ditonjolkan. Kontras warna pada huruf untuk mengoptimalkan keterbacaan konten dan aksesibilitas pembaca. Dari sebelas poster, terdapat delapan poster memiliki rasio kontras yang buruk untuk visibilitas pada penggunaan huruf kecil, huruf besar, dan ilustrasi konten. Dua poster memiliki rasio kontras yang buruk untuk visibilitas huruf kecil, tetapi masih baik untuk huruf besar dan ilustrasi konten. Satu poster memiliki kontras yang buruk untuk visibilitas huruf kecil, huruf besar, dan ilustrasi penjabaran. Data kontras warna dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rasio Kontras Warna Teks dan Background

Index	Keterangan	Jumlah
$\leq 3.00 : 1$	Buruk untuk visibilitas huruf kecil, huruf besar dan ilustrasi konten	8
$3.01 - 4.50 : 1$	Buruk untuk visibilitas huruf kecil, tetapi masih cukup baik untuk tulisan besar dan ilustrasi konten	2
$\geq 4.51 : 1$	Baik untuk visibilitas huruf kecil, huruf besar dan ilustrasi konten	1

Keunikan kontras warna pada huruf terdapat pada poster subjek 19060 dan 19023. Poster subjek 19060 memiliki ratio warna *background (primary)* dan warna teks sedang. Akan tetapi, subjek 19060 menambahkan teks box dengan hex code warna #F7F5E9 sebagai wadah konten teks kecil. Penggunaan *background* warna pada teks box yang berbeda menghasilkan ratio kontras yang cukup tinggi, sehingga dapat digunakan untuk memfasilitasi dan mendorong visibilitas konten berupa teks dengan ratio 14.18 : 1. Hal yang sama terdapat pada poster subjek 19023 yang menggunakan teks box untuk memfasilitasi visibilitas huruf kecil (konten). Akan tetapi, pemilihan warna untuk *background* teks box kurang tepat, sehingga rasio kontras mendapatkan skor 2.24 : 1 yang artinya kombinasi warna buruk untuk visibilitas huruf besar, huruf kecil, dan ilustrasi konten. Ada 5 poster yang menggunakan teks dengan warna sesuai skema template umum Gambar 1A dan 3 poster menggunakan warna hitam. Subjek 19032 memilih warna hitam untuk huruf karena warna hitam bersifat netral dan disukai banyak orang. Sensus Design Factory (2012) menyatakan bahwa poster yang elegan adalah yang memiliki pilihan teks yang terbatas dan mencolok. Warna digunakan untuk mengarahkan perhatian, sedangkan anatomi jenis huruf mendefinisikan keteraturan huruf. Sistem warna dan jenis yang konsisten menyatukan elemen desain.

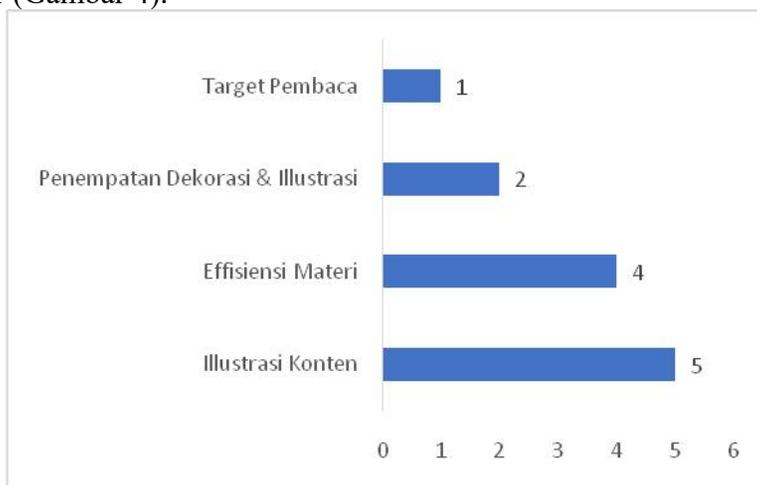
Kajian terhadap jenis huruf menghasilkan data bahwa 1 subjek menggunakan 1 jenis huruf, 1 subjek menggunakan 2 jenis huruf, 1 subjek menggunakan 3 jenis huruf, dan 1 subjek menggunakan 4 jenis huruf. Subjek lainnya mengatakan tidak ingat jenis huruf yang digunakan karena hanya mengikuti template di website Canva. Pemilihan jenis huruf masih dalam kategori cukup baik, hanya ada dua subjek yang menggunakan huruf jenis display untuk memaparkan materi. Huruf display tidak cocok digunakan untuk memaparkan materi karena materi termasuk dalam struktur badan poster yang umumnya menggunakan ukuran huruf lebih kecil dan banyak tulisan (Gambar 3). Hal ini sejalan pendapat Hannah (2020) yang mengatakan bahwa desain yang baik tidak menggunakan lebih dari tiga jenis huruf dan seminimal mungkin menggunakan jenis huruf display.

Menurut Cullen (2012) setiap jenis huruf memiliki peran semantik dan estetika. Teks yang baik memiliki kedua peran tersebut. Kata, baris, dan paragraf membawa pesan

melalui bentuk huruf. Jenis huruf dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, memancing emosi positif, berbagi cerita, dan mempengaruhi perilaku pembacanya. Jenis huruf dapat memainkan peran penting dalam menyatukan komposisi atau menciptakan variasi di dalamnya. Penggunaan satu rumpun jenis huruf memastikan adanya ritme, tema, dan variasi serta cara efektif untuk mencapai keselarasan teks. Akan tetapi, terlalu banyak hal yang sama akan menimbulkan kesan membosankan dan dapat diprediksi. Kadang-kadang campuran jenis huruf lebih tepat untuk tema atau pesan desain dan diperlukan untuk menarik minat melalui variasi ritme dan tema (Evans & Thomas, 2012).

Pertimbangan Lainnya

Selain skema warna, ada pertimbangan lain dalam membuat poster. Adapun pertimbangan tersebut adalah 5 subjek mempertimbangkan ilustrasi materi yang disajikan, 4 subjek mempertimbangkan efisiensi konten materi, 2 subjek mempertimbangkan dekorasi & Ilustrasi, dan subjek 19054 menambahkan pertimbangan target pembaca dalam membuat poster (Gambar 4).



Gambar 4. Statistik Pertimbangan ketika membuat poster

Ilustrasi teks menjadi pertimbangan banyak subjek karena ilustrasi dapat menarik perhatian pembaca. Subjek 19004 mengatakan bahwa manusia lebih tertarik melihat gambar daripada membaca. Menurut Cyr et al. (2009), gambar lebih hidup daripada informasi tekstual dan numerik. Hal ini disebabkan otak manusia memproses sebagian besar informasi visual lebih cepat daripada informasi tekstual informasi (Eisenberg, 2014). Menurut Kliegl et al. (1987) otak memproses informasi visual 60.000 kali lebih cepat daripada informasi berupa teks. Media visual meningkatkan proses pembelajaran hingga 400%. Dengan demikian, ide yang disajikan secara grafis lebih mudah dipahami dan diingat daripada ide yang disajikan dengan kata-kata. Subjek 19060 mempertimbangkan efisiensi materi dengan alasan bahwa semakin sedikit atau semakin efisien materi akan mudah dibaca dan dipahami. Menurut subjek 19060, poster dengan sedikit tulisan lebih menarik daripada poster yang terlalu banyak tulisan. Hal ini senada dengan hasil penelitian Yarbrough (2019) bahwa tujuan penggunaan gambar pada poster/infografis dengan sedikit kata-kata adalah untuk mendukung pemaparan materi. Akan tetapi, penggunaan pemilihan gambar harus cermat dan berkorelasi agar mempermudah pembaca memahami isi poster.



Penempatan dekorasi dan ilustrasi menjadi pertimbangan dua subjek dengan alasan penempatan dekorasi atau ilustrasi tidak mengganggu konten teks yang disampaikan. Salah satu keputusan penting seorang desainer berkaitan dengan penempatan elemen desain. Penempatan elemen desain mencakup: (1) kedekatan posisi dan ruang untuk penempatan unsur-unsur dalam suatu komposisi, (2) kedekatan penempatan elemen secara bersama atau terpisah, dan (3) pengontrolan ukuran dan jarak antara satu elemen dengan elemen lainnya untuk membangun kontinuitas visual dan estetika harmoni (Evans & Thomas, 2012). Pertimbangan dekorasi merupakan temuan yang cukup menarik yang mengindikasikan adanya pertimbangan *white space*, *balance*, dan *proximity* dalam desain poster. Hal ini tidak akan dibahas secara mendalam karena belum memenuhi ketercukupan data. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang lebih dalam dengan menggunakan koresponden penilai yang memahami prinsip desain atau *gestalt theory*. Satu subjek mempertimbangkan target pembaca. Subjek 19054 menyatakan bahwa poster yang dibuat ditujukan untuk pembaca pada jenjang pendidikan SMA dan perguruan tinggi. Poster yang dibuat subjek 19054 merupakan poster yang telah direvisi sebanyak empat kali. Subjek 19054 selalu mengirimkan posternya kepada teman yang tidak menyukai pelajaran sejarah. Subjek meminta pendapat mengenai poster yang dibuatnya, kemudian memperbaiki ketika mendapatkan review negatif. Subjek lainnya (sepuluh subjek) tidak mempertimbangkan umur dan latarbelakang target pembaca. Poster yang baik harus mempertimbangkan target pembaca yang dituju, baik dari segi isi, tampilan, dan maupun tema poster (Sulistiyono, 2016) karena poster sebagai media visual untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Nelson et al. (2006) juga mengatakan bahwa membuat poster mencakup cara menulis narasi konten yang harus disesuaikan dengan pembaca yang memiliki berbagai tingkat kedekatan atau minat terhadap topik yang dibahas. Subjek 19004 yang tidak mempertimbangkan target pembaca menyatakan bahwa posternya tidak cocok untuk peserta didik tingkat SD sampai SMA karena mengandung gambar yang cukup vulgar.

Subjek 19054 teridentifikasi menggunakan *User-Centered Design*. *User-Centered Design* adalah desain yang berpusat pada pengguna. Desainer harus menganalisis dan memprediksi kecenderungan pengguna suatu produk. Tidak hanya itu, desainer juga harus menguji validitas asumsi awal yang berhubungan dengan perilaku pengguna melalui tes operasional dunia nyata (Abrams et al., 2004). Weinschenk (2011) membahas hal-hal yang dilihat, dibaca, dan dipikirkan manusia dalam menginterpretasi desain pada berbagai media. Dengan demikian, pertimbangan target pembaca adalah hal pertama yang harus dipikirkan ketika membuat poster. Pertimbangan target pembaca antara lain mencakup umur, gender, dan budaya. Sorokowski et al. (2014) mengatakan bahwa perbedaan preferensi warna antara perempuan dan laki-laki melampaui batas-batas budaya, bahkan pada budaya yang sama sekalipun. Latar belakang budaya juga berpengaruh terhadap asosiasi warna dan preferensi. Beberapa studi menunjukkan bahwa orang-orang dari wilayah yang sama (terlepas dari perbedaan ras) akan memiliki preferensi warna yang sama. Asosiasi umum antara warna dan emosi yang melekat pada warna tersebut berbeda antara budaya satu dengan yang lainnya (Sengupta et al., 2020). Perbedaan pilihan warna berdasarkan umur juga telah dilakukan. Manuela (2000) menemukan bahwa preferensi warna berubah seiring bertambahnya usia. Preferensi warna akan mengalami perubahan pada masa remaja. Biru menjadi warna yang populer bagi para remaja. Akan tetapi, seiring bertambahnya usia, kesukaan akan warna biru mulai berkurang dan cenderung menyukai warna hijau dan merah. Dittmar (2001) juga menyatakan bahwa orang tua mulai menyukai hijau dan merah.

Simpulan dan Saran

Secara umum, mahasiswa belum mengenal teori dan prinsip pembuatan desain poster yang baik. Pembuatan poster menggunakan template desain dari website. Modifikasi dilakukan pada skema warna, jenis huruf, dan gambar. Modifikasi skema warna bertujuan untuk menyesuaikan dengan tema dan preferensi subjektif. Mahasiswa juga belum memahami jenis huruf yang seharusnya digunakan pada judul, sub-judul, dan isi materi. Akan tetapi, mereka dapat mengaplikasikan *hierarki text*. Subjek sudah cukup baik dalam memilih gambar yang sesuai konteks. Akan tetapi, ada subjek yang menggunakan gambar secara vulgar karena tidak mempertimbangkan target pembaca. Dalam hal ini, perlu diperhatikan pentingnya mempertimbangkan target pembaca dan penggunaan *User-Centered Design*. Walaupun belum mengenal prinsip dan teori desain, mahasiswa telah mengaplikasikannya secara tidak disadari. Dengan demikian, bahwa masih banyak ruang dan potensi untuk mengembangkan keterampilan mahasiswa.

Daftar Rujukan

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-Centered Design. In *Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (pp. 445–456). Sage Publications, 37(4).
- Adams, W. M., Goudie, A., & Orme, A. R. (1996). *The physical geography of Africa*. Oxford University Press.
- Birren, F. (2016). *Color Psychology And Color Therapy; A Factual Study Of The Influence of Color On Human Life*. Hauraki Publishing.
<https://books.google.co.id/books?id=B6D2CwAAQBAJ>
- Bobek, E., & Tversky, B. (2016). Creating visual explanations improves learning. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 1(1), 1–14.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182.
- Cullen, K. (2012). *Design elements, typography fundamentals: A graphic style manual for understanding how typography affects design*. Rockport Pub.
- Cyr, D., Head, M., Larios, H., & Pan, B. (2009). Exploring human images in website design: A multi-method approach. *MIS Quarterly*, 539–566.
- Dai, S. L. (2014). *Why Should PR Professionals Embrace Infographics?* University of Southern California.
- Dittmar, M. (2001). Changing colour preferences with ageing: A comparative study on younger and older native Germans aged 19–90 years. *Gerontology*, 47(4), 219–226.
- Eisenberg, H. (2014). Humans process visual data better. *Thermopylae Sciences+ Technology*.
- Evans, P., & Thomas, M. A. (2012). *Exploring the elements of design*. Cengage Learning.
- Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71–84.



- GCFGGlobal. (2022). *What is typography? What Is Typography?*
<https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/typography/1/>
- Grant, A. (2013). *Give and take: A revolutionary approach to success*. Penguin.
- Hannah, J. (2020). *What Is Typography, And Why Is It Important? A Beginner's Guide*. Career Foundry. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/>
- Haswinda, H., Sulfasyah, S., & Akib, T. (2018). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 496–507.
- Hidi, S. (2001). Interest, reading, and learning: Theoretical and practical considerations. *Educational Psychology Review*, 13(3), 191–209.
- Jordan, C. (2019). *How designers do it: 15 easy steps to design an infographic from scratch*. Canva. Canva. <https://www.canva.com/learn/create-infographics/>
- Kaad, K. (2018). Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengungkap Sejarah Penyerian Agama Buddha Dengan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Agama Buddha Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 1050–1056.
- Kamza, M., Haikal, M., Kusnafizal, T., Iswanto, S., & Kesuma, T. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Sumber Arab Melayu Berbasis Infografis Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 97–115.
- Kliegl, R., Smith, J., Heckhausen, J., & Baltes, P. B. (1987). Mnemonic training for the acquisition of skilled digit memory. *Cognition and Instruction*, 4(4), 203–223.
- Nelson, D., Brownson, R., Remington, P., & Parvanta, C. (2006). *Communicating public health information effectively: A guide for practitioners*.
- Pernantah, P. S. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49–58.
- Pratiwi, V. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Film Dokumenter Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran di Sekolah Menengah Atas Sriguna Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 4(2), 162–169.
- Revenga, C., & Cassar, A. (2002). *Freshwater trends and projections: Focus on Africa*.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Sari, V. M., Rusli, Z., & Yuliani, F. (2021). Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri 1 Kuantan Mudik 1,2,3 Kabupaten Kuantan Singingi. *Journal Publicuho*, 4(2), 627–635.
<https://doi.org/10.35817/jpu.v4i2.18246>
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 299–323.
- Sengupta, A., Halder, A., Biswas, S., Saha, S., & Dutta, T. (2020). Impact of Age on Color Choice/Preference. *International Journal of Scientific Advances*, 1(2).

- Sensus Design Factory. (2012). Type in Context in Practice. In *Design elements, typography fundamentals: A graphic style manual for understanding how typography affects design*. Rockport Pub.
- Shabiralyani, G., Hasan, K. S., Hamad, N., & Iqbal, N. (2015). Impact of Visual Aids in Enhancing the Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226–233.
- Simanjuntak, N. A. (2020). Ketidakefektifan Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi. *Kompasiana*.
<https://www.kompasiana.com/nalmira/5eab8580d541df6b6d3a1b84/ketidakefektif-an-pembelajaran-daring-di-tengah-pandemik>
- Sorokowski, P., Sorokowska, A., & Witzel, C. (2014). Sex differences in color preferences transcend extreme differences in culture and ecology. *Psychonomic Bulletin & Review*, 21(5), 1195–1201.
- Stringer, L. C. (2009). *Africa: Atlas of our changing environment, united nations environment programme (UNEP)*. UNEP, Nairobi, 2008. ISBN: 9789280728712, xviii+ 374 pp.
- Sulistiyono, Y. (2016). Penyusunan media pembelajaran poster berbasis teks: Studi kasus media pembelajaran poster karya mahasiswa semester 5 pendidikan bahasa indonesia UMS. *Jurnal Varidika*, 27(2), 208–215.
- Summerfield, M. (1996). Tectonics, geology and long-term landscape development. In *The physical geography of Africa* (pp. 1–17). Oxford University Press.
- Suwarto, D. (2013). Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Suwarto, S. (2017). Pengembangan tes ilmu pengetahuan alam terkomputerisasi. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 153-161.
- Weingerl, P., & Javoršek, D. (2018). Theory of colour harmony and its application. *Tehnički Vjesnik*, 25(4), 1243–1248.
- Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. Pearson Education.
- Williams, R. (2014, May 2). *The Importance of Infographics*. Third and Grove.
<https://www.thirdandgrove.com/the-importance-of-infographics>
- Yarbrough, J. R. (2019). Infographics: In support of online visual learning. *Academy of Educational Leadership Journal*, 23(2), 1–15.

