

KONSEP DASAR MEDIA KOMUNIKASI

Oleh **Drs. Yuyus Suherman, M.Si**
FIP UPI BANDUNG

-
- **Komunikasi dengan bahasa oleh manusia dilakukan melalui kegiatan berbicara dan mendengarkan. Sementara itu kemampuan bahasa diperoleh melalui peniruan bunyi bahasa yang diterima melalui pendengaran**
 - **Anak tunarungu tidak mendengar suara yang dapat ditiru maka kemampuan bicaranya sulit berkembang, hambatan-hambatan pada aspek ini mengakibatkan individu sulit berkomunikasi dengan orang lain yang lazim menggunakan bahasa verbal sebagai alat untuk berkomunikasi.**
-

Anak tuna rungu adalah individu yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar, kondisi ini sangat berdampak dalam kehidupannya, baik sebagai individu maupun sebagai insan sosial. Kesulitan siswa tunarungu dalam berbicara dan memahami pembicaraan orang lain, mengakibatkan ia sulit berkomunikasi.

Berbagai penelitian tentang anak tunarungu menunjukkan penguasaan bahasa lisan siswa tunarungu masih rendah, sehingga hal tersebut berdampak terhadap apresiasi dan prestasi akademik secara umum. Fenomena ini menunjukkan kurang efektifnya penggunaan bahasa dan komunikasi pada anak tunarungu di sekolah, dikeluarga ataupun dalam pergaulan hidup sehari-hari. Sehingga alternatif penggunaan berbagai media dalam pembelajaran menjadi hal penting dan mendesak dikaji secara terus menerus

Hakikat Komunikasi

Komunikasi dapat dibayangkan sebagai suatu proses atau aliran. Masalah komunikasi terjadi bila ada penyimpangan atau rintangan dalam aliran tersebut.

Sebelum komunikasi dapat terjadi, perlu diungkapkan suatu maksud sebagai pesan untuk disampaikan. Maksud itu bergerak antara suatu sumber (pengirim) dan penerima. Pesan itu dikodekan (diubah kedalam bentuk simbolik) dan diteruskan oleh suatu medium (saluran) kepada penerima, yang menguraikan kode pesan yang diawali oleh pengirim. Hasilnya adalah suatu pentransferan makna dari satu orang ke seorang lain.

Robins (1996) mengemukakan model proses komunikasi terdiri dari tujuh bagian: (1) Sumber komunikasi, (2) Pengkodean, (3) pesan, (4) saluran, (5) Pendekodean, (6) penerima, dan (7) umpan balik.

Sumber, misalnya mengawali suatu pesan dengan pengkodean suatu pikiran. Pengkodean ini akan dipengaruhi oleh ketrampilan, sikap, pengetahuan, dan sistem sosial budaya.

Pesan merupakan produk fisik yang sebenarnya dari pengkodean sumber. Bila individu bicara, pembicaraan itu adalah pesan. Bila individu itu menulis, maka tulisan itulah pesan. Bila individu melakukan gerakan isyarat, gerakan lengan, ungkapan pada wajah, itulah pesannya.

Pesan dipengaruhi oleh kode atau kelompok simbol yang digunakan untuk mentransfer makna, isi dari pesan itu sendiri, dan keputusan yang di ambil dalam memilih dan menata baik kode maupun isi.

Saluran (Channel) adalah medium lewat mana pesan itu berjalan. Medium dipilih oleh sumber yang harus menentukan saluran mana yang formal dan informal. Penerima merupakan sasaran arah pesan itu. Tetapi sebelum pesan dapat diterima, simbol-simbol harus diterjemahkan ke dalam suatu ragam yang dapat dipahami oleh si penerima. Inilah pengkodean pesan.

-
- Seperti halnya sumber, penerima juga harus trampil dalam membaca atau mendengarkan , keduanya harus mampu bernalar. Tautan terakhir dalam proses komunikasi adalah umpan balik.
 - Jika sumber komunikasi mendekodekan pesan yang tidak dikodekan, jika pesan itu dikembalikan ke dalam sistem, kita memperoleh umpan balik.
 - Umpan balik merupakan pengecekan mengenai berapa suksesnya individu mentransfer pesan, umpan balik menentukan apakah pesan itu telah dipahami.
-

Komunikasi tidak harus selalu verbal untuk menghantarkan suatu pesan, suatu kilasan pandang, tatapan, senyuman, kerutan dahi, gerakan tubuh yang provokatif semuanya mengantar makna. Hal tersebut melukiskan bahwa komunikasi juga mencakup komunikasi non-verbal, yang mencakup gerakan tubuh, intonasi atau tekanan yang diberikan pada kata-kata, air muka, dan jarak fisik antara pengirim dan penerima.

-
- ❑ Studi akademik tentang gerakan tubuh diberi nama kinesika.
 - ❑ Studi ini merujuk pada sikap tubuh, konfigurasi wajah, dan gerakan tubuh lainnya.
 - ❑ Semua gerakan tubuh mempunyai makna dan tidak ada gerakan yang bersifat kebetulan.
 - ❑ Namun disadari bahasa tubuh sering merumitkan komunikasi verbal.
 - ❑ Suatu posisi atau gerakan tubuh tidaklah dengan sendirinya mempunyai makna yang tepat atau universal, tetapi bila ditautkan dengan bahasa yang terucapkan, bahasa tubuh memberikan makna yang lebih penuh kepada pesan si pengirim.
-

-
- Manusia cenderung menampilkan perilaku yang berbeda-beda di berbagai keadaan emosional. Namun Pertanyaannya bagaimana perbedaan emosi, perasaan (*feelings*), dan suasana hati (*mood*), tampil dalam perilaku.
 - Hal ini berhubungan dengan saluran –saluran utama (*basic channels*) di mana komunikasi tercipta. Penelitian menunjukkan bahwa ternyata informasi tentang kondisi psikologis individu sering kali justru tampil melalui lima saluran dasar: ekspresi wajah (*facial exspression*), kontak mata (*eye contact*), gerak tubuh (*body movements*), postur (*posture*) dan sentuhan (*touching*).
-

Ekspresi wajah, merupakan petunjuk emosi seseorang. Namun disadari ekspresi wajah tidak secara penuh berlaku universal di seluruh dunia, karena terdapat perbedaan budaya dan kontekstual dalam mengartikan ekspresi tersebut dengan tepat. Walaupun demikian ekspresi wajah tersebut umumnya hanya membutuhkan sedikit sekali "penerjemahan" dibandingkan dengan bahasa lisan.

Sementara itu kontak mata atau cara menatap dan pandangan mata sebagai penanda non verbal. Ada peribahasa mata adalah jendela hati. Sebagai contoh tatapan mata yang dalam dan lama dari seseorang sebagai sinyal rasa suka atau pertemanan. Sebaliknya, jika seseorang menghindari kontak mata, dapat diartikan tidak ramah, tidak menyukai atau sekedar pemalu. Kontak mata yang tinggi intensitasnya bisa diinterpretasikan sebagai bentuk rasa suka atau perasaan positif lainnya. Jika seseorang memperhatikan subjek lain secara terus menerus dan mempertahankan kontak mata itu tanpa peduli apapun yang sedang dikerjakan, jenis pandangan ini disebut Staring (menatap).

-
- Tatapan sering kali diartikan sebagai sinyal kemarahan atau kebrutalan, seperti tatapan yang dingin dan dinilai sebagai petunjuk non-verbal yang mengganggu.
 - Kita sering menghentikan interaksi sosial seketika dengan seseorang yang memandangi kita dengan tatapan dingin, bahkan mungkin pergi meninggalkannya.
 - Hal ini menjadi alasan mengapa kita disarankan untuk tidak melakukan kontak mata dengan para pelanggar lalulintas yang ugal-ugalan, karena biasanya mereka dalam keadaan emosional tinggi, dan dapat saja mengartikan tatapan kita sebagai pancingan berperilaku agresif, dan kemudian membuatnya bertindak sesuai interpretasinya.
-

-
- Gestur, postur dan gerakan merupakan bentuk perilaku non-verbal yang disebut bahasa tubuh (*body language*) yang memberi informasi bermanfaat tentang perilaku individu.
 - Bahasa tubuh acap kali mengungkapkan keadaan emosional seseorang. Gerakan yang bertubi-tubi, khususnya gerakan yang terjadi antar satu bagian tubuh terhadap bagian tubuh lainnya (menyentuh, menggaruh, atau menggosok) mengindikasikan adanya ketegangan emosional. Makin tinggi frekuensinya, makin tinggi pula tingkat ketegangan atau kegugupannya.
-

Makin banyak pola gerakan tubuh dan makin banyak bagian tubuh yang digerakan juga menyimpulkan makna tersendiri. Ungkapan yang berbunyi sikap tubuhnya mengancam dan ia menyambut dengan tangan terbuka mengindikasikan bahwa perbedaan orientasi tubuh atau postur, terjadi sesuai dengan perubahan kondisi emosi.

-
- ❑ Gestur terbagi dalam beberapa katagori, namun satu yang penting di antaranya adalah emblem yaitu gerakan tubuh yang menyiratkan makna khusus budaya tertentu.
 - ❑ Sentuhan dapat ditafsirkan sebagai afeksi, minat, dominasi, perhatian, atau bahkan agresi. Tergantung pada beberapa faktor terkait seperti; siapa yang melakukannya (teman, orang asing, sesama jenis atau lawan jenis), sifat dari kontak tersebut (sigkat atau lama, halus atau kasar dan bagian mana yang disentuh), dalam konteks apa sentuhan itu terjadi (bisnis atau situasi sosial, ruang periksa dokter, dll).
 - ❑ Diluar segala aspek kompleksitasnya, beberapa bukti yang ada menunjukkan bahwa sentuhan yang dirasa tepat sering kali membangkitkan perasaan positif dalam diri orang yang di sentuh. Tapi disadari hanya sentuhan yang dinilai tepat saja yang dapat menghasilkan reaksi positif itu.
-

-
- Satu cara dimana orang dari berbagai latar belakang budaya bisa menerima sentuhan dari orang asing adalah melalui jabat tangan. Jabat tangan mengungkapkan banyak hal tentang orang lain misalnya kepribadiannya dan bahwa jabat tangan yang kuat adalah teknik yang baik untuk menampilkan kesan pertama yang menyenangkan pada orang lain.
 - Secara keseluruhan bentuk sentuhan ini sangat mengungkapkan kepribadian seseorang. Jabat tangan yang kuat dan tegas adalah modal yang penting, setidaknya untuk budaya yang menghargai jabat tangan sebagai salam pertemuan atau perpisahan
-

MEDIA KOMUNIKASI ANAK TUNARUNGU

- ❑ Suatu kekhawatiran dalam proses pembelajaran yang utama bagi anak dengan gangguan komunikasi adalah berkaitan dengan pembentukan kemampuan komunikasi.
 - ❑ Bila komponen-komponen pendengaran komunikasi manusia tidak ada atau terganggu, maka seluruh proses komunikasi juga akan terganggu.
 - ❑ Dalam beberapa kasus, sifat gangguan ini begitu besar sehingga membutuhkan media komunikasi alternatif. Pendidikan harus menemukan cara tertentu dalam berkomunikasi dengan siswa tersebut sehingga seluruh proses pembelajaran dapat segera dimulai. Juga harus ditemukan cara pengajaran bagi siswa ini agar dapat berkomunikasi dengan orang lain.
-

Sebagaimana dimaklumi ada tiga dasar pendekatan pengajaran alternatif bagi siswa dengan gangguan pendengaran yang tidak dapat mengembangkan san/atau memakai alat komunikasi standard yaitu: metode manual, metode oral dan metode komunikasi total.

-
- ❑ Metode manual berikutnya adalah finger spelling yaitu menggambarkan alfabet secara manusia. Posisi tangan menunjukkan tiap huruf alfabet huruf latin. Finger spelling biasanya digunakan sebagai pelengkap bahasa isyarat. Jika tidak ada bahasa isyarat untuk satukata maka digunakan finger spelling.
 - ❑ Finger spelling biasanya juga digunakan untuk menyebutkan nama secara tepat atau jika orang tidak yakin akan bahasa isyarat untuk kata tertentu. Perbandingan antara penggunaan bahasa isyarat dan juga finger spelling tiap orang akan berbeda-beda tergantung usia, inteligensi, dan sifat-sifat individual lainnya.
-

-
- Pendekatan oral menekankan pada pembimbingan ucapan dan membaca ucapan (*specchreading*). Para pendidik khusus yang merasa sehati dengan pendekatan oral merasa terbatas bahwa ketergantungan pada bahasa isyarat dan finger spelling mengakibatkan eksklusi tunarungu dari orang lainnya.
 - Metode oral ini difokuskan pada pemanfaatan pendengaran yang tersisa (*residual hearing*) yang mungkin masih dimiliki siswa melalui pertolongan alat bantu dengar dan pelatihan khusus. Penekanannya terhadap upaya peningkatan sensitifitas terhadap suara serta meningkatkan kemampuan dalam membedakan berbagai suara yang berbeda.
-

-
- Siswa juga dilatih cara menggunakan serta memonitor bunyi suaranya dalam ucapan. Membaca ucapan (*speechreading* atau *lipreading*) menggunakan isyarat-isyarat visual untuk membantu memahami ucapan orang lain.
 - Siswa dilatih memperhatikan gerak bibir, posisi bibir, serta gigi agar dapat memahami apa yang sedang diucapkan. Mereka diajarkan pula membaca isyarat-isyarat seperti ekspresi wajah yang akan mempermudah pemahaman mereka terhadap apa yang sedang diucapkan.
-

-
- ❑ Metode komunikasi total diperkenalkan untuk menghilangkan perbedaan metodologis dan teoretis antara pendekatan oral dan manual.
 - ❑ Dengan komunikasi total berarti hak setiap anak tunarungu untuk bisa belajar menggunakan segala bentuk komunikasi agar dia memiliki kesempatan penuh mengembangkan kemampuan bahasa pada usia sedinimungkin.
 - ❑ Konsep ini meliputi pengenalan suatu simbol sistem ekspresif yang dapat diterima pada prasekolah usia antara 1 dan 5. Komunikasi total memuat spektrum model bahasa yang lengkap: membedakan gerakan/mimik tubuh anak, bahasa isyarat yang formal, belajar berbicara, membaca ucapan, isyarat jari tangan, serta belajar membaca dan menulis.
-

Dengan komunikasi total setiap anak tunarungu memiliki kesempatan mengembangkan setiap sisa pendengarannya dengan alat bantu dengar dan/atau sistem terpercaya untuk memperbesar kemampuan mendengarnya. Pembahasan lebih lanjut dan lebih mendalam berkenaan dengan hal ini mungkin akan anda temui pada sesi –sesi berikutnya.

-
- ❑ Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997)
 - ❑ Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam.
 - ❑ Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat. Tehnologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus di atas. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan.
-

-
- ❑ Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983).
 - ❑ Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu.
 - ❑ Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995).
-

-
- ❑ Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi
 - ❑ kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan atau belum.
 - ❑ Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa. Untuk menarik minat program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria.
-

-
- Dalam konteks pengembangan komunikasi anak tunarungu, media komunikasi dikembangkan berdasarkan kegiatan pengembangan kemampuan dasar siswa yaitu kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk mencapai kemampuan-kemampuan tertentu sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
 - Pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi : daya cipta, bahasa, daya pikir, ketrampilan, jsmansi dan bina persepsi bunyi dan irama.
-

-
- Pengembangan komunikasi bahasa bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan, tertulis, isyarat baku dan abjad jari dengan lingkungan.
 - Kemampuan komunikasi bahasa yang diharapkan dicapai adalah: Meniru kembali urutan angka, urutan kata, mengikuti beberapa perintah sekaligus, menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, siapa, kapan, mengapa, dimana, berapa, bagaimana dan sebagainya. Bicaranya lancar dengan kalimat sederhana, mengucapkan beberapa kalimat sederhana.
-

-
- Guru mengucapkan, anak menunjuk bendanya, gambar, dan tulisannya. Guru mengucapkan anak menirukan ucapannya, mengabdjad jarikan. Mengenal kata-kata yang menunjukan posisi didalam, diluar, diatas, dibawah, dikiri, dikanan dan sebagainya. Menunjuk, menyebut, dan memperagakan gerakan-gerakan yang sederhana, misalnya: duduk, jongkok, berlari, makan, menangis dan sebagainya.
 - Bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana. Menjawab pertanyaan tentang cerita pendek yang sudah diceritakan oleh guru dengan bantuan gambar, benda-benda miniatur dan aslinya. Menceritakan kembali isi cerita sederhana yang sudah diceritakan oleh gurunya dengan bantuan, benda miniatur dan aslinya.
 - Mengurutkan isi gambar seri, melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru, menyebutkan sebanyak mungkin nama benda, binatang, tanaman yang mempunyai warna, bentuk atau menurut ciri-ciri/sifat tertentu. Menyebutkan sebanyak banyaknya kegunaan dari suatu benda, menceritakan gambar yang telah disediakan, bercerita tentang gambar yang dibuat sendiri, mengenal lawan kata, menggunakan kata ganti aku, kami, mereka dan sebagainya.
-

-
- Merujuk pada hasil studi mahasiswa (2003) mengenai Pengembangan Program komunikasi dini melalui media Compic pada prinsipnya bagi siswa Tunarungu media Compic apat dilaksanakan dengan menggunakan Satuan Kegiatan Mingguan dan satuan kegiatan harian. Program disusun bersifat tematik untuk pengembangan dan perluasan perbendaharaan kata siswa. Tujuannya adalah agar pembelajaran komunikasi bahasa berlangsung dalam suasana kebahasaan yang wajar, tidak disajikan dalam kalimat yang lepas dari tema.
 - Isi program terdiri dari tiga tema yaitu; aku, pancaindra dan keluargaku. Tema aku terdiri dari enam subtema diantaranya identitas diri, jenis kelamin anggota tubuh bagian badan, kata ganti orang, kegiatan yang dilakukan pada pagi hari, kegiatan yang dilakukan pada malam hari dan dibuat dalam enam Satuan Kegiatan Harian (SKH). Tema Panca Indra terdiri dari lima sub-tema diantaranya indera penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap danperaba, dibuat dalam lima SKH. Tema keluargaku terdiri dari enam sub-tema diantaranya anggota keluarga kebiasaan hari penting dalam keluarga, kebiasaan sehari-hari di sekolah, tata tertib dalam keluarga, binatang peliharaan, dan kebiasaan sehari-hari dalam keluarga, dibuat dalam enam SKH.
-

-
- Bentuk program komunikasi dini menggunakan satuan kegiatan Mingguan dan satuan kegiatan harian. Adapun yang dimaksud dengan Satuan Kegiatan Mingguan adalah bahan persiapan mengajar guru per satu minggu sedangkan Satuan Kegiatan Harian adalah Implementasi dari satuan kegiatan Mingguan sebagai bahan persiapan mengajar harian Guru.
 - Komponen dalam satuan kegiatan mingguan meliputi kemampuan berbahasa, daya pikir, ketrampilan, Jasmani anak dan disesuaikan dengan tema yang selanjutnya diimplementasikan kedalam satuan kegiatan harian. Rambu-rambu pelaksanaan Program:
-

Hal yang harus diperhatikan dalam melaksanakan program komunikasi dini melalui media Compic bagi anak tunarungu adalah sebagai berikut;

- ❑ Program ini merupakan program minimal yang dapat dikembangkan oleh guru
 - ❑ Kemampuan yang diharapkan akan dicapai oleh anak didik dapat dilakukan melalui tema-tema dan kegiatan lain yang menunjang kemampuan tersebut.
 - ❑ Jumlah pertemuan yang terdapat pada tiap-tiap tema merupakan perkiraan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tema yang bersangkutan
 - ❑ Pencapaian kemampuan yang diharapkan dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan menggunakan berbagai metode dan teknik yang sesuai dengan prinsip-prinsip belajar anak didik
 - ❑ Tema dan sub tema pada program ini telah diurutkan mulai dari lingkungan terdekat dengan anak didik sampai yang lebih jauh, tetapi dalam pelaksanaannya bila perlu guru masih dimungkinkan melewati susunan sub tema tersebut dengan mempertimbangkan kondisi anak saat itu.
 - ❑ Pada satuan kegiatan mingguan terdapat komponen kemampuan berbahasa, daya pikir, ketrampilan dan jasmani. merupakan kegiatan yang akan dilakukan didalam satuan kegiatan harian. Kegiatan tersebut sedapat mungkin dapat memancing anak untuk lebih aktif dalam berkomunikasi.
 - ❑ Gambar dapat diperbesar maupun diperkecil sesuai dengan kebutuhan saat kegiatan belajar mengajar tanpa pemberian warna.
-

-
- *Compic*, lahir dari upaya serius untuk mencari alternatif gambar yang mudah dilihat dan didapat. Gambar yang mewakili suatu kegiatan serta mudah dibuat dan dimengerti baik oleh anak maupun orang dewasa.
 - *Compic* juga merupakan jawaban atas kebutuhan orang tua anak berkesulitan belajar dan para pengajar di kota Melbourne Australia, berkenaan penyediaan alat bantu komunikasi yang sebelumnya dilakukan dengan cara menggunting gambar dari majalah, Koran dan brosur yang ada.
-

-
- *Compic* merupakan produk kolaborasi berbagai ahli yang peduli, yang berhasil di sinergikan dalam sebuah proyek bersama *The Symbol Standardisation Committee* dan *The Swinburne Inst of Tech* yang melibatkan ahli terapi wicara, ahli grafis dan ahli computer dimulai tahun 1982.
 - Dengan didirikannya *COMPIC development Association* yang merupakan usaha komersial dari salah satu divisi *The Spastic Society of Victoria Ltd* tahun 1994, berbagai produk *COMPIC* terus berkembang sesuai kebutuhan para pemakainya.
-

COMPIC tersedia dalam dua macam yaitu barang cetakan dan *software Computer*. Dengan 1670 *pictograph* yang terbagi dalam 13 katagori yaitu;

- ❑ Orang dan profesi
 - ❑ Kata benda, kata kerja
 - ❑ Kata sifat, kata depan
 - ❑ Nama-nama binatang
 - ❑ Bagian tubuh, pakaian dan perlengkapan
 - ❑ Hobby dan jenis pekerjaan
 - ❑ Rumah dan halaman
 - ❑ Makanan dan alat perlengkapan
 - ❑ Transportasi dan tempat
 - ❑ Percakapan dan kalimat pendek
 - ❑ Waktu dan cuaca
 - ❑ Pertemuan
 - ❑ *Sexuality*
-

-
- COMPIC tersedia dalam enam macam ukuran. Ukuran satu cocok untuk membuat lembar tugas (di buku tulis), ukuran dua dapat dipakai untuk membuat bermacam-macam aplikasi seperti buku harian alat peraga komunikasi, menulis cerita sedangkan ukuran tiga besarnya dua kali ukuran yang kedua. Digunakan untuk membuat urutan kegiatan dan membuat kalimat.
 - Sementara itu ukuran 4 dipakai untuk membuat games, menyusun kalimat dan lain-lain. Ukuran lima (A5) dipakai untuk membuat label dan terutama untuk anak-anak yang mempunyai hambatan visual yang parah dan ukuran enam (A4) untuk membuat pengumuman, foster, dan lain-lain.
-

-
- ❑ COMPIC dikembangkan berdasarkan prinsip sebagai berikut: gambar jelas dan sederhana, dirancang mengikuti standard umum, tidak membedakan jenis kelamin, satu gambar dapat dipakai untuk beberapa fungsi dan dapat dipakai untuk anak-anak dan orang dewasa.
 - ❑ Seperti untuk menunjukkan suatu benda, menunjukkan keadaan atau situasi, mengemukakan keinginan, mengemukakan suatu pilihan, mengemukakan perasaan, menceritakan sesuatu, membuat jadwal kegiatan dan membuat lembar latihan.
-

Untuk membuat *Compic* , secara sederhana dapat dimulai dengan membuat tema, Peraturan di Rumah, misalnya. Berikutnya pilih ukuran yang diinginkan, pilih gambar-gambar yang berhubungan dengan kegiatan diatas seperti waktu tidur, waktu makan, waaktu belajar, waktu nonton TV dan lain-lain. Kemudian cetak sesuai ukuran yang diinginkan. Gunting masing-masing gambar, dilaminasi, diberi *Velcro* atau *Doble tape*. Baru kemudian gambar tadi ditempatkan ditempat yang mudah dilihat.

TERIMAKASIH
