

PETER SHAW and THERESE DE VET

## MENGGUNAKAN GAMBAR PAPAN TULIS



Diterjemahkan oleh :

**Drs. SAUNIR**  
**Drs. AMRI ISYAM**

MILIK UPT PERPUSTAKAAN IKIP PADANG	
DATE/TIME TEL	<i>Oktober 93.</i>
SUMBER HARGA	<i>HO</i>
KELAS	<i>KKI</i>
NO. VENTURIS	<i>711/HO/93 - m0 (2)</i>
ALFA	<i>371.335 34 SHAW</i>

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI (FPBS)  
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP)  
PADANG  
SEPTEMBER, 1993

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG

Judul Asli: USING BLACKBOARD DRAWING

Oleh Peter Shaw dan Therese De Vet

George Allen & Unwin Ltd.

London

1980

## KATA PENGANTAR

Dewasa ini masih banyak guru kita di berbagai tingkat sekolah yang belum begitu terampil dalam membuat gambar (media) cepat di papan tulis sewaktu kegiatan belajar-mengajar berlangsung sehingga tingkat keberhasilan siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Buku ini diterjemahkan dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia adalah untuk memungkinkan para guru ataupun calon guru memahami ataupun menguasai dengan baik bagaimana membuat gambar cepat di papan tulis sewaktu kegiatan belajar-mengajar berlangsung, tidak saja untuk guru-guru bahasa tetapi juga untuk guru-guru mata pelajaran lainnya, untuk keberhasilan siswa.

Selain itu, dalam kaitannya dengan IKIP--yang bertugas mempersiapkan calon guru--buku ini dapat membantu para mahasiswanya mengetahui dan berlatih bagaimana membuat gambar-gambar cepat di papan tulis dengan efektif, terutama sekali dalam Pengajaran Mikro.

Dengan demikian jelaslah bahwa buku ini sangat penting dibaca oleh para guru dan calon guru.

Akhirnya, saran-saran dari pembaca untuk perbaikan terjemahan ini akan diterima dengan senang hati.

Padang, September 1993

Penerjemah

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
1. INTRODUKSI .....	1
1.1 Tingkat-Tingkat Keterampilan .....	1
1.2 Aplikasi dari Blackboard Skill .....	3
1.3 Latihan-Latihan .....	5
2. KETERAMPILAN DASAR .....	7
2.1 Objek-Objek (Benda-Benda) .....	7
2.2 Orang (People) .....	21
2.3 Orang dan Objek (Benda) .....	32
2.4 Wajah .....	41
2.5 Simbol-Simbol .....	67
2.6 Preposisi .....	71
3. KETERAMPILAN LANJUTAN .....	73
3.1 Introduksi .....	73
3.2 Perspektif .....	73
3.3 Badan dan Wajah .....	77
3.4 Tambahan-Tambahan pada Tubuh .....	92
3.5 Binatang .....	95
4. FORMULASI-FORMULASI BUKAN GAMBAR .....	113
4.1 Introduksi .....	113
4.2 Peta .....	114
4.3 Denah Jalan .....	118
4.4 Tabel-Tabel .....	120
4.5 Charts .....	123
4.6 Grafik .....	124
4.7 Lain-Lain .....	126



5. APLIKASI 1: PRESENTASI .....	128
5.1 Introduksi .....	128
5.2 Model-Model Yang Terpisah dan Berhubungan	128
6. APLIKASI 2: SUBSTITUTION DRILLS .....	133
6.1 Introduksi .....	133
6.2 Prosedur .....	134
6.3 Latihan-Latihan Ucapan (Utterance) Tunggal .....	135
6.4 Latihan-Latihan Dua Ucapan (Utterance) atau Lebih .....	136
7. APLIKASI 3: DIALOG .....	138
7.1 Introduksi .....	138
7.2 Wajah .....	139
7.3 Dialog dan Kerangka .....	143
7.4 Dialog Berdasarkan Fungsi .....	144
8. APLIKASI 4: KARANGAN (KOMPOSISI) .....	148
8.1 Introduksi .....	148
8.2 Organisasi dan Pengembangan .....	148
8.3 Simbol-Simbol Yang Kohesif .....	150
8.4 Simbol-Simbol Lain .....	151

## 1. INTRODUKSI

Sejauh mana seorang guru bahasa harus membuat gambar di papan tulis ditentukan oleh banyak faktor. Faktor yang terpenting adalah--barangkali--kuualitas dan kuantitas dari alternative visual aids (wall pictures, flashcards, dsb.) yang tersedia. Selain itu masih ada faktor kedua yang hampir sama pentingnya, yaitu kemampuan guru membuat gambar dan rasa percaya diri (confidence) guru itu terhadap kemampuannya.

Kita percaya bahwa memperoleh atau mendapatkan ketrampilan membuat gambar di papan tulis (blackboard drawing skill) tidaklah sulit. Kegagalan masa lalu pada bidang bidang artistik yang lebih formal tidaklah menghambat seorang guru bahasa mengembangkan ketrampilan membuat gambar di papan tulis (blackboard drawing) yang memadai. Guru-guru yang berpendapat: 'Saya tidak pandai menggambar gula-gula.' adalah orang-orang yang masih mengingat (sulitnya) pelajaran melukis di sekolah mereka dulu, dan tidak pernah melakukan usaha-usaha yang sistematis untuk mendapatkan ketrampilan menggambar di papan tulis. Tujuan buku ini adalah untuk memberikan usaha-usaha yang sistematis itu.

### 1.1 Tingkat-Tingkat Ketrampilan

Blackboard skill (ketrampilan menggunakan papan tulis) yang paling sederhana disebut the Basic Skill (ketrampilan

pilan dasar) yang terdiri dari:

- (a) Objek dan bangunan dalam dua dimensi;
- (b) Stick figure people tanpa tangan, bentuk-bentuk wajah dan rambut;
- (c) Simbol-simbol sederhana;
- (d) Wajah serta rambut dalam berbagai bentuk tetapi tanpa tangan.

Komponen-komponen ini akan dikembangkan secara terpisah, tetapi suatu bentuk yang krusial (crucial feature) dari ketrampilan dasar ini adalah menggabung beberapa unsur, terutama sekali (bentuk) orang dan objek. Simbol-simbol (tanda-tanda) digabung tidak hanya dengan orang, objek dan wajah tetapi juga dengan peta (denah), street plans dan bentuk-bentuk lain.

Selain ketrampilan dasar (basic skill) ada lagi Extended Skill. Para guru dianjurkan mengembangkan ketrampilan ini karena alasan berikut:

- (a) Ketrampilan ini memberikan cakupan yang lebih dalam menyajikan bentuk / gambar manusia (human figures), binatang dan objek. Stick figures hanya terbatas pada komposisi di papan tulis (blackboard composition)--menceritakan suatu cerita dalam suatu bentuk rangkaian gambar.
- (b) Ketrampilan ini memungkinkan guru merespon kepada siswanya: dia akan punya rasa percaya diri dan cara menggunakan saran-saran siswa-siswanya



dalam mengembangkan suatu cerita atau situasi di papan tulis.

- (c) Ketrampilan ini memungkinkan guru mengembangkan gaya personalnya dalam menggambar.
- (d) Ketrampilan ini memungkinkan guru membuat alat bantu pandang (visual aids) yang permanen; dengan perkataan lain, ketrampilan ini dapat dipindahkan ke media lain.

Kita ingin menegaskan kembali bahwa untuk mendapatkan kemahiran pada extended skill hanyalah lebih merupakan masalah latihan (praktek) dan pikiran daripada ketrampilan artistik bawaan.

The Extended Skill terdiri dari :

- (a) Objek (benda) dan bangunan yang terdiri dari dua atau tiga dimensi.
- (b) Bentuk (gambar) manusia dengan wajah, tangan dan torso (badan tanpa kaki dan tangan) dan stick arms, legs and feet.
- (c) Bermacam-macam simbol (tanda).
- (d) Beberapa binatang.

## 1.2 Aplikasi dari Blackboard Skill

Cakupan menyeluruh dari penggunaan (aplikasi) ketrampilan menggunakan papan tulis (blackboard skills) dirangkum dalam buku ini.

- (a) Bentuk-bentuk yang dapat digambarkan (orang, bi-

natang, objek, dsb.).

- (b) Bentuk-bentuk kebahasaan (language items) yang dapat diilustrasikan (verb tenses, prepositions, dsb.).
- (c) Bentuk-bentuk kegiatan kebahasaan (language activities) yang dapat didasarkan atas gambar-gambar (presentasi structural items ataupun lexical items). Anda akan dapat melihat contoh-contoh aplikasi dari empat kegiatan kebahasaan pada bab-bab 5-8.

Tentu saja, dalam teori gejala fisik (physical phenomenon) kegiatan atau hubungan dapat digambarkan (atau dipresentasikan pada suatu peta atau chart ataupun dengan simbol-simbol) dan setiap kegiatan kebahasaan dapat diilustrasikan. Di lain hal, tidak semua language item dapat diilustrasikan: segelintir guru bahasa langsung saja menggunakan kapur untuk membuat ilustrasi dalam menerangkan nevertheless ataupun decision. Banyak diantara language items itu harus disajikan keterangan verbal yang disertai dengan contoh-contoh. Masalahnya adalah ditentukan oleh tingkat (level)nya: seorang guru yang mengajar kelompok pemula (complete beginners), kalau dia mau, atau menemui sedikit kesulitan dalam mengilustrasikan secara visual hampir seluruh bahan pengajarannya. Walaupun bagi guru guru yang mengajar intermediate and advanced students akan merasa bahwa ketrampilan ini bermanfaat, buku ini--terutama

sekali--ditujukan kepada guru-guru tingkat elementer dan contoh-contoh yang diberikan dipilih atas dasar ini.

### 1.3 Latihan-Latihan

Dalam buku ini diberikan saran-saran untuk latihan-latihan. Latihan-latihan ini dimaksudkan untuk dua tujuan. Pertama, guru-guru yang belajar menggambar dianjurkan berlatih secara teratur di papan tulis (latihan tidak harus menghabiskan waktu yang lama). Latihan-latihan yang diberikan disertai contoh-contoh sehingga guru ybs. dapat menggunakan teknik-teknik yang disarankan dalam bentuk cara-cara baru, bukan dengan cara menyalin contoh-contoh yang telah dibuat dari buku.

Kita ingin menekankan bahwa latihan (practice) harus dilakukan di papan tulis. Gambar-gambar yang dibuat harus mempunyai prinsip berikut:

- (a) Mudah dilihat (visibility): apakah gambar-gambar itu cukup besar terlihat dari belakang ?
- (b) Jelas dan ekonomi: Apakah gambar-gambar itu mudah dikenal dan tidak dikacaukan oleh bagian-bagian yang berlebihan ?
- (c) Organisasi (keteraturan): apakah gambar-gambar itu dibuat dengan jarak yang baik dan jelas (distinct) ?
- (d) Logic: Jika gambar-gambar itu dalam bentuk rangkaian, apakah susunan dari unsur-unsurnya dan

hubungannya memberikan makna (berarti) ? Jika suatu karakter ataupun objek diulang, apakah sama bentuknya dengan yang semula ?

Kedua, kotak-kotak latihan dimaksudkan agar guru mendapatkan suatu ide mengenai ketrampilan yang sedang dipelajarinya. Item-item dalam setiap kotak itu hendaklah merupakan indikasi tentang apa yang dapat digambar dengan menggunakan ketrampilan yang diperlukan untuk itu. Ketrampilan menggambar item-item yang dalam kotak-kotak tertentu dengan cepat dan mudah berarti guru ybs. telah siap untuk meneruskan ke bagian berikut ini.

## 2. KETRAMPILAN DASAR

Para guru diminta untuk tidak meninggalkan bagian awal dari bagian ini, yaitu yang menyangkut dengan ketrampilan (membuat) garis (line skills). Ketrampilan ini dimasukkan di sini karena dirasakan banyak penggambar papan tulis (blackboard drawers) mengambil manfaat dari latihan-latihan awal (warm-up exercises) seperti menggambar garis lurus yang tegas.

### 2.1 Objek-Objek (Benda-Benda)

#### 2.1.1 Ketrampilan Membuat Garis

Dasar dari setiap ketrampilan menggunakan papan tulis adalah kemampuan untuk membuat garis-garis kuat dan jelas. Ketrampilan-ketrampilan menggunakan papan tulis (blackboard skills) tidak termasuk di dalamnya memberi bayangan (shding), terang dan gelap. Semuanya dibuat dengan garis-garis kuat dan jelas.

**GARIS-GARIS LURUS:** peganglah kapur dengan kuat dan berlatihlah membuat garis-garis lurus. Mulailah dengan garis-garis vertikal dari bagian atas papan tulis. Buatlah garis yang kuat tanpa putus-putus dan juga cobalah menambah kecepatan anda selama latihan. Pindahkan ke dalam dari dari ujung atas papan tulis untuk menjaga agar garis itu paralel. Kemudian, buatlah garis-garis horizontal yang paralel dengan bagian atas dan bagian bawah papan tulis. Bila

anda telah dapat membuat lima garis yang tidak terputus-putus dan bahkan garis-garis paralel yang rata, maka anda dapat melanjutkan ke:

**UKURAN RELATIF (RELATIVE SIZE):** buatlah sebuah garis, kemudian sebuah garis lagi dengan ukuran separohnya. Buat lagi sebuah garis dan bagi menjadi dua bagian yang sama panjang, kemudian garis lain menjadi tiga bagian, dan garis yang lain lagi menjadi empat bagian. Berdirilah di belakang dan nilailah ketepatan garis anda itu. Sekarang cobalah berlatih membagi papan tulis menjadi bagian-bagian yang sama ukurannya: menjadi dua, empat, enam, delapan, dst.

**BENTUK-BENTUK GEOMETRIK:** berlatihlah membuat segi tiga, bujur sangkar, persegi panjang. Dalam membuat bentuk-bentuk ini semua, janganlah menghapus suatu suatu garis ataupun suatu bentuk, kemudian hapus semuanya dan ulang kembali.

**KETRAMPILAN MENGHUBUNGAN (AIMING SKILL):** Buatlah dua titik di papan tulis dan hubungkanlah keduanya dengan sebuah garis lurus. Cobalah menerapkan ini. Buatlah peta yang menggambarkan jalan yang anda tempuh dari rumah anda ke sekolah anda. Lakukan ini dengan membuat dua persegi empat (squares) sebagai starting point dan finishing point pada tempat yang tepat di papan tulis kemudian tambahkan setiap tanda (landmarks) sepanjang rute tsb. Periksalah ketepatannya.

**KURVA:** Tulislah sebuah garis lurus horizontal. Hu-

bungkan kedua ujungnya dengan sebuah garis lengkung (kurva). Sekarang cobalah buat kurva datar dan kurva-kurva setengah lingkaran. Ulangi membuat sebuah garis vertikal dan kemudian gambarkanlah kurva-kurva tanpa menggunakan garis lurus.

LINGKARAN: Buatlah sebuah persegi empat (square) dan kemudian hubungkan sudut-sudutnya dengan sebuah lingkaran. Buat juga lingkaran-lingkaran di dalam persegi-persegi panjang tsb. Kemudian berlatihlah dengan membuat lingkaran saja. Berlatihlah terus sampai lingkaran yang anda buat merupakan satu garis dan betul-betul bulat.

ELLIPS: Bentuk-bentuk elips merupakan hal yang penting untuk menggambarkan badan. Sekali lagi disarankan agar anda berlatih terus sampai bentuk-bentuk yang anda buat itu benar-benar tepat dan merupakan satu garis lurus yang jelas.

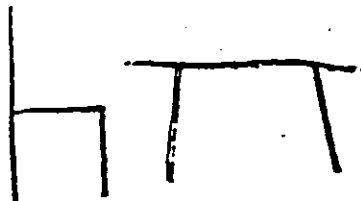
#### LATIHAN 1

Gabunglah bentuk-bentuk yang telah anda cobakan di atas untuk membuat bentuk-bentuk berikut:

- (a) telur; permen; raket tennis; bola kaki;  
bola rugby; rambu-rambu lalu lintas
- (b) amplop serta perangko; lapangan tenis; dan  
denah rumah anda
- (c) rumah; gereja; gedung pencakar langit; pabrik
- (d) kapal api; mobil; sepeda; lori (truk)

### 2.1.2 Bangunan, Benda (Objek), Transport: Ukuran dan Perspektif

Dengan menggunakan garis-garis lurus dan kemampuan yang baik, kita sudah pada posisi yang tepat untuk menggambarkan bangunan-bangunan dan objek-objek dengan mudah (seperti yang terlihat pada Latihan 1). Semua item yang akan kita lihat dan akan kita gambarkan pada ketrampilan dasar ini digambar dalam dua dimensi. Oleh karena itu, meja dan kursi akan terlihat sebagai berikut:



Gb. 1

dan tidak seperti ini:



Gb. 2



Selain kesederhanaan, kecepatan, dan kejelasan dari gambar atau lukisan pertama, perhatikan pula problem yang ada pada gambar orang yang sedang makan di meja pada gambar berikut ini:



Gb. 3

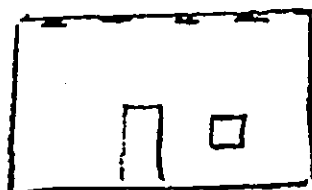
Karena kita biasanya berhubungan dengan membuat gambar-gambar bangunan yang khusus, maka di sini disarankan agar guru membuat bentuk bangunan yang sesuai dengan ciri (stereotypes) bangunan (dan objek) mereka sendiri. Oleh sebab itu sebuah persegi panjang dengan garis kecil sebagai jendela menggambarkan sebuah gedung pencakar langit. Namun, bentuk-bentuk gereja dan rumah berbeda dari satu negara dengan negara lain (rumah-rumah di Inggris punya atap-atap yang runcing ke atas; di Mexico rumah-rumah beratap datar). Sebaiknya diberikan semua jenis yang biasa, namun jika para siswa perlu mengenal 'rumah' pada pandangan pertama, maka disarankan menggambarkan bentuk rumah yang ada di negara mereka sendiri.

Bentuk-bentuk bangunan sebenarnya adalah gabungan

dari bentuk-bentuk persegi empat, segi tiga dan persegi panjang:



Gb. 4



Gb. 5



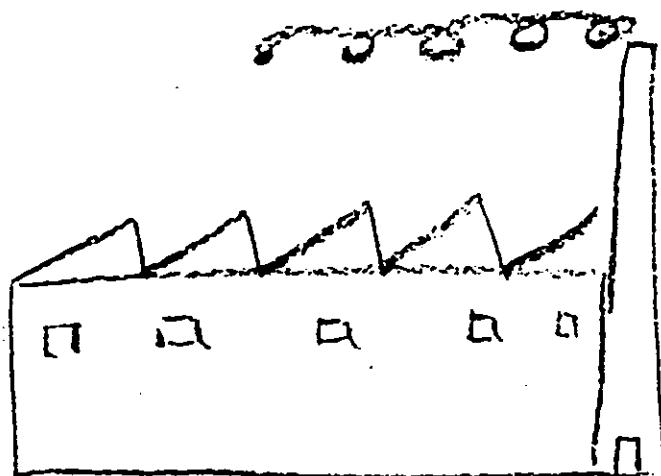
Gb. 6



Gb. 7



Gb. 8



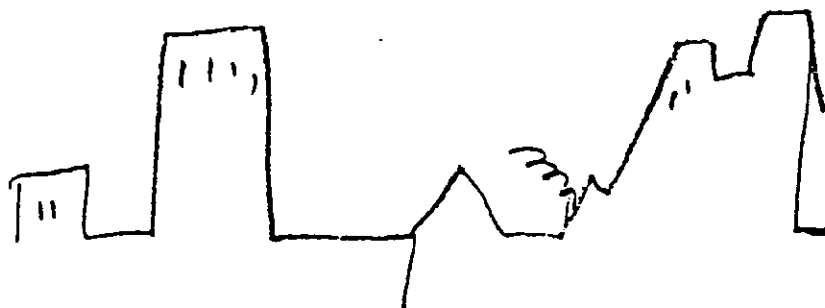
Gb. 10

Bentuk-bentuk tambahan tidak selalu merupakan hiasan (dekorasi). Bentuk-bentuk pabrik dan rumah mungkin mudah dikenal, tetapi sekolah-sekolah dan supermarket harus diberi label seperti apa adanya.

Jika anda ingin memberi kesan bagi suatu kota besar, dan bangunan itu sendiri bukanlah bagian pelajaran yang penting, gambarkanlah kaki langit dengan bentuk-bentuk persegi



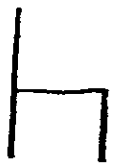
empat, persegi panjang, dsb. Cara ini dapat menghemat waktu dan tidak membingungkan.



Gb. 10

Untuk menilai ketepatan ukuran dari gambar-gambar anda, buatlah empat atau lima buah gambar lalu pergi ke belakang kelas untuk menilai usaha anda tsb. dari segi kejelasannya dan apakah dapat terlihat dengan baik. Kalau gambar-gambar itu terlalu kecil atau terlalu besar, kembalilah ke papan tulis dan buatlah sebuah garis sepanjang sisi gambar tsb. dengan menambahkan dan mengurangi hingga garis itu memberikan ukuran yang tepat, setelah itu hapus dan ulangi membuat bangunan-bangunan tsb.

Teknik yang sama dapat juga digunakan untuk menggambarkan benda-benda (objek-objek). Sebagian besar benda-benda merupakan kombinasi garis-garis lurus. Adalah penting sekali mempertahankan hal-hal yang penting dan meninggalkan (melupakan) hal-hal yang rinci (details). Sebagai contoh, di sini diberikan beberapa perlengkapan rumah tangga.



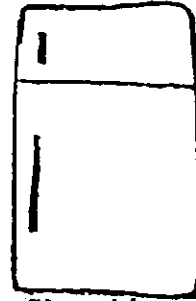
Gb. 11



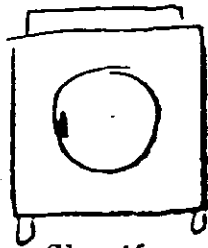
Gb. 12



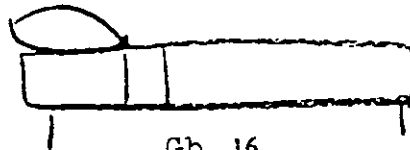
Gb. 13



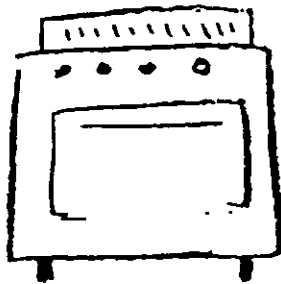
Gb. 14



Gb. 15

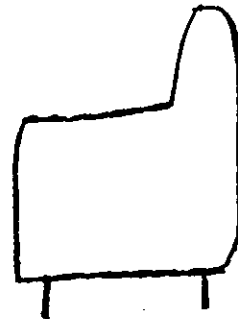


Gb. 16



Gb. 17

Gb. 18



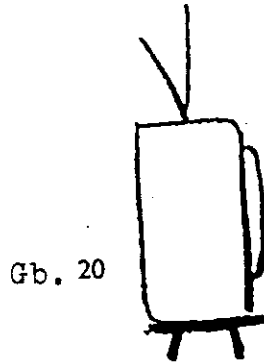
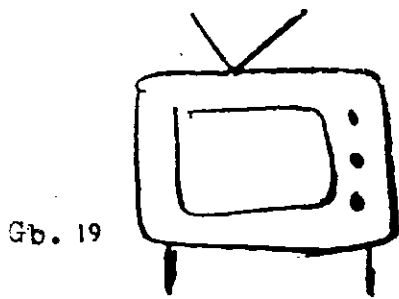
Perhatikanlah kedua gambar kompor (stove) di atas.

Ini menunjukkan kepada kita suatu poin penting tentang perspektif, yaitu menentukan sudut pandang yang terbaik. Perbedaan dari kedua gambar di atas adalah perbedaan antara:

This is a stove and (Gb. 17)

She is cooking (on the stove. (Gb. 13)

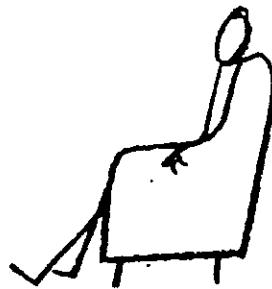
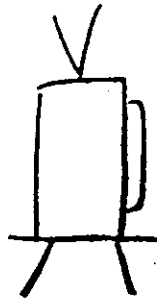
Lalu bandingkan pula gambar-gambar di bawah ini:



dimana gambar pertama cocok untuk:

This is a television

tetapi dimasakah kita akan meletakkan (gambar) orang pada kalimat John is watching television ? Jawabannya adalah pandangan samping dari John dan televisi tsb.:



Banyak objek-objek kecil yang tidak sulit untuk digambarkan. Di sini diberikan lagi objek-objek terutama se-li yang terdapat di rumah:



Handwritten text, possibly a signature or date, located in the lower middle section of the page.



Sha.  
m<sub>1</sub>



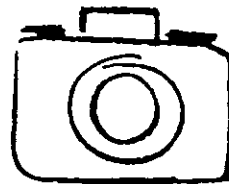
Gb. 25



Gb. 26



Gb. 27



Gb. 28



Gb. 29



Gb. 30

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG



Gb. 31



Gb. 32

MILIK UPT PERPUSTAKAAN  
IKIP PADANG



Gb. 33



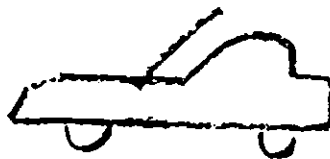
Gb. 34

Latihan-latihan di bawah ini akan meminta anda untuk memperhatikan objek-objek lain, namun prinsip-prinsipnya tetap saja sama: perhatikan terlebih dahulu dari sudut mana objek-objek itu akan digambarkan; buanglah detail-detail yang tidak penting; buatlah dengan garis-garis jelas dan tegas.

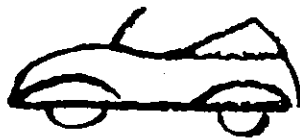
Alat-alat angkutan adalah juga merupakan tema yang umum di dalam kelas. Anda harus mampu merepresentasikan bermacam-macam jenis mobil:



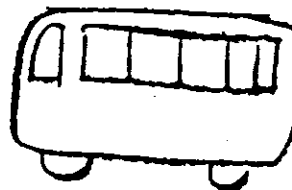
Gb. 35



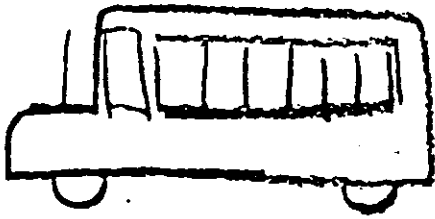
Gb. 36



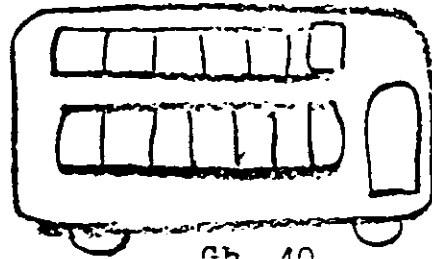
Gb. 37



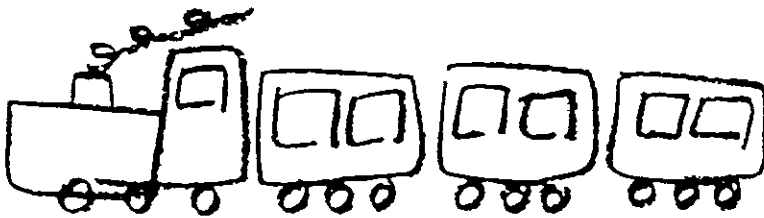
Gb. 38



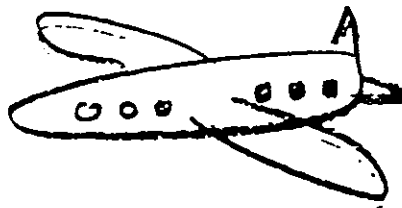
Gb. 39



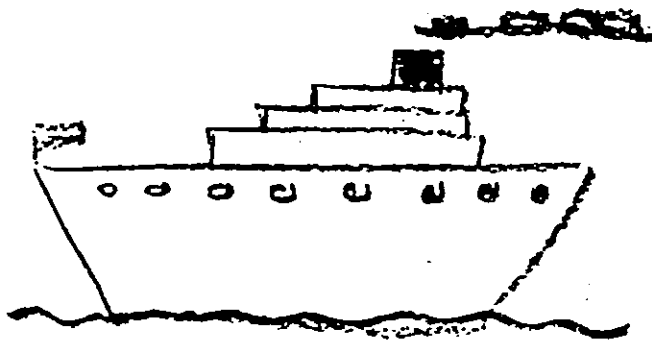
Gb. 40



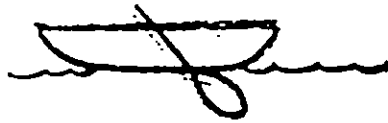
Gb. 41



Gb. 42



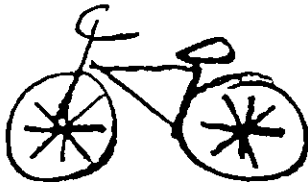
Gb. 43



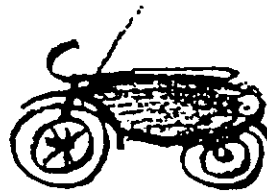
Gb. 44



Gb. 45



Gb. 46



Gb. 47

Dalam mengerjakan latihan-latihan di bawah ini, hindarilah bentuk-bentuk tiga dimensi.

## LATIHAN 2

Berlatihlah membuat benda-benda berikut agar anda dapat menggambarannya dengan mudah dan cepat:

kapal laut; kapal layar; mobil kabel; kereta kincir eskimo (eskimo dog sled); balon udara; kereta api; sepeda; perahu dayung; tram; yacht; pesawat udara kecil; pesawat Concorde; helikop-

ter; sepeda motor;

Dari dua arah:

piano; televisi; kompor; piring makan; mesin tik; buku; surat kabar; meja; kursi tangan; radio; mesin cuci; kamar mandi; lampu baca; gelas anggur; cangkir; pisau; garpu; sendok; mangkok; kuas dan kaleng cat; ember; alat penyiram kebun; sikat gigi; bunga; pohon; gunung; danau; ranjau; traktor; palu; paku; alat ukur (spanner); dongkrak mobil; pistol; senapan; pedang; teleskop; mikroskop; kamera; kamera film.

raket tenis dan belanya; pemukul pada permainan cricket dan belanya; ski.

rumah; gereja; sekolah; rumah sakit; stasiun kereta api; bandar udara; supermarket; jembatan daerah perkantoran; menara; istana; gedung pencakar langit; menara Eiffel; benteng kota Rusia; Big Ben; Taj Mahal; the Empire State Building (atau patung Liberty).

## 2.2 Orang (People)

Menggambar orang dengan menggunakan ketrampilan dasar disebut stick figures, yaitu yang paling ekonomis dan cepat dalam menampilkan atau membuat gambar manusia; dan tentu saja merupakan cara yang paling mudah. Bagaimanapun juga kita dapat menggambarkan kegiatan-kegiatan manusia, walaupun tidak semuanya. Mula-mula kita akan lihat lima macam kegiatan tsb.: duduk, berdiri, berjalan, berlari, dan berbaring. Kemudian (2.3) kita dapat menggabung objek-objek untuk mem-



perbanyak jumlah kegiatan yang kita gambarkan.

### 2.2.1 Orang Berdiri

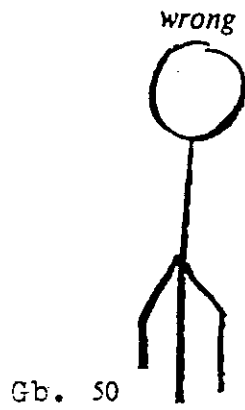
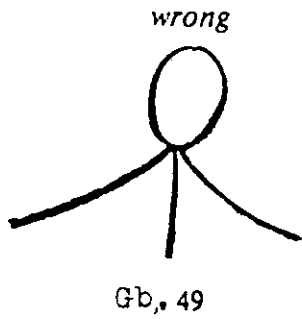
Untuk kesederhanaan dan kecepatan pembuatan gambar (dan karena juga tidak relevan), maka tangan dan wajah dihilangkan saja dari basic stick figure:



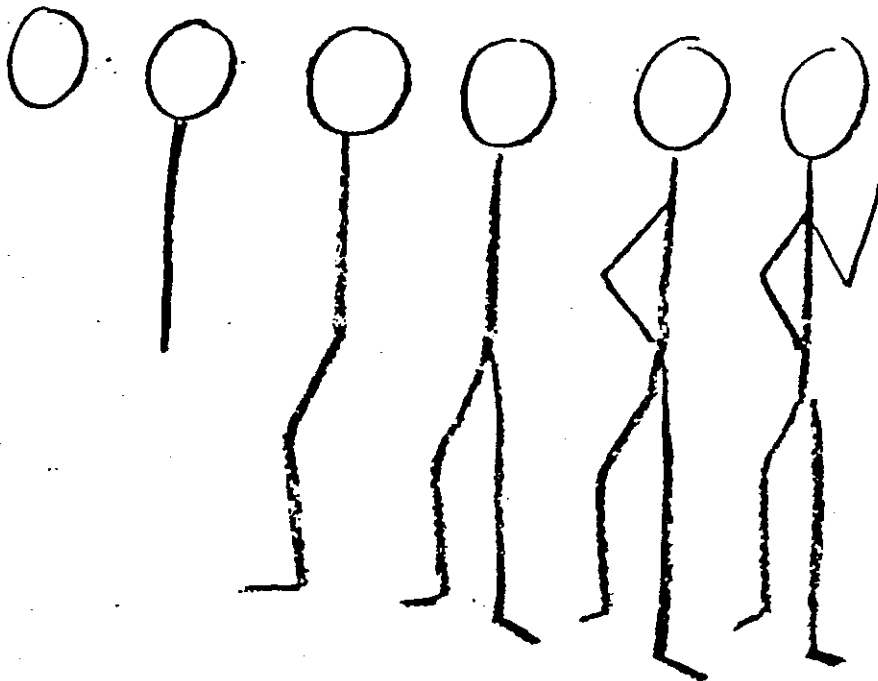
Gb. 48

Gambar di atas dibentuk atau dibuat dengan cara berikut. Pertama, gambarkan sebuah bulatan (oval) untuk kepala. Cara yang terbaik untuk mendapatkan ukuran yang kecil adalah dengan cara 'coba dan salah' (trial and error'. Setelah itu tambahkan garis lurus kuat ke bawah untuk badannya, kira-kira dua kali ukuran diameter vertikal dari kepalanya. Tangan dan kaki dibuat dengan tiga garis. Patahkan sedikit pada lutut (walaupun kaki dapat juga lurus) dan kaki (feet) dibengkokkan kira-kira  $30^{\circ}$ - $40^{\circ}$ . Terakhir, tambahkan

tangan (arms) dengan dua garis yang dimulai dari bahu (bukan dari leher ataupun dari dada) seperti:



Inilah urutan yang lengkap untuk itu:



Gb. 52-57



Seperti yang akan kita lihat berikut ini, posisi tangan akan bervariasi menurut kegiatan yang dilakukan.

Untuk posisi berdiri ada tiga kemungkinan:



Gb. 58



Gb. 59



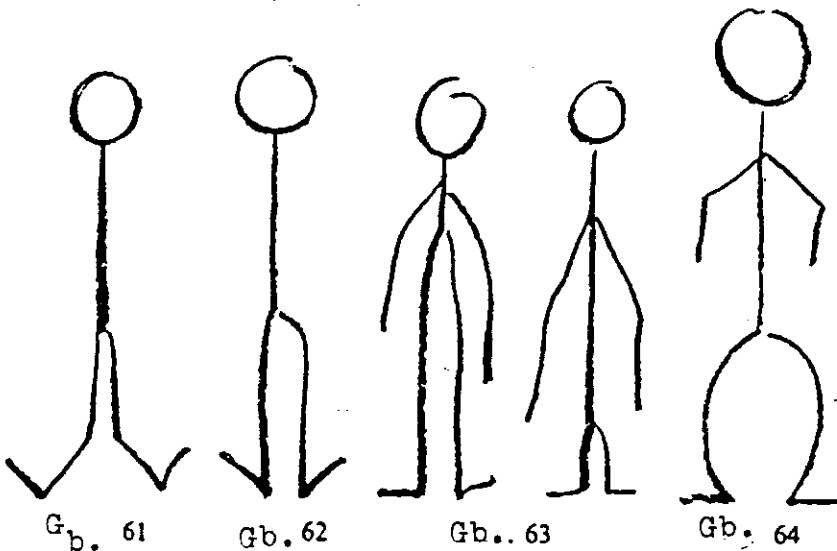
Gb. 60

Pembaca tentu mungkin bisa menentukan mana yang natural bagi dirinya.

### LATIHAN 3

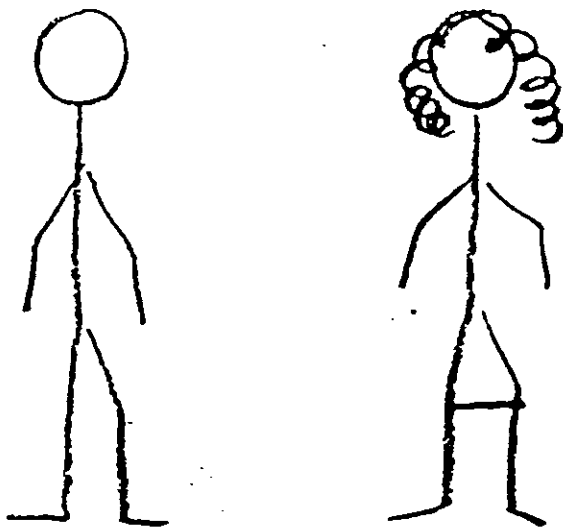
Gambarkanlah orang berdiri sampai anda dapat melakukannya dengan cepat dan akurat. Hindari kesalahan-kesalahan di bawah ini:

*faulty knees: bent feet: out of proportion: 'horse rider's legs':*



### 2.2.2 Wanita, Berjalan dan Berlari

Ada banyak perbedaan antara laki-laki dan wanita. Yang terpenting untuk maksud-maksud gambar ini adalah rambut dan rok. Sehingga seorang laki-laki yang sedang berdiri dapat dengan mudah diubah menjadi seorang wanita yang berdiri hanya dengan menambahkan sebuah garis antara kedua lutut dan rambut di kepala:

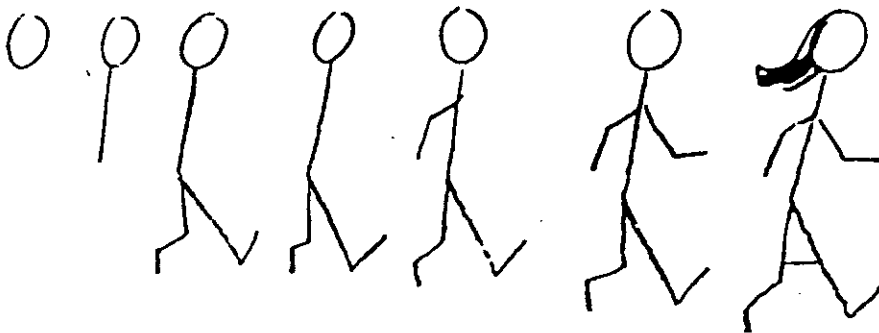


Gb. 65

Gambar orang berdiri dapat diubah menjadi gambar seorang yang sedang berjalan dengan cara:

- (a) mengubah posisinya menjadi menyamping,
- (b) membungkukkan badan sedikit ke depan (untuk orang yang sudah tua berjalan dengan tongkat dan lebih membungkuk),
- (c) mengubah posisi kaki; dan
- (d) mengubah posisi tangan menjadi sedikit berayun.

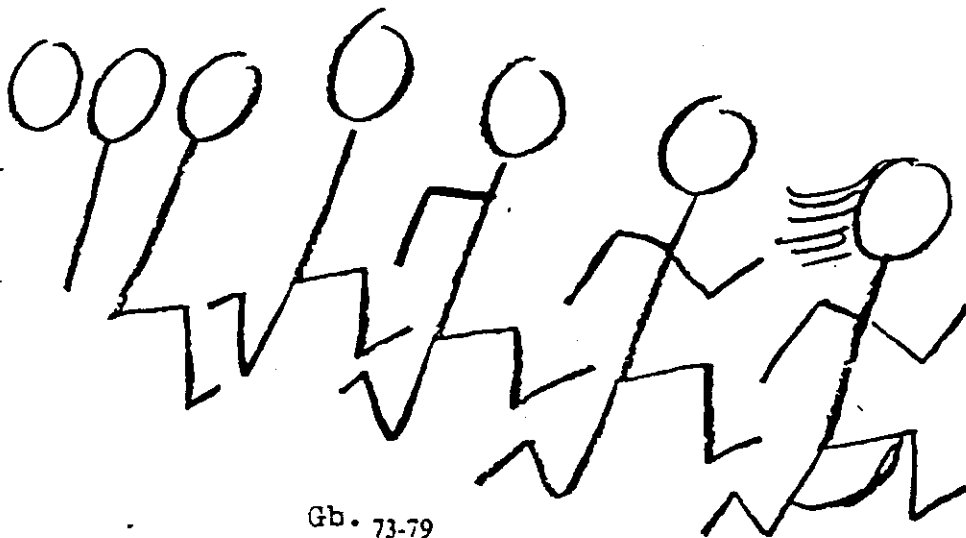
Urutan pembuatannya tetap sama:



Gp. 66-72

Sekali lagi, seorang wanita dibuat dengan mengubah dengan cepat dari bentuk atau gambar seorang laki-laki.

Bentuk atau gambar orang berlari dibuat dari bentuk berjalan. Badannya dibungkukkan ke depan, kaki direntangkan dan dibengkokkan pada lutut. Urutan untuk membuat gambar tsb. adalah juga sama;



Gb. 73-79

#### LATIHAN 4

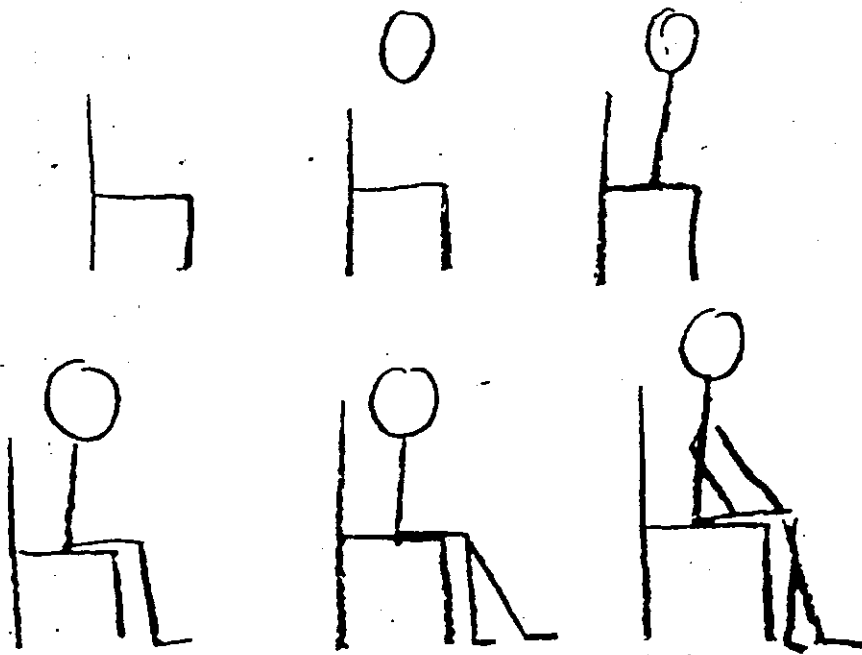
Berlatihlah membuat gambar-gambar orang berdiri, berjalan dan berlari untuk wanita dan laki-laki (dan juga cobalah memvariasikan model rambut bagi gambar-gambar wanita), pastikan bahwa gambar-gambar anda dalam proporsi yang baik, bahwa kaki menunjuk arah yang tepat dan siku serta lutut patah (bengkok) semestinya. Cobalah membuat gambar yang ukurannya berbeda-beda, selalu pastikan bahwa bagian terkecilpun harus dapat dilihat.

#### 2.2.3 Duduk dan Berbaring

Gambar-gambar (figures) tegak tidak perlu pakai garis garis alas: maksudnya, orang berjalan tidak harus dibuat bahwa dia berjalan atas sesuatu. Tetapi gambar berbaring harus memakai garis alas untuk lantai, dasar ataupun tempat tidur.

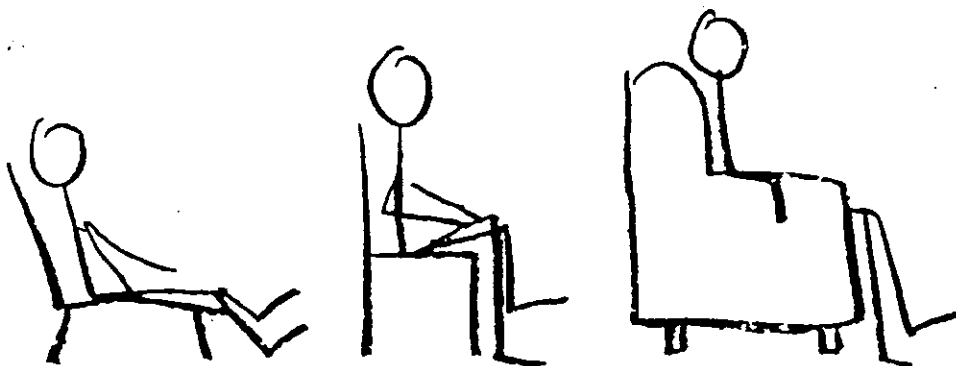
Untuk gambar-gambar duduk, gambarkan kursinya (tempat duduk bersandaran, bangku) terlebih dahulu dan kemudian anda tinggal mengikuti urutan sebagaimana membuat gambar-gambar tegak





Gb. 80-85

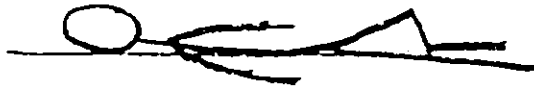
Untuk membuat kursi yang lebih menyenangkan , miringkan sandaran kursi dari posisi vertikal. Postur ( bentuk) gambar orang itu dapat pula divariasikan dengan cara mempersilangkan kakinya.



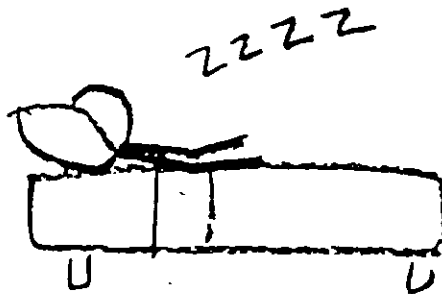
Gb. 86-88

Gambar terakhir dari kelompok gambar di atas adalah sebuah kursi tangan. Perhatikanlah bagaimana sebagian gambar orangnya tertutup..

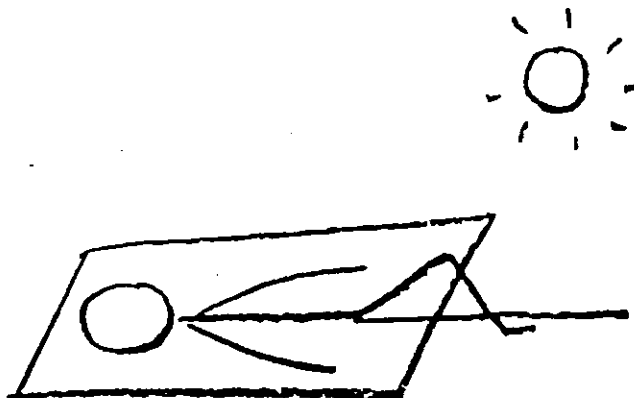
Berbaring berbeda dari tidur, apakah di tanah atau di atas tempat tidur, mandi matahari baik menelentang ataupun menelungkup (mungkin sedang membaca), mengantuk, ataupun sedang melihat ke langit.



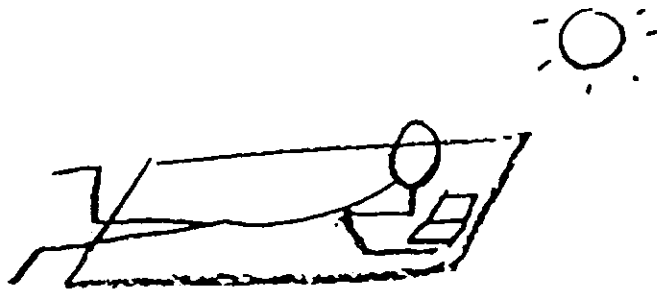
Gb. 89



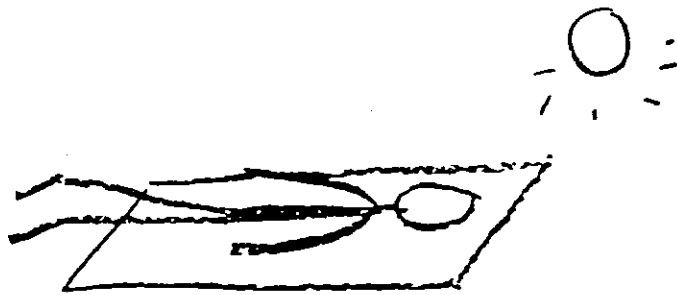
Gb. 90



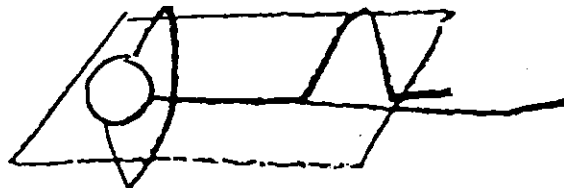
Gb. 91



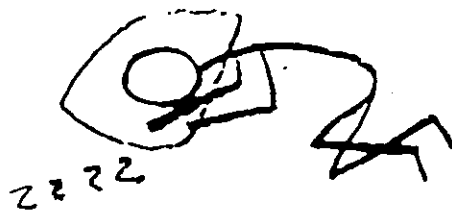
Gb. 92



Gb. 93



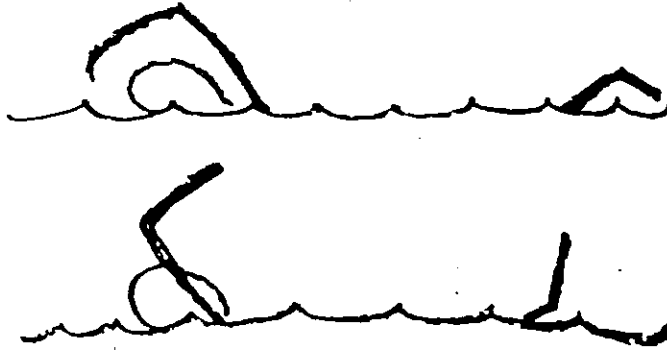
Gb. 94



Gb. 95



Berenang juga didasarkan pada bentuk berbaring. Mula-mula gambarkan airnya kemudian baru bagian-bagian tubuh yang biasanya kelihatan. Perhatikanlah perbedaan antara gaya dada dengan gaya punggung:

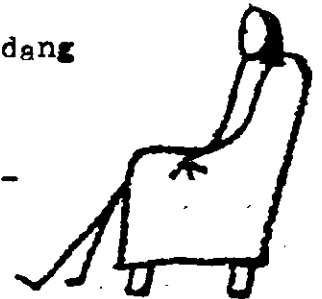


Gb. 96-97

#### LATIHAN 5

Buatlah gambar berdasarkan keterangan di bawah ini:

- (a) seorang laki-laki dan seorang wanita sedang berdiri dan berbincang-bincang
- (b) dua orang wanita berdiri dan berbincang-bincang
- (c) seorang anak sedang berkayuh di laut
- (d) seorang wanita sedang duduk di kursi tangan
- (e) seorang laki-laki sedang tidur di atas tempat tidur
- (f) seorang wanita sedang beristirahat di atas kursi seperti ini
- (g) seorang laki-laki yang bertelekan ke belakang



Gb. 98

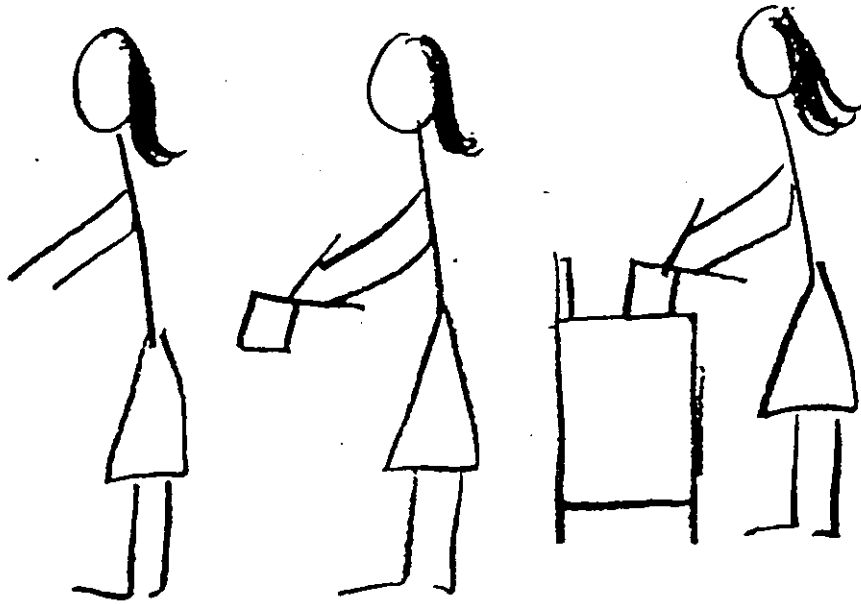
dengan kedua sikunya, kedua lututnya di-  
bengkokkan

- (h) seorang laki-laki sedang beristirahat dengan duduk bersandar pada sebatang kayu
- (i) seorang laki-laki yang hendak menyelam ke dalam kolam renang
- (j) seorang wanita yang sedang berjongkok untuk membau setangkai bunga
- (k) seorang anak sedang duduk di meja sambil belajar ( sikunya terletak di atas meja)
- (l) seorang wanita sedang menari
- (m) seorang wanita dan seorang laki-laki menari
- (n) dua orang petinju
- (o) seorang laki-laki sedang berenang (merayap ke depan)
- (p) seorang wanita sedang menyanyi
- (q) seorang laki-laki sedang memberikan ceramah
- (r) seorang gadis yang memakai topi mandi sedang berenang (gaya punggung)

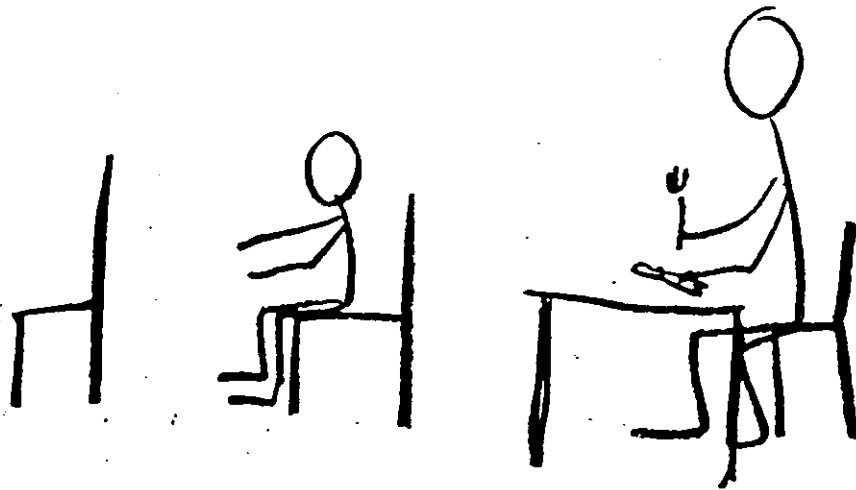
### 2.3 Orang dan Objek (Benda)

Bila kita menggabung seseorang dengan suatu objek (benda), caranya ialah dengan menggambarkan orangnya terlebih dahulu. Satu-satunya pengecualian adalah bila menggambarkan orang duduk, karena akan lebih mudah bila menggambarkan kursinya terlebih dahulu kemudian baru diikuti oleh gambar orangnya, dan kegiatan yang sedang dilakukannya.

Sebagai contoh untuk ini, di sini diberikan tiga urutan gambar: mula-mula, She is cooking; yang kedua, He is eating; yang ketiga, John went on holiday to Acapulco. He was carrying a heavy suitcase.

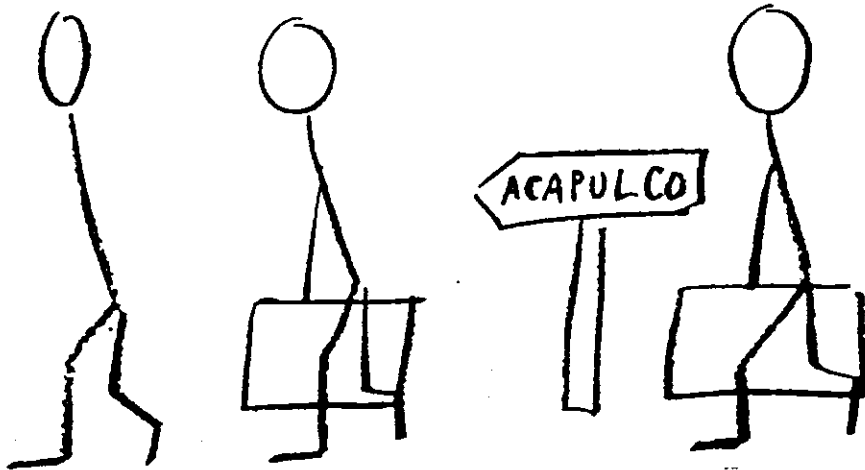


Gb. 99-101-101



Gb. 102-104





Gb. 105-107

Sering disarankan agar guru yang membuat gambar agar mereka mengembangkan kebiasaan berbicara, memberikan pertanyaan, ataupun memberi semangat kepada siswa-siswa mereka sewaktu mereka (guru-guru) sedang membuat gambar di papan tulis. Maksudnya, sewaktu guru sedang membuat gambar di papan tulis, siswa mencoba mengidentifikasinya, memberi nama ... dan seterusnya. Lantas siswa dilibatkan bukan hanya duduk dan menonton saja dari belakang apa yang sedang dilakukan oleh guru.

#### LATIHAN 6

Pikirkanlah bagaimana membuat gambar untuk keterangan di bawah ini. Jika anda dapat membuatnya

dengan hanya sedikit kesulitan, lanjutkan dengan lebih cepat untuk bagian yang lain.

- (a) Mary memotong beberapa tangkai bunga
- (b) Jack sedang mencuci mobilnya
- (c) Johnny sedang bermain di kamarnya dengan boneka kereta apinya
- (d) Ibu pergi (went) ke toko daging untuk membeli seekor ayam

### 2.3.1 Duduk dan Bekerja

Orang-orang biasanya membungkuk sedikit atas apa yang mereka sedang buat (kerjakan). Perhatikanlah kedua bentuk orang yang sedang membaca buku ini. Pada Gambar 108, perhatian orang itu terserap oleh buku yang ia baca; sedangkan pada Gambar 109 perhatiannya tidak lagi pada buku itu.

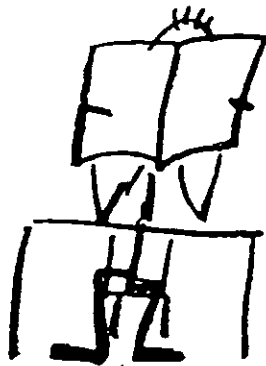


Gb. 108-109.

Bila seseorang sedang bingung, dia duduk di ujung kursinya, tetapi ketika dia rilek dia bersandar ke belakang. Pelajarilah contoh-contoh berikut: suatu tipuan dapat menyembunyikan orang di balik surat kabar ataupun buku yang dia baca. Hal ini menunjukkan gambar orang yang sedang membaca dengan serius sekali, ataupun sedang belajar dengan serius, dsb.



Gb. 110-112



Gb. 113

## LATIHAN 7 . . .

Buatlah gambar-gambar orang laki-laki dan perempuan yang terlibat dengan kegiatan-kegiatan berikut:

- (a) mengetik (b) makan (c) menulis (d) menonton TV (e) menjahit (f) smoking (g) minum

## 2.3.2 Berdiri dan Bekerja . . .

Bila orang mengerjakan sesuatu sambil berdiri, mereka cenderung membungkuk ke depan. 'Bungkuknya' itu mulai dari pinggang (bukan dari bahu yang dapat memberikan kesan ketuaan). Tangan hampir selalu bengkok sedikit. Perhatikan contoh-contoh ini:

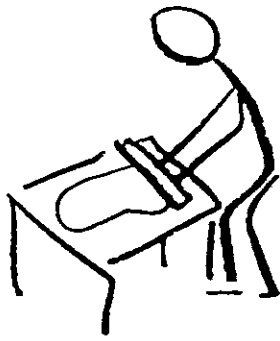


Gb. 114

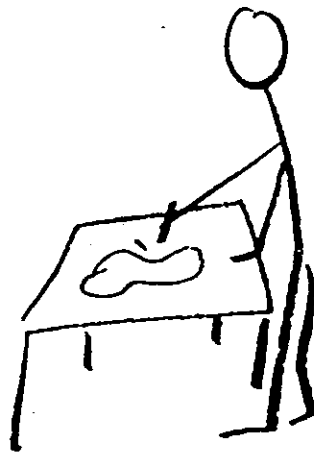


Gb. 115

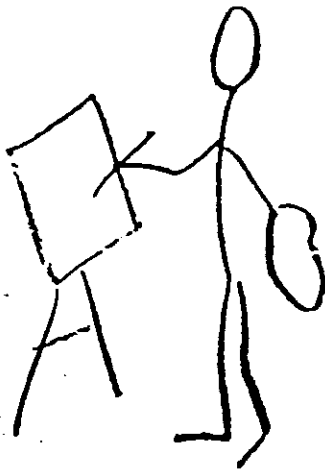




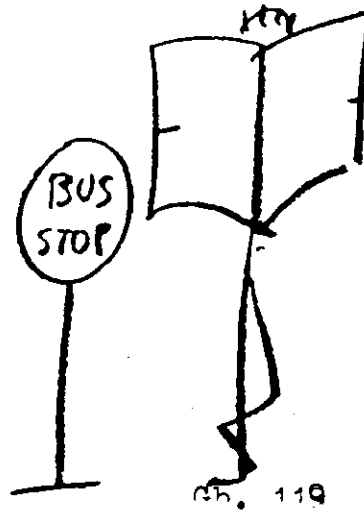
Gb. 116



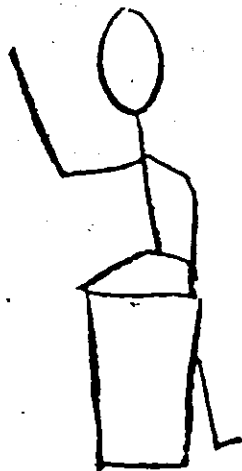
Gb. 117



Gb. 118



Gb. 119



Gb. 120



Gb. 121

\*\*\*\*\*

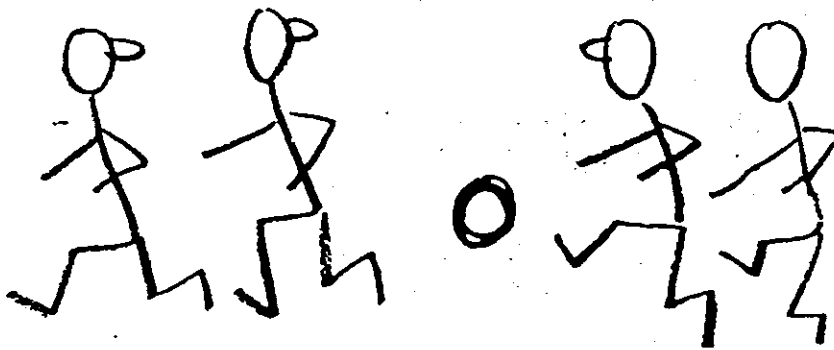
## LATIHAN 8

Gambarkanlah kegiatan-kegiatan berikut

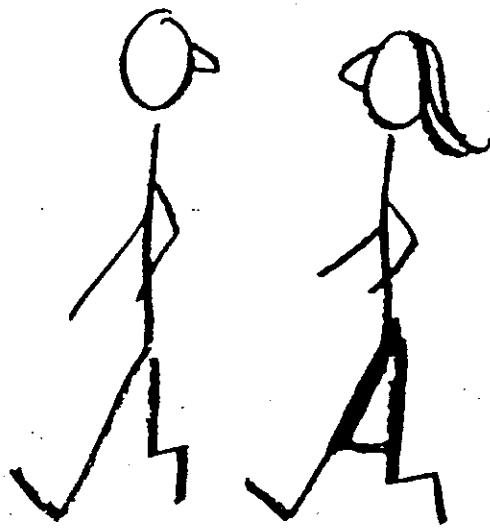
- (a) membeli sesuatu (b) melihat sesuatu
- (c) bercakap-cakap (d) menari (e) memotret
- (f) mencuci piring (g) mencuci muka
- (h) menggosok gigi (i) mengelus anjing
- (j) memeriksa mesin mobil

## 2.3.3 Berjalan, Berlari dan Bekerja

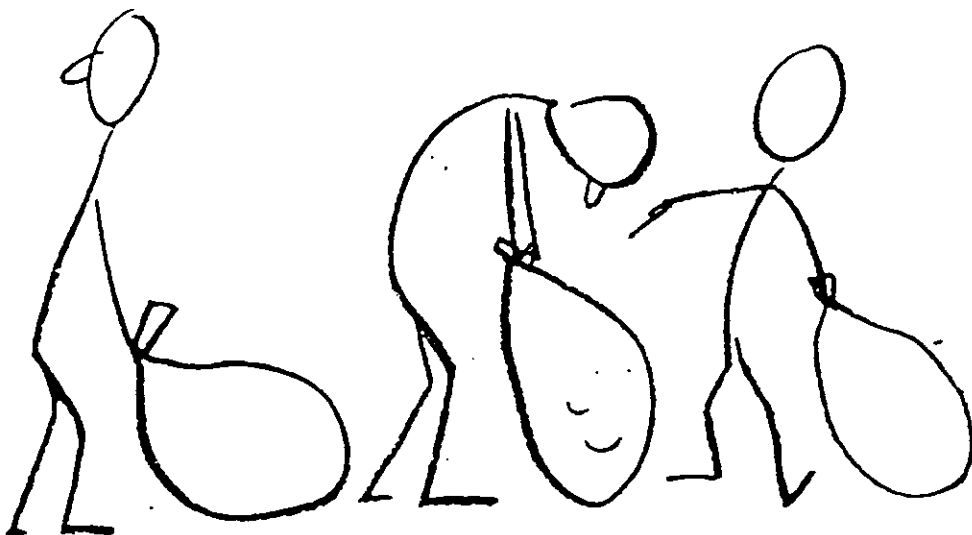
Hal sederhana mengilustrasikan bermain (dengan cara menambahkan sebuah bola ataupun alat yang cocok) menunjukkan bagaimana berjalan dan berlari dapat diubah menjadi kegiatan-kegiatan lain. Ingat lagi, gambar orangnya dibuat lebih dahulu. Perhatikanlah bahwa dengan penambahan hidung kadang-kadang dapat membantu apakah orang-orang saling melihat satu sama lain ataupun sedang melihat kepada suatu objek. Gambar orang yang sedang membawa suatu benda yang berat membungkuk ke arah benda yang berat itu.



Gb. 122



Gb. 123



Gb. 124-126

## LATIHAN 9

Gambarkanlah orang laki-laki dan wanita yang sedang melakukan berikut:

- (a) bermain tennis (b) mendorong kereta anak-

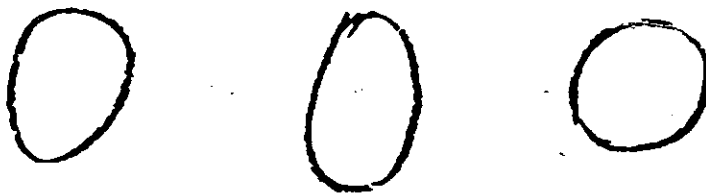
anak (c) berjalan dengan anjing (d) memotong rumput lapangan (e) mendukung seorang anak (f) lari cepat (g) mendaki bukit (h) bermain bola voli, golf, bulu tangkis (i) membawa sebuah koper kain (j) membawa sebuah payung

## 2.4 Wajah

Dalam bentuk ketrampilan dasar, wajah akan digambar secara dari bagian badan.

### 2.4.1 Bentuk, Hidung, dan Mata

Bila menggambar wajah, ada dua hal yang harus diingat seseorang sebelum mulai, yaitu umur dan ke arah mana orang itu melihat. Umur seseorang menentukan bentuk dari kepala. Orang yang masih muda punya kepala seperti telur, dengan bengkaknya ke atas. Orang-orang yang sudah tua (terutama laki-laki) bentuk kepalanya juga berbentuk telur tetapi bengkaknya pada bagian bawah. Kepala anak-anak bulat.



Gb. 127-129

'Telur' itu miring ke atas bagi orang yang menghadap ke atas dan miring ke bawah bagi orang yang melihat ke bawah (cara ini jauh lebih efektif dari hanya memberi tanda panah ataupun garis titik-titik dari mata). Setelah anda menggambarkan bentuk yang cecok, gambarkan pula hidung kira-kira pada pertengahan telur itu. Orang-orang yang melihat ke atas ataupun ke bawah punya yang menghadap ke arah yang dimaksud. Bentuk dan ukuran hidungpun bermacam-macam. Janganlah ragu-ragu menggambarkan hidung yang, dalam proporsi, lebih besar dari pada bentuk biasanya: dari bagian belakang kelas bentuk itu akan kelihatan biasa. Secara umum, buatlah hidung yang besar untuk menggambarkan orang laki-laki; bentuk yang lebih kecil untuk wanita, bentuk yang sangat mancung bagi wanita tua dan hanya dengan dua titik saja untuk hidung anak-anak.

#### LATIHAN 10

Perhatikanlah contoh-contoh berikut dan kemudian tentukan jenis orangnya. Setelah itu berlatihlah.



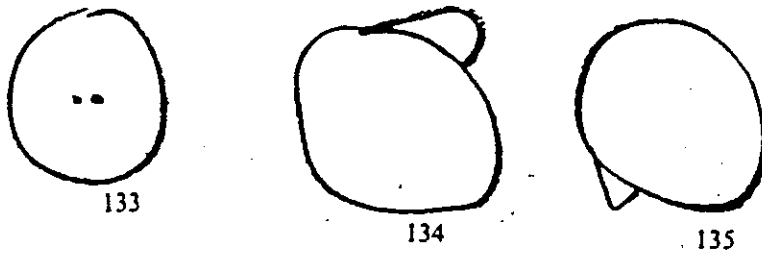
Gb. 130



Gb. 131

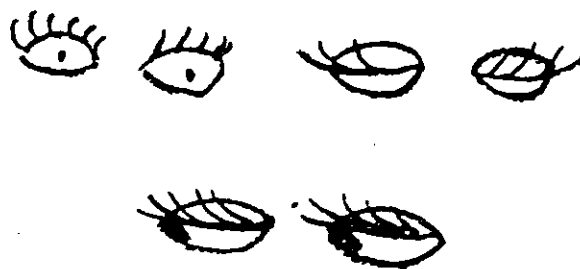


Gb. 132



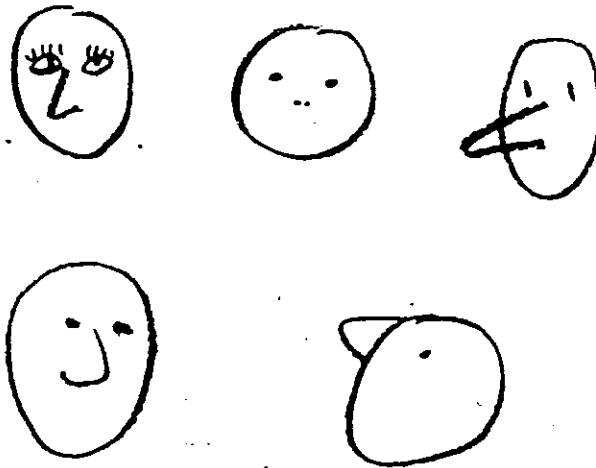
Gb. 133-135

Hal berikutnya yang harus pula dipertimbangkan adalah mata. Mata menentukan karakter seseorang dan hendaklah digambar dengan hati-hati. Mata dapat memberikan ekspresi tertentu kepada wajah dan menentukan apakah orang itu akan menjadi orang biasa, cantik ataupun jelek. Mata yang besar dengan bulu mata yang panjang menunjukkan wanita (gadis) cantik. Gambarkanlah mata-mata besar itu agak simetris dan beri penekanan pada bulu matanya. Untuk wajah yang sayu, mata berbentuk separuh terbuka; untuk menunjukkan wajah yang genit matanya setengah tertutup dan menghadap ke arah mana kegiatan itu. Contoh:



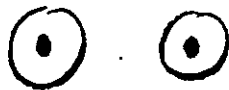
Gb. 136-138

Bentuk mata yang kecil adalah untuk orang-orang jelek (kikir, tidak manis), untuk penjahat, untuk laki-laki (yang serius) dan untuk anak-anak. Perhatikanlah contoh-contoh di bawah ini.



Gb. 139-143

Mata yang bundar, yang dilingkari oleh sebuah lingkaran dipakai untuk menunjukkan keadaan tercengang yang berlebihan:



Gb. 144

### LATIHAN 11

Buatlah suatu kerangka, hidung dan mata untuk orang-orang berikut:

- (a) seorang laki-laki muda sedang melihat ke atas



- (b) seorang wanita tua melihat ke bawah
- (c) seorang wanita cantik
- (d) seorang laki-laki yang jelek
- (e) seseorang yang genit melihat ke kiri
- (f) seorang bayi
- (g) seorang laki-laki yang berhidung besar  
kelihatannya tercengang
- (h) seorang penjahat

#### 2.4.2 Mulut dan Rambut

Bentuk berikutnya adalah mulut. Lebih disukai menggambar-kannya dengan garis yang kuat dari pada menaruhnya di antara bibir yang hanya akan kelihatan seperti noda kecil saja dari kejauhan. Ukurannya pun berbeda untuk orang yang berbeda: wanita yang menarik hati, contohnya, diperkirakan mempunyai bibir kecil (mungil) dengan bibir yang penuh. Orang-orang jelek mempunyai mulut kecil dan tipis. Penjahat dan orang-orang yang punya ide-ide jelek salah satu ujung mulutnya turun. Anak-anak biasanya mempunyai mulut yang besar.

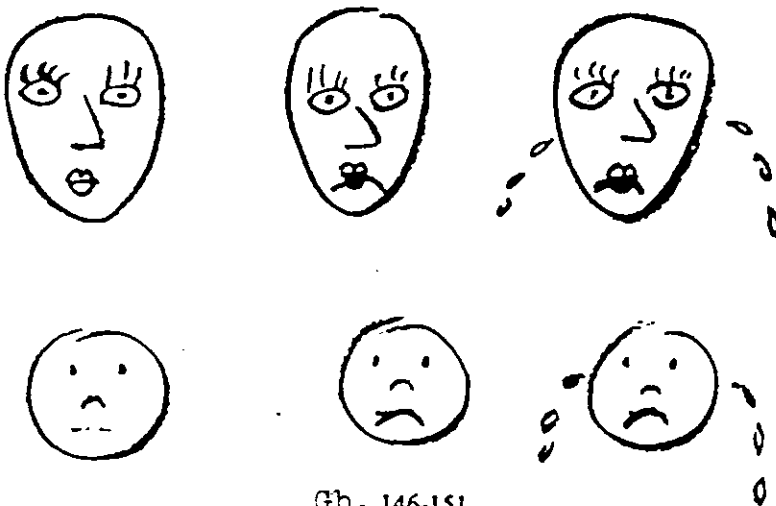
#### LATIHAN 12

Cobalah tentukan kepunyaan siapakah mulut-mulut ini; kemudian sempurnakanlah dengan wajah yang cocok untuk masing-mulut tsb.



145

Kebahagiaan biasanya ditunjukkan dengan kurva naik sedangkan kesedihan dengan bentuk kurva turun dari mulut. Anda tidak harus selalu menggambar (gambar) mulut dari serang karakter bila anda ingin merubah mood orang itu selama latihan; gambarkan saja garis baru pada garis yang telah ada. Cara ini tidak hanya akan menghemat waktu tetapi juga untuk mengingatkan para siswa bahwa emosi orang itu telah ditukar. Untuk menunjukkan kesedihan yang berlebihan, beri tanda air mata.



Gb. 146-151



Jika gambar yang muncul tidak sesuai dengan yang anda inginkan semula, maka gambar itu masih dapat diselamatkan dengan melengkapinya dengan rambut. Jika gambar seorang gadis cantik yang anda ingin buat tidak kelihatan menarik, maka rambut dapat membantu. Perhatikanlah pengaruh rambut pada contoh-contoh berikut ini:

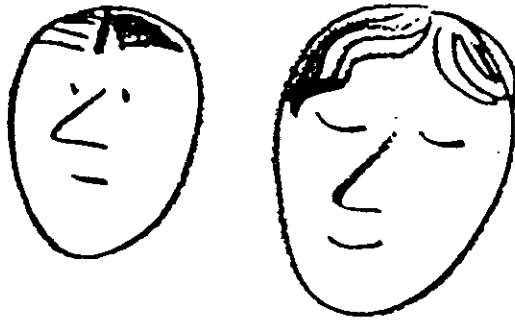


Gb. 152-155

Diingatkan sekali lagi bahwa gadis-gadis cantik mempunyai rambut yang paling indah, biasanya panjang. Kalau bagian wajah itu memang nampaknya baik, maka rambut pendek dapat saja dipertimbangkan, namun ini tidak dianjurkan. Wanita-wanita yang telah tua biasanya memakai bonggol (sanggul). Sedangkan orang laki-laki tua hampir tidak punya rambut--biasanya dibuat setingkat telinga dan mulut. Anak-anak yang masih kecil berambut tegak ataupun berbentuk seperti ekor babi untuk anak perempuan.



Gb. 156-158



Gb. 159-160

Para ibu rumah tangga mempunyai rambut ikal dan biasanya kelihatan sederhana saja: tidak punya gaya rambut yang berlebihan ataupun mata yang besar. Ciri-ciri ini dipertahankan untuk wanita masyarakat yang sudah tidak muda lagi. Wanita cantik perayu laki-laki berambut panjang yang hampir saja menutupi mata dan mulutnya (tentu saja matanya setengah tertutup. Seorang wanita baik-baik yang sudah tua dapat pula pakai rambut ikal (tetapi tidak terlalu banyak) dan disertai dengan senyuman.

Hanya ada lebih sedikit kemungkinan bagi (gambar) laki-laki dibanding dengan wanita. Seorang pegawai bank hanya punya sedikit rambut saja di puncak kepalanya, hampir menumpuk di tengah. Pahlawan (seperti Tarzan) punya rambut yang bergelombang dan tersisir rapi, sama halnya dengan bintang filem. Seorang bintang musik rock rambutnya biasanya sampai ke bahu; para pemain bola kali dan para pekerja berat (buruh kasar) mempunyai jambang. Para penjahat berambut tahanan dan biasanya tidak dicukur.

Membuat telinga sulit dan biasanya tidak perlu. Telinga dibuat bila kegiatan listening (menyimak) yang dimaksudkan. Bandingkanlah gambar-gambar berikut:



Gb. 161



Gb. 162

Perhatikanlah bahwa mata bergerak ke arah suara. Secara sederhana berikan garis-garis kecil di atas mata: tidak perlu dihapus. Garis-garis kecil ini tentu saja bisa digunakan bila gambar mata sebelumnya adalah merupakan titik. Bila seorang wanita bermata besar sedang mendengarkan seseorang, pindahkan pusat pandangan (mata) ke sumber bunyi.

## LATIHAN 13

Buatlah gambar kepala beserta hidung, mulut, mata dan rambut dari:

- (a) seorang laki-laki tua yang sedang melihat ke atas
- (b) seorang perempuan muda yang cantik sedang mendengarkan seorang laki-laki tampan di sebelah kirinya
- (c) seorang gadis kecil sedang mendengar ibunya
- (d) seorang wanita tua yang melihat ke bawah
- (e) seorang gadis kecil yang pemalu
- (f) seorang laki-laki setengah baya yang jelek
- (g) seorang ayah yang bahagia
- (h) seorang penjahat yang murung

## 2.4.3 Alis Mata dan Garis-garis Ketuaan

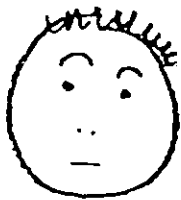
Alis mata, seperti halnya juga telinga biasanya tidak dianggap perlu. Alis mata digunakan hanya untuk menunjukkan emosi. Alis mata ini terangkat untuk menunjukkan ketakjuban (surprise) dalam semua hal. Bila anda menambahkan alis mata ditambahkan (diberikan), pengaruhnya adalah seperti sedang bertemu dengan hantu. Orang-orang yang perlu diberi alis mata adalah para intelektual, penemu, dan artis (seniman). Alis mata mereka hendaknya dibuat tebal.



Gb. 163



Gb. 164



Gb. 165



Gb. 166



Gb. 167

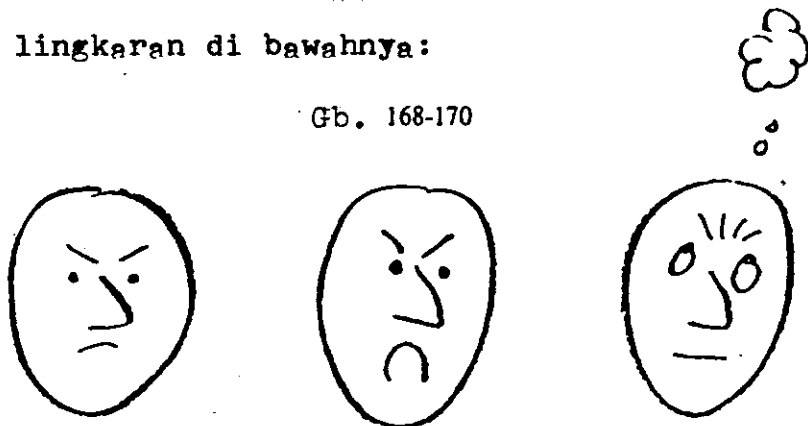
Alis mata turun mendekati hidung menunjukkan kemarahan, kecurigaan, ide buruk, pikiran yang dalam. Pikiran dalam (berfikir keras) dapat ditandai dengan garis-garis kecil vertikal diantara alis mata itu (perlu diingat bahwa





mulut berubah bersama ekspresi alis mata dan mata: waktu sedang berfikir mata melihat ke atas--ditunjukkan dengan setengah lingkaran di bawahnya:

Gb. 168-170

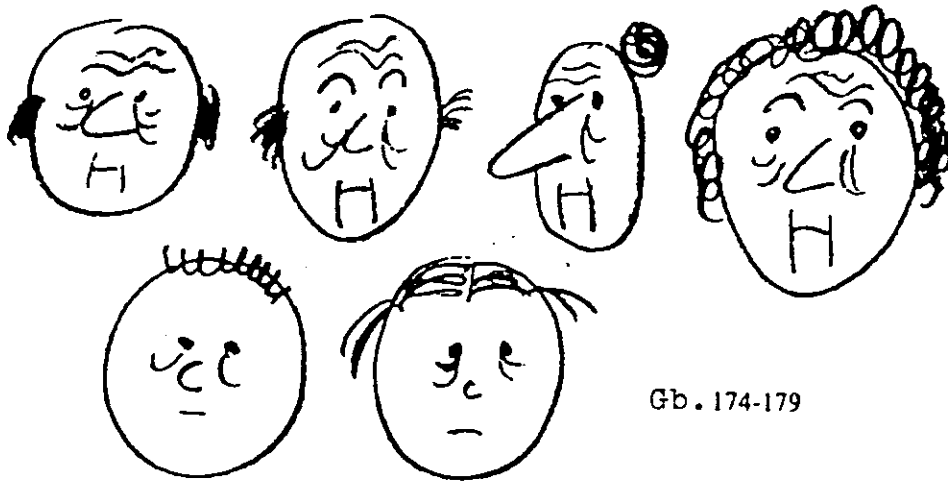


Garis-garis juga digunakan untuk membuat orang kelihatan lebih tua atau letih. Untuk menunjukkan keletihan, tambahkan beberapa garis dari sudut dalam mata sampai ke searah pipi; garis-garis vertikal pada sudut mulut dapat juga digunakan untuk ini:



Gb. 171-173

Untuk menunjukkan ketusahan, berilah beberapa garis di kening, beri pula alis mata jika ini digunakan untuk ekspresi; perhatikan pula gambar-gambar anak-anak yang letih ini:



Gb. 174-179

## LATIHAN 14

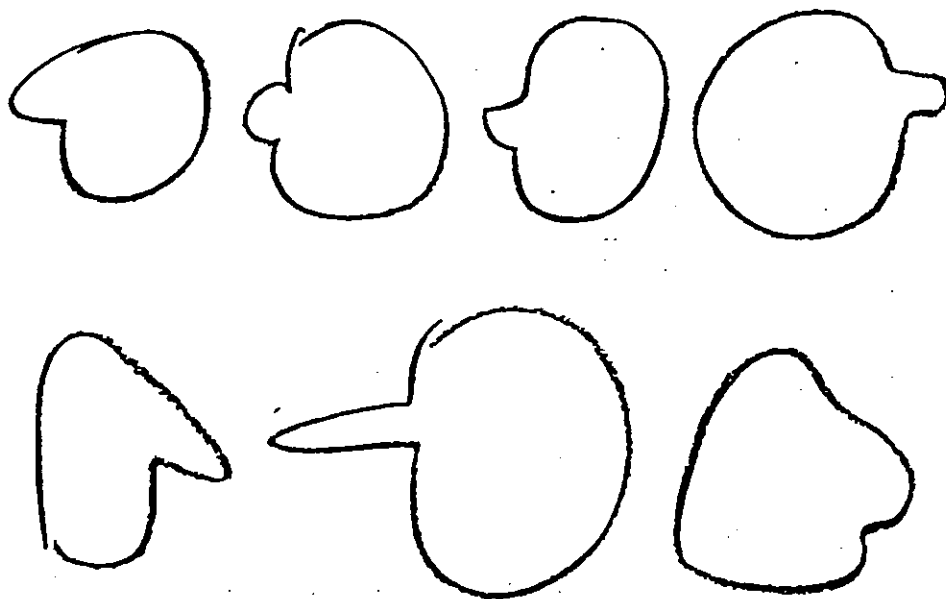
Gambarkanlah:

- (a) seorang intelektual yang marah
- (b) seorang wanita cantik yang sedang berfikir serius
- (c) seorang usahawan (businessman) yang letih
- (d) seorang anak yang marah
- (e) seorang anak yang letih
- (f) seorang wanita tua

#### 2.4.4 Rangkuman

Dengan petunjuk-petunjuk di atas, seorang guru seharusnya dapat membuat variasi-variasi wajah yang cukup banyak. Bila dia ragu-ragu tentang suatu ekspresi tertentu, hendaklah dia mengeceknya melalui kaca untuk menentukan posisi bentuk-bentuk (features) tertentu: mata, mulut, alis mata. Berfikirilah terlebih dahulu sebelum memulai menggambar. Buatlah gambar itu dengan cepat dan jangan buang waktu untuk menghapus, mengganti dan menggambarakan lagi. Untuk mendapatkan ekspresi yang benar akan menghabiskan sekitar lima menit namun siswa tidak akan memperhatikannya lagi. Oleh sebab itu lebih baik membuatnya dalam beberapa detik saja. Menghapus dilakukan bilamana gambar yang dihasilkan terlalu kacau. Waktu menghapus, gunakanlah ujung jari.

Bila dialog-dialog dibicarakan pada Bab 7, akan diperhatikan bahwa wajah-wajah sering terlihat dalam profil yang lebih baik sehingga dengan demikian si pembicara dapat berhadapan satu sama lain di papan tulis. Pertahankanlah kepala yang bentuk telur; satu-satunya yang harus diingat ialah melengkapinya dengan hidung.



Gb. 180

Anda dapat melebih-lebihkan (mengada-ada) dan menentukan sendiri bentuk hidung untuk karakter-karakter tertentu sehingga dengan demikian dapat dikenal dengan mudah. Seluruh saran tentang posisi kepala dan mata di atas masih terpakai.



Gb. 181-183



Gb. 184

## LATIHAN 15

Ulang kembali mengerjakan latihan 13 dan 14 dengan bentuk wajah menyamping.

Pada gambar berikut, pembaca akan melihat banyak sekali ekspresi yang diperlukan. Perhatikanlah bahwa contoh-contoh tsb. bervariasi menurut tipe dan emosi orangnya.

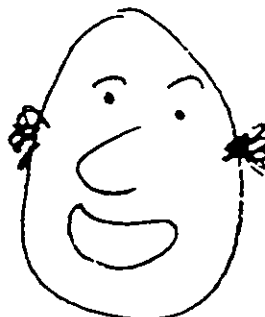
GAMBAR-GAMBAR 185-204 MENGILUSTRASIKAN URAIAN YANG TERDAPAT PADA HALAMAN-HALAMAN BERIKUT



Gb. 185



Gb. 186



Gb. 187



Gb. 188



Gb. 189



Gb. 190



Gb. 191



Gb. 192



Gb. 193



Gb. 194



Gb. 195



Gb. 196



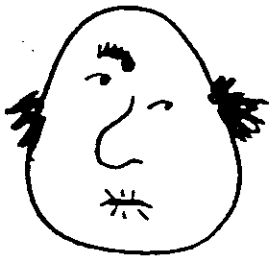
Gb. 197



Gb. 198







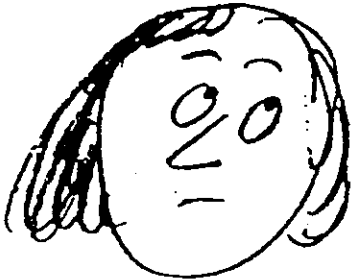
Gb. 199



Gb. 200



Gb. 201



Gb. 202



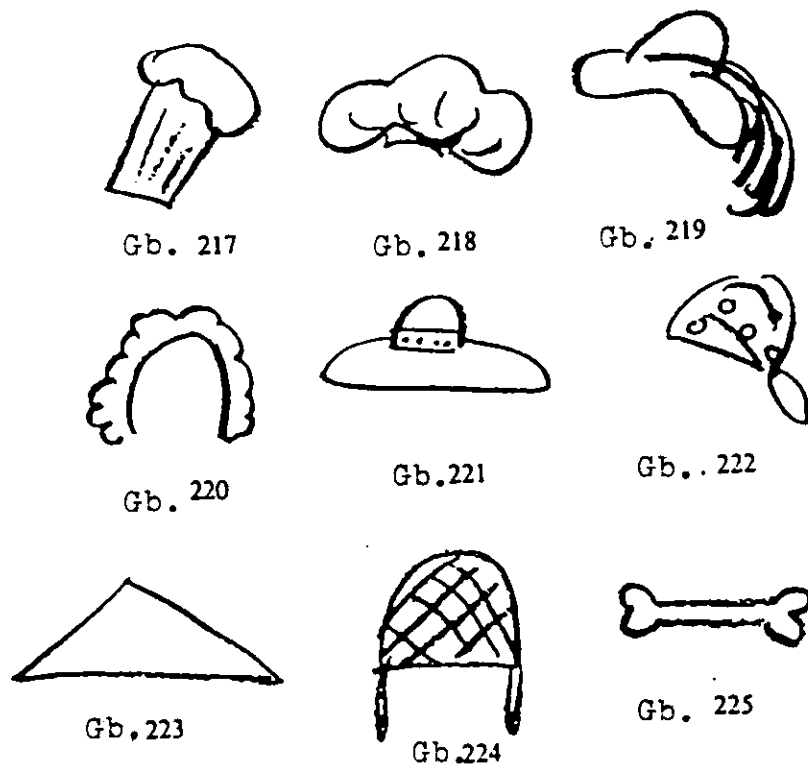
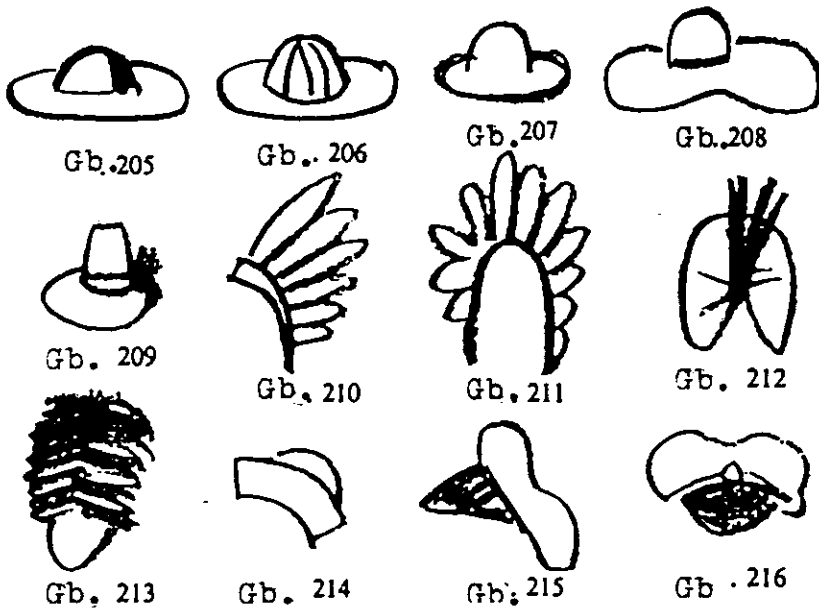
Gb. 203



Gb. 204

Ekspresi	Mata	Mulut	Rambut	Alis	Contoh
Marah	kecil, tertutup	kurva ke bawah atau lurus	biasa	turun, ke arah hidung	Gambar 185
Takut	bundar	terbuka	tegak	kurva ke atas	(Gambar 186
(Senang) Tercengang	bundar	terbuka (oval)	normal	kurva ke atas	Gambar 187
Senang, bahagia	kecil	setengah terbuka; kurva ke atas	normal	tidak ada	Gambar 188
Sedih, depresi	garis-garis kecil di bawah mata	setengah terbuka; kurva ke bawah	menunduk ke bawah	tidak ada atau miring ke samping	Gambar 189
Tak tertarik, merasa bersalah	melihat ke atas	berliku	normal	naik (terangkat)	Gambar 190
Malu	kurva kecil	setengah senyum	normal	tidak ada	Gambar 191
Tertidur	kurva kecil	lurus	normal	tidak ada	Gambar 192
Bermimpi	kurva kecil	senyum lebar	normal	tidak ada	Gambar 193
Puas	setengah tertutup; mata di sudut	satu sudutnya naik ke arah mata	normal	naik (torangkat)	Gambar 194
Lapar	terbuka	garis lurus; lidah ke luar di sudut	normal	naik (terangkat)	Gambar 195

Haus	terbuka	kurva ke bawah; lidah ke luar di tengah	normal	naik (terangkat)	Gambar 196
Jijik	terbuka	kurva ke atas; lidah ke luar	normal	garis di samping mata	Gambar 197
Benci	setengah tertutup; garis melalui biji mata	lurus atau berliku satu sudut turun atau berbentuk segi tiga menunjukkan gigi	normal	tidak ada; garis- garis kecil di samping mata	Gambar 198
(Tidak senang) Heran; mencela, kritik	setengah tertutup; biji mata di sudut	garis lurus; agak kecil	normal	satu naik; yang lainnya tidak perlu	Gambar 199
Kebingungan	ke bawah	lurus; senyum sedikit	normal	tidak ada; pipi merah (dengan garis-garis kecil	Gambar 200
Letih	kecil, sedikit garis di bawah	lurus; sudut- yang letih	menunduk ke bawah	tidak ada	Gambar 201



Kepribadian seseorang dapat ditunjukkan dengan cara menambahkan rambut pada wajah: hanya dengan menggambarkan garis tebal di atas bibir atas dan/atau dagu. Kumis dapat melengkung ke atas atau ke bawah, atau dibuat kecil, untuk laki-laki gagah pemikat hati wanita (*galant lady-killer*):



Gb. 226

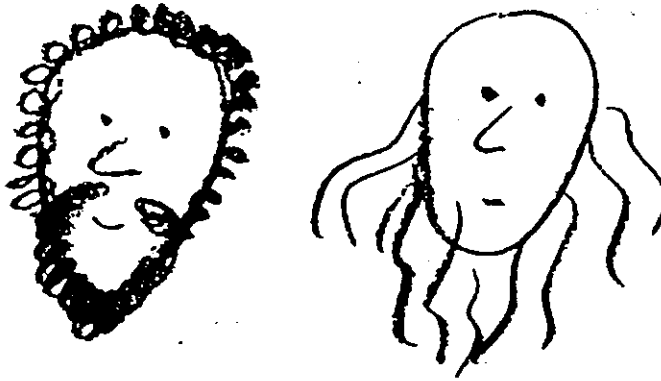
Kapten-kapten laut dan laki-laki tua yang terkenal dapat mempunyai jenggot (*goatee*) dan wajah seorang intelektual seringkali tertutup lebih sempurna pada bagian bawahnya:



Gb. 227-228

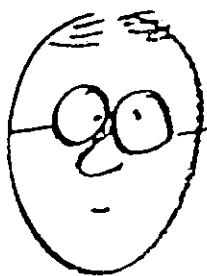
Jenis lain ialah bajak laut, pelaut ataupun seorang yang gembira dengan jenggot ikal sekitar wajahnya. Para

nabi, ahli filsafat dan Santa Claus mempunyai jenggot yang tidak tersisir rapi (walaupun Santa mungkin kelihatan lebih rapi).

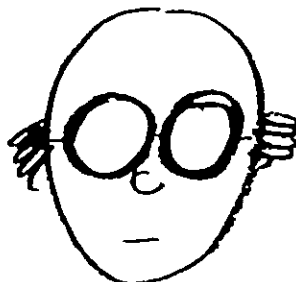


Gb. 229-230

Kaca mata dihubungkan dengan orang-orang pemalu, intelektual dan juga orang yang punya penglihatan pendek. Perhatikan juga penyesuaian orang bermata juling dengan kaca mata hitam:



Gb. 231



Gb. 232



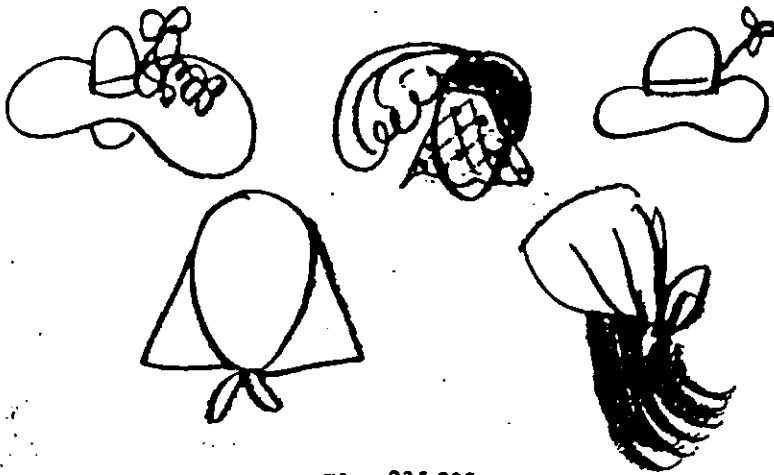
Gb. 233



Gb. 234

#### 2.4.6 Wanita: Topi dan Perhiasan

Jika topi itu besar, yang menutup sebagian besar wajah, gambarkan topi itu terlebih dahulu dan hematkan waktu. Topi dapat dihiasi dengan busuk-busukan, bunga, veil (kain penutup), bulu burung, dsb. Para petani, ibu rumah tangga dan gypsies (pengembara) memakai selendang (scarf):



Gb. 235-239

Anting-anting telinga tidak perlu ditambahkan. Gambarkan anting-anting yang besar untuk maksud vulgaritas, anting-anting kecil untuk maksud kelas, kaya dan keanggunan. Prinsip yang sama juga berlaku bagi kalung:



Gb. 240-241

Anak gadis yang sehat (dan semua anak kecil) boleh pakai bintik-bintik dan pipi warna kemerah-merahan (rosy cheeks) (berbentuk garis bukan bulatan):

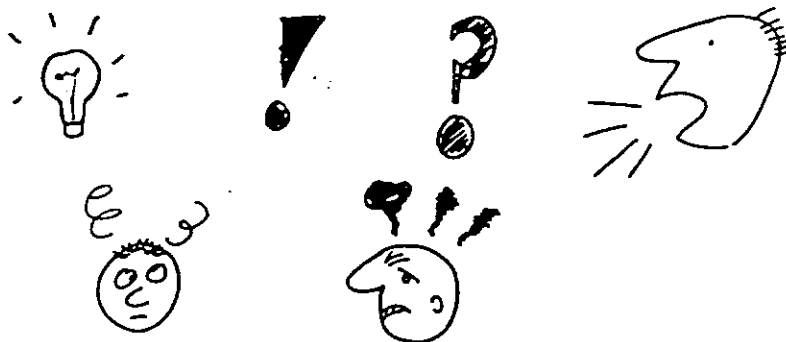


Gb. 242-243

## 2.5 Simbol-Simbol (Symbols)

Simbol merupakan bagian yang penting dari kompetensi menggunakan papan tulis. Simbol dapat ditambahkan pada setiap gambar selagi pada posisi yang tepat.

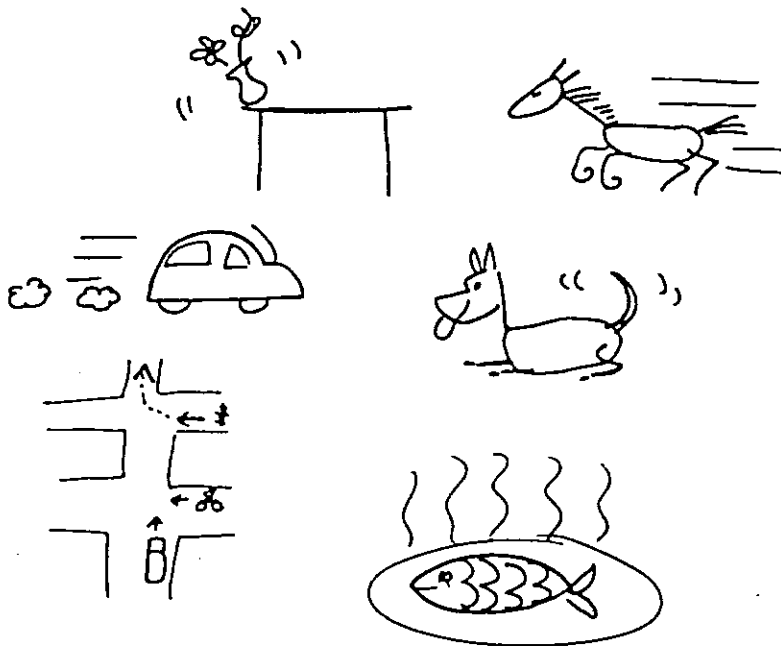
(a) Simbol dengan gambar dan benda. Untuk konsep seperti kecerdasan (atau suatu ide yang brilian), surprise, marah, berteriak dan pusing, simbol ditambahkan kepada gambar:



Gb. 244

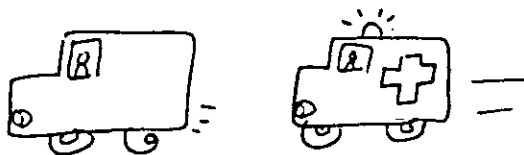


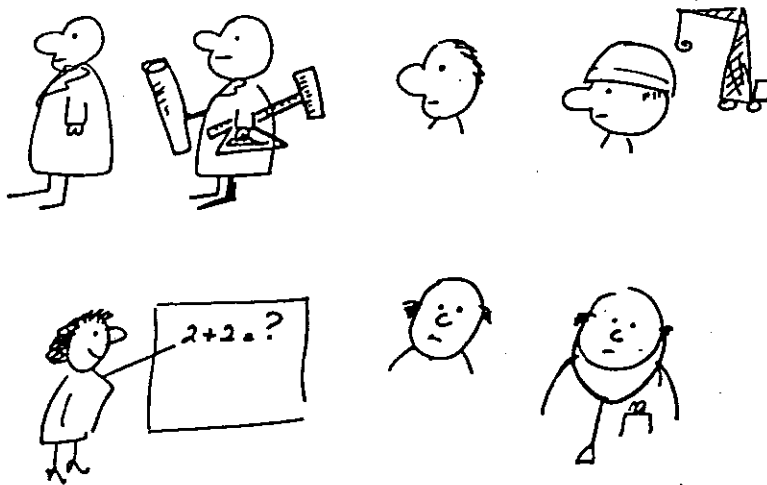
Kita dapat menambahkan garis-garis untuk menunjukkan gerak kepada bentuk dan benda-benda (terutama sekali, perhatikanlah gambar untuk It's going to fall) dan menambahkan tanda panah untuk menunjukkan arah:



Gb.. 245

Tanda silang akan mengubah gambar sebuah mobil menjadi sebuah ambulance, dan simbol sederhana saja dapat menunjukkan bermacam-macam profesi.





Gb. 246

(b) Kategori kedua adalah representasi kata-kata secara individual, terutama sekali kata-kata yang digunakan untuk menghubungkan kalimat dan untuk menyusun karangan. Sebagian simbol itu sudah jelas (simbol untuk dan adalah + atau &) tetapi untuk simbol-simbol yang lain, guru dapat saja membuat suatu kesepakatan dengan siswa-siswanya atau hanya dengan menuliskan kata yang dimaksud. Berikut ini diberikan suatu daftar untuk itu:

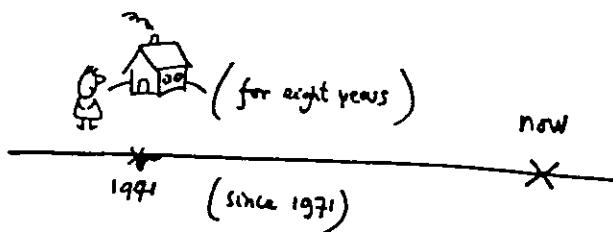
dan: & pindah ke/akibatnya/jadi:  $\longrightarrow$  pindah dari (bergerak dari):  $\longleftarrow$  sama dengan: = tidak sama dengan:

~~≠~~ penekanan (sangat):  $\text{—}$  pertanyaan, masalah, kenapa: ?

tetapi / namun:  $\text{↙}$  oleh karena itu:  $\therefore$  sebab:  $\because$

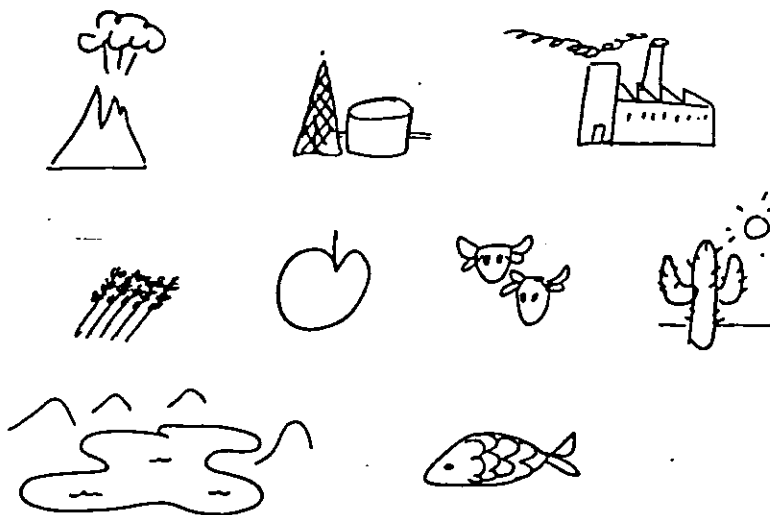
ya:  $\checkmark$  tidak:  $\times$

(c) Beberapa konsep linguistik dapat dipertunjukkan secara simbolik di papan tulis. Barangkali contoh yang paling tepat untuk ini adalah penggunaan time lines untuk pengajaran tenses:



Gb. 247

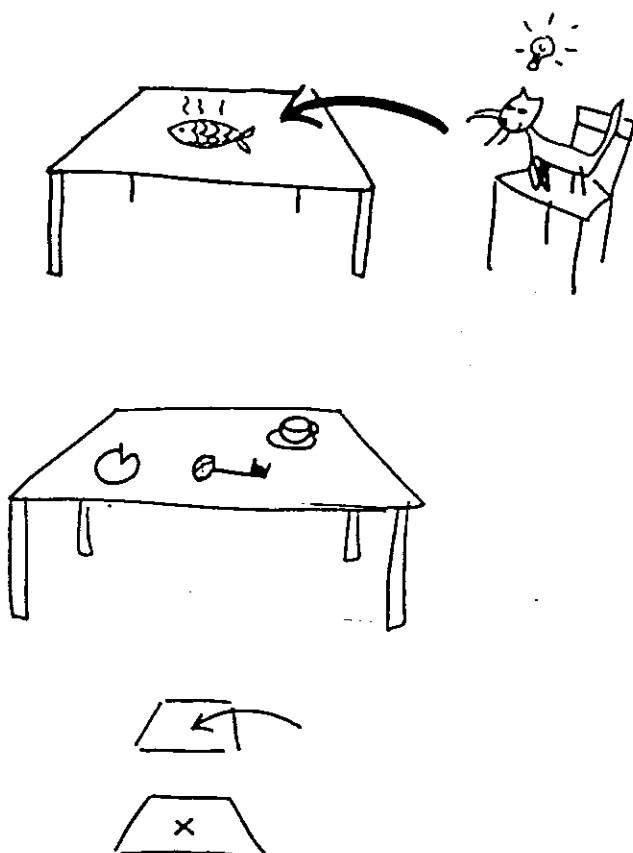
(d) Terakhir, peta, gambar (charts), dan tabel yang didiskusikan pada Bab 4 juga memerlukan simbol-simbol. Di bawah ini diberikan beberapa contoh tentang konsep-konsep mengenai geografi.



Gb. 248

## 2.6 Preposisi

Kelompok kata yang sering memerlukan simbol adalah preposisi dalam bahasa Inggris. Oleh sebab itu kita dapat merepresentasikan ON dan ONTO dengan cara berikut:



Gb. 249

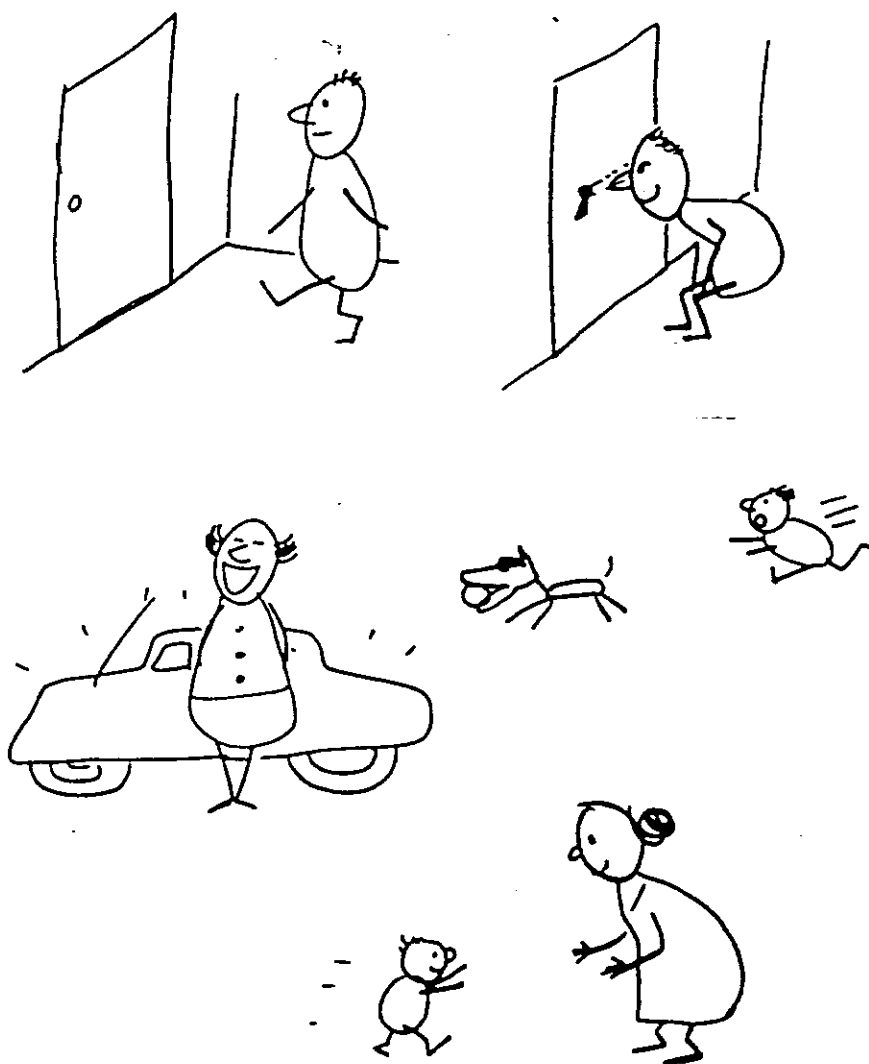
Tentu saja banyak preposisi dapat didemonstrasikan dengan lebih efektif dari pada melalui gambar. Preposisi akan selalu muncul dalam karangan dan dapat pula digabung



dalam latihan-latihan khusus.

### LATIHAN 18

Pelajarailah gambar 250 di bawah ini, kemudian buatlah gambar untuk preposisi yang diberikan di bawahnya:



Gb. 250

to; at; away from; from; on; on to; off; in; into; out of; beside; between; beyond; by; over; under; up; down; with; above; on top of; below; across; along; through; past; in front of; behind; before; after; among; around; towards; since; until; because of; without; against; about.

Catatan:

1. Ukuran gambar biasanya ditentukan oleh jumlah gambar yang harus dibuat di papan tulis. Oleh sebab itu presentasi dengan enam model (lihat bab 5) memungkinkan gambar yang lebih besar dari pada suatu komposisi dengan sepuluh gambar (peristiwa)(lihat bab 8)
2. Untuk keterangan lebih lanjut lihat: Dakin, J., Language Laboratory and Language Learning (Longman, 1973), hal. 117; Dudley-Evans, A., 'Planning a course for science and engineering students', in English for Specific Purposes, ed. S. Holden (Modern English Publications Ltd, 1977).

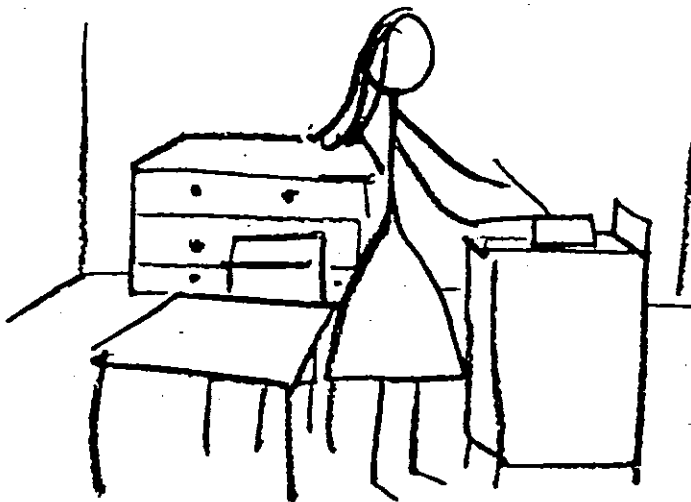
### 3. KETRAMPILAN LANJUTAN

#### 3.1 ..Introduksi

Walaupun kebanyakan dari objek-objek (benda-benda) sederhana dapat digambarkan dengan ketrampilan dasar (basic skill), ketrampilan lanjutan (the extended skill) dapat meningkatkan potensi pembuat gambar dalam semua segi. Bentuk badan dan wajah dielaborasi, binatang digambarkan dan lebih banyak lambang ditambahkan pada bagian ini.

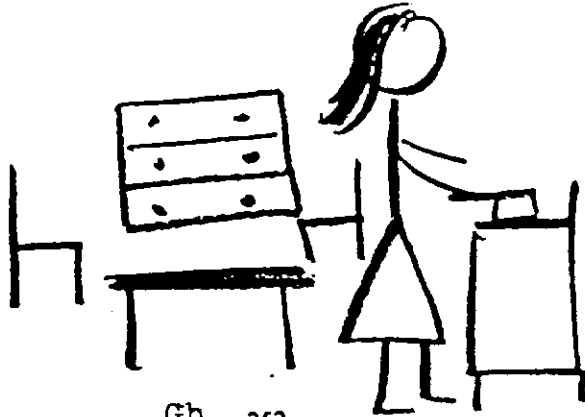
#### 3.2 Perspektif

Perspektif sering dianggap tidak perlu. Namun untuk gambar-gambar yang lebih teliti, perspektif sangat berguna. Penggunaan perspektif juga memperkecil ruang yang terpakai oleh gambar tertentu. Dalam contoh ini, contoh pertama memakai perspektif sedangkan gambar kedua tidak:



Gb. 251

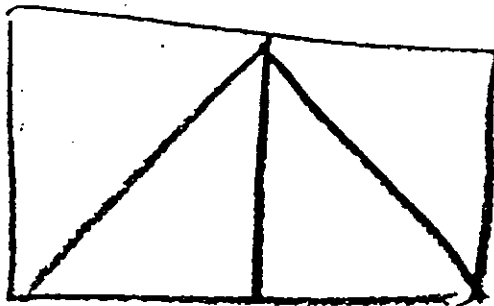




Gb. 252

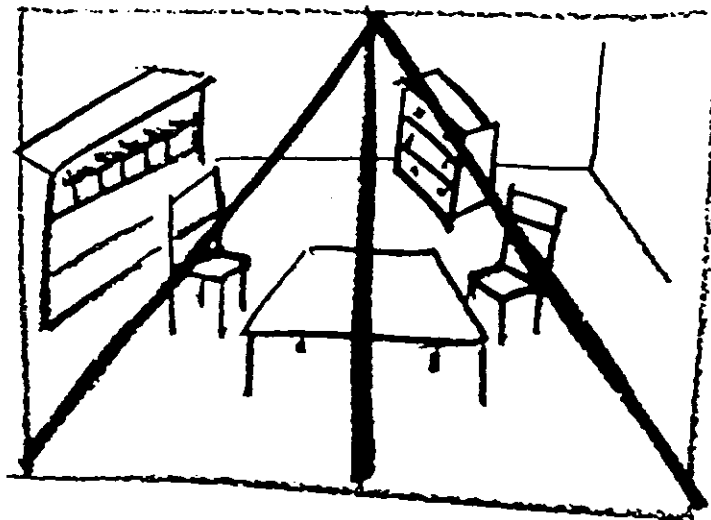
Cara yang terbaik untuk mendapatkan perspektif ialah dengan menggambarkan sisi dari objek (benda). Bagian yang terjauh dari pengamat dibuat sedikit lebih kecil (sempit). Sekali lagi aiming dan estimating skills perlu. Jika jaraknya sangat jauh, gambarkan bendanya (jalan, rumah, lembah) dengan jauh lebih kecil sehingga dia mundur dan hilang ke dalam horizon (hal ini tidak berlaku untuk ruangan).

Suatu strategi yang dapat membantu ialah dengan membagi gambar yang dimaksud dengan cara: suatu garis vertikal membagi gambar itu menjadi dua bagian dan garis diagonal dibuat dari bagian atas garis vertikal tadi sampai ke sudut kanan dan kiri bawah:

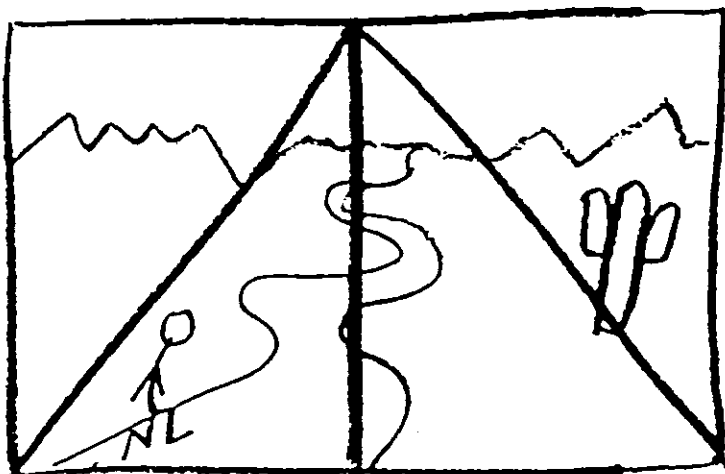


Gb. 253

Maksudnya objek-objek yang terdapat disebelah kiri dari garis pembagi tersusun (kira-kira) sepanjang garis diagonal di sebelah kiri dan objek-objek di sebelah kanan tersusun sepanjang garis diagonal di sebelah kanan dari gambar tsb. Perhatikanlah contoh-contoh berikut (garis-garis yang tertinggal itu dimaksudkan untuk menunjukkan efeknya: si pembuat gambar harus dapat membayangkan ini):

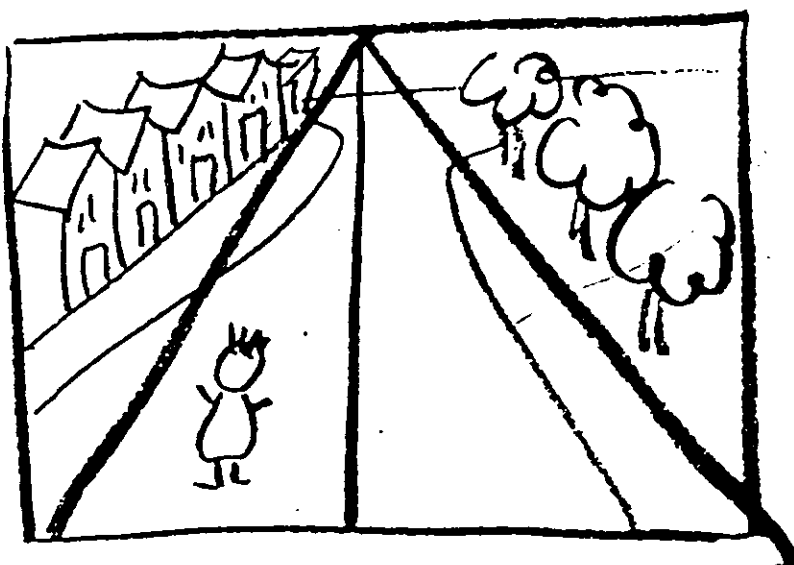


Gb. 254



Gb. 255

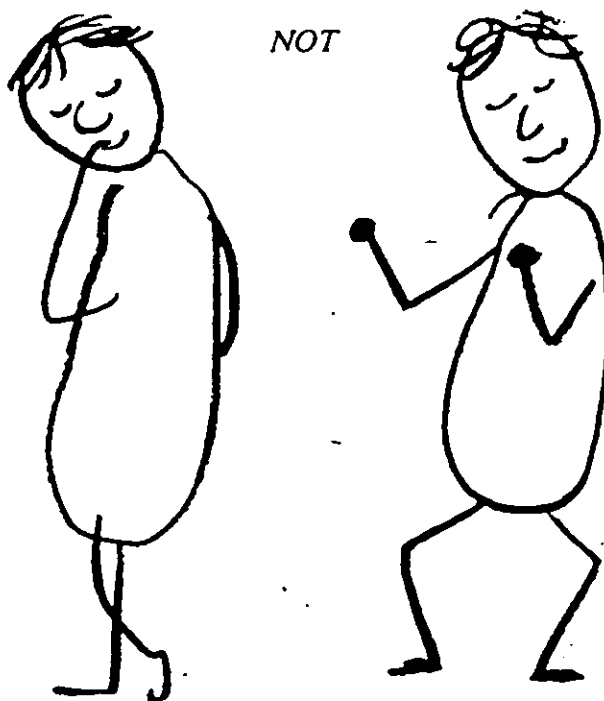
Mengikuti prosedur ini tidaklah dapat menjamin keberhasilan bila tidak disokong oleh latihan yang banyak. Bila prinsip ini telah dikuasai, maka akan lebih mudah bagi anda untuk mengerjakan gambar pada skala yang lebih besar:



Gb. 256

### 3.3 Badan dan Wajah

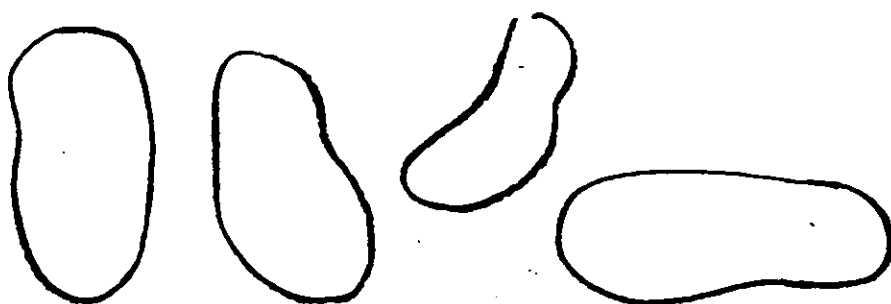
Basic skill stick figure dapat pula bentuk-bentuk wajah dan badan dalam bentuk ketrampilan lanjutan. Prinsip-prinsip untuk wajah sama saja dengan yang terdapat pada bagian 2.4 walaupun detail-detailnya akan berkurang dikarenakan ukurannya yang dikurangi. Harus diingat bahwa apa yang diekspresikan pada wajah harus disokong oleh postur tubuh. Dengan perkataan lain, ekspresi wajah yang apologetic (suka minta maaf) tentu tidak disertai dengan sikap yang agresif. Ekspresi wajah malu disokong oleh kepala yang menunduk, penyilangan kaki dan sebuah jari tangan di mulut:



Gb. 257

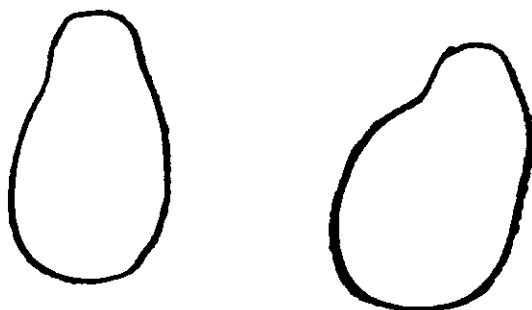
### 3.3.2 Bentuk Dasar Tubuh

Bentuk dasar tubuh untuk sebagian besar karakter (orang) adalah bentuk kentang. Prinsip-prinsip yang digunakan terhadap 'kentang' sama dengan prinsip-prinsip *pa-stick figure*: berdiri tegak untuk posisi berdiri, miring untuk lari, patah untuk duduk dan horizontal untuk berbaring. Cobalah buat bentuk-bentuk berikut ini:



Gb. 258-261

Bila bentuk dasar ini telah dikuasai, detail-detailnya dapat ditambahkan: perut dalam ukuran kecil besar.



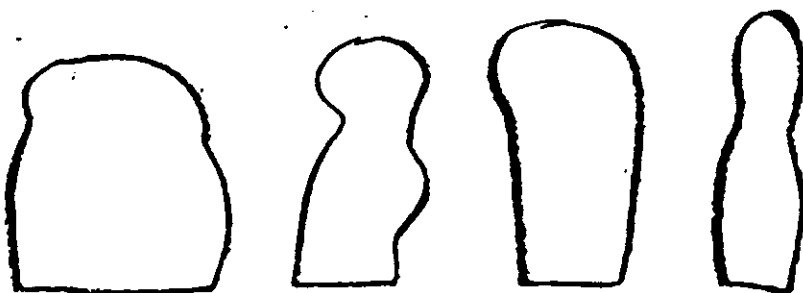
Gb. 262-263



Juga bahu besar untuk pahlawan, bagian bawah yang besar untuk pekerja duduk. Menggambarkan wanita lebih menantang dan menarik dalam ketrampilan lanjutan ini. Potong bagian bawah dari kentang itu untuk menunjukkan rok atau pakaian dan beri bengkakan yang cocok. Ibu nyonya rumah punya tonjolan yang sangat tinggi di bagian bawah wajahnya. Para wanita cantik menarik punya pinggang dan tonjolan-tonjolan yang seimbang; seorang wanita yang kurus akan kelihatan seperti sosis (usus isi); sedangkan seorang yang gemuk kelihatan seperti sebuah kentang yang besar, dengan sedikit tertekan di bagian tengahnya.

#### LATIHAN 19

Tentukanlah jenis-jenis gambar di bawah ini dan salin sampai anda dapat mereproduksinya dengan mudah.



Gb. 264

Untuk jenis gambar ini, bentuk kaki dan tangan (arms) sama bentuknya dengan gambar dengan stick figures. Perlu diperhatikan dengan sungguh bahwa kaki dan tangan itu dibuat pada tempat yang tepat. Tangan dibuat sedikit di bawah dari tempat mulainya badan dan kaki mulai sedikit di atas dari ujung badan. Perlu diingat bahwa tangan dan kaki harus sesuai dengan aksi dan rasa (mood): tidak ada seorangpun yang menyilangkan kedua kakinya bila dia melihat seekor harimau:



Gb. 265

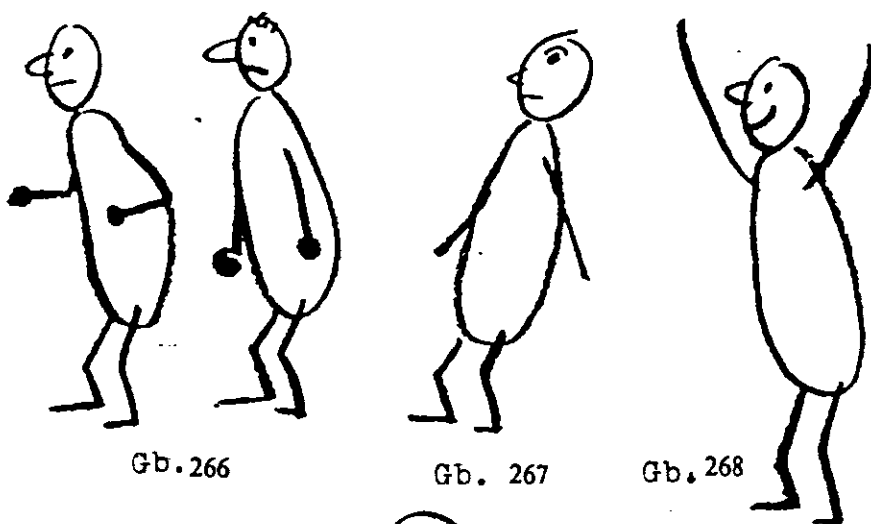
Ekspressi pada wajah sama saja pada kedua macam kasus ini. Namun, satu tubuh mengekspresikan takut dan yang lainnya rileks. Secara umum POSTUR lebih penting dari pada BENTUK. Berikut ini tabel untuk diperhatikan, tetapi memahami postur khusus yang menjadi cirinya jauh lebih penting dari hanya membaca tabel itu. Penggambar papan tulis harus mahir dan tepat.



## LATIHAN 20

Berlatihlah membuat gambar-gambar berikut sebanyak mungkin, dengan menukar jenis kelamin dan umur dari gambar agar tidak semata menyalin saja.

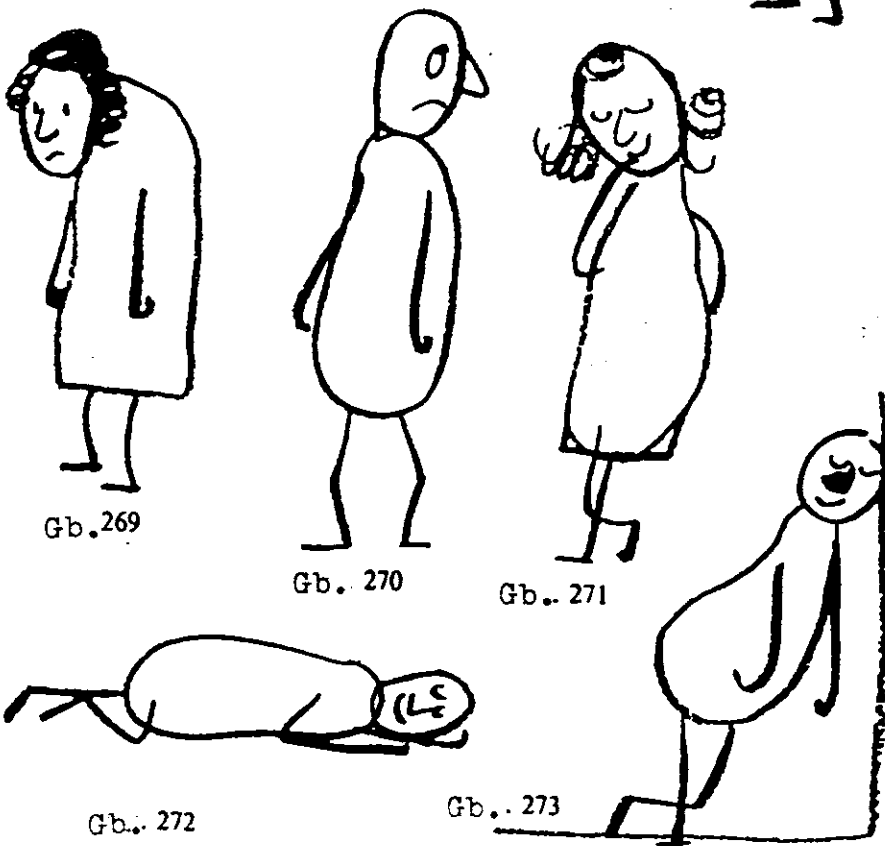
FIGURES 266-289 ILLUSTRATE THE CHARTED DESCRIPTIONS



Gb. 266

Gb. 267

Gb. 268



Gb. 269

Gb. 270

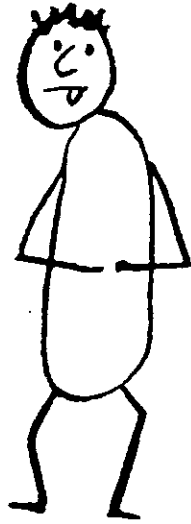
Gb. 271

Gb. 272

Gb. 273



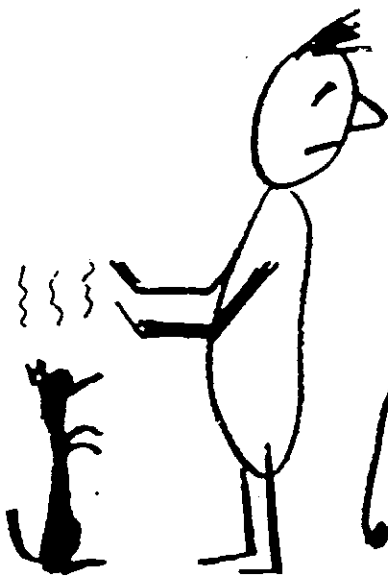
Gb. 274



Gb. 275



Gb. 276



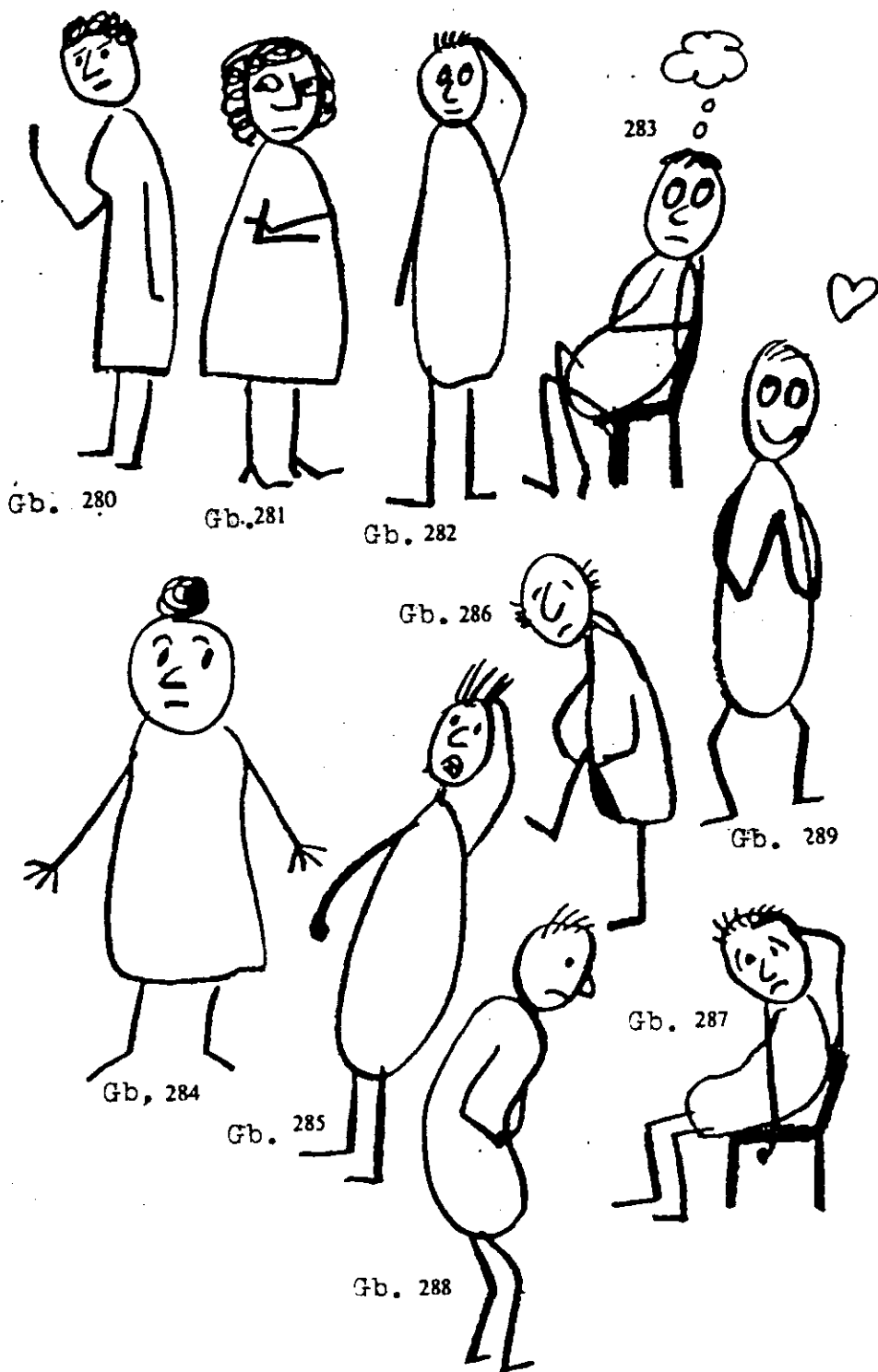
Gb. 277



Gb. 278



Gb. 279





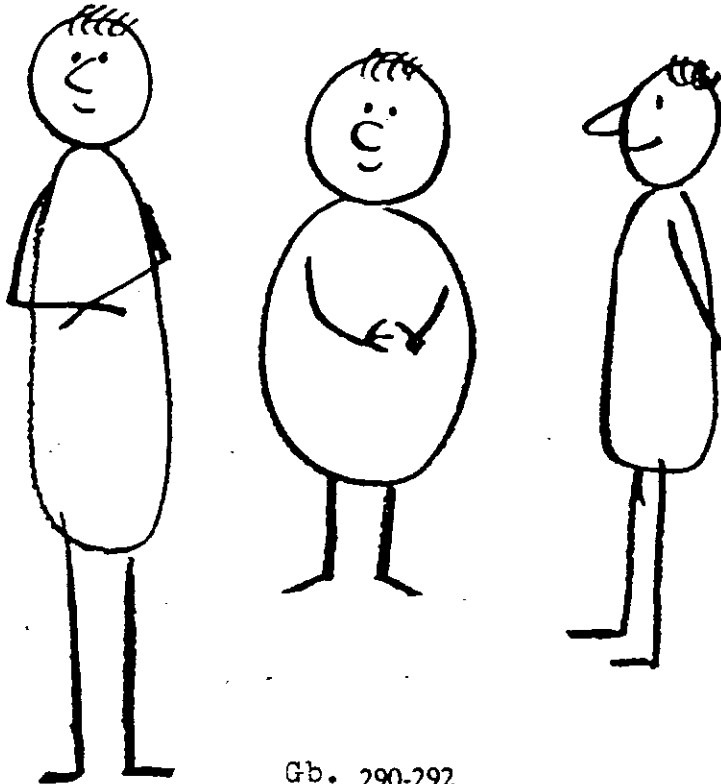
Emosi	Badan	Tangan (Arms)	Kaki	Kepala	Contoh
Marah	tegak	diluruskan sepanjang badan atau dibengkokkan untuk bertinju	lurus	condong ke depan	Gambar 226
Heran	tegak	terpisah dari badan; terentang pada sudut $60^{\circ}$	lurus	bungkuk ke belakang	Gambar 267
Bahagia, senang	tegak	terentang (barangkali) di atas kepala	lurus atau sedikit bengkok	ke depan	Gambar 268
Sedih, depresi	bungkuk	jatuh sepanjang badan	sedikit bengkok	menyintuh salah satu sisi badan	Gambar 269
Bosan	melengah dari perbuatan (yang dibenci)	duduk: satu tangan menopang kepala; berdiri: tergantung di samping badan	duduk: besilang; berdiri: kaki terpisah ke arah yang berbeda		Gambar 270

Malu	bengkok ke samping menjauhi penyebab rasa malu	satu ke mulut; satu lagi ke belakang	bersilang; jari (salah satu kali) menyintuh tanah	melekat ke salah satu sisi badan, menjauhi penyebab rasa malu	Gambar 271
Tidur, Mabuk	relaks dalam posisi horizontal atau vertikal	tergantung sepanjang badan atau di bawah kepala	releks, bersilang	bersandar pada apa yang terdekat	Gambar 272-274
Lapar, haus (wajahnya berbeda)	tegak	di perut	lurus jika ada makanan; bengkok (jika tak ada makanan)	ke salah satu sisi	Gambar 275-276
Jijik	berpaling dari penyebab rasa jijik	direntangkan ke penyebab jijik; tangan diangkat	lurus	berpaling	Gambar 277
Benci	lurus	sedikit bengkok disertai tinju	sedikit bengkok dengan kaki terbuka	ke dopan dan melekat untuk memberi arti bahu terangkat	Gambar 278
Mencela	membuang muka	bersilang atau menggoyang jari tangan	lurus atau bengkok	menekur ke arah sumber	Gambar 279-280

Diam	menoleh	bersilang	menoleh dari sumber	menoleh (perhatikan Gambar 281 matanya)	
Murung	lurus atau duduk	bersilang atau satu ke arah kepala	bersilang	posisi tengah	Gambar 282-283
Bingung	lurus	direntang pada sudut 30°	terbuka	sangat rapat ke badan	Gambar 284
Jengkel	lurus	satu tangan di kepala; satu membentuk tinju	sangat lurus	jauh dari badan-	Gambar 285
Sakit	membungkuk ke samping	menunduk memegang tempat yang sakit	bengkok	bungkuk, tergantung	Gambar 286
Sakit kepala	membungkuk ke samping	satu memegang kepala	bengkok atau duduk	perhatikan wajahnya	Gambar 287
Sakit perut	bungkuk	memegang perut	bengkok pada lutut	tengah	Gambar 288
Cinta	lurus	memegang hati	bengkok pada lutut	menoleh ke atas (kayangan)	Gambar 289

### 3.3.3 Tubuh Orang Dewasa dan Anak-Anak

Kepalalah yang seharusnya digambarkan terlebih dahulu. Setelah kepala, gambarkan tubuh orang dewasa kira-kira tiga kali ukuran kepala. Untuk anak-anak ukuran tubuhnya kira-kira dua kali ukuran kepalanya. Artinya tubuh anak-anak tidak perlu dibuat lebih kecil. Yang terpenting ialah gambar-gambar itu kelihatan seperti anak-anak:



Gb. 290-292

Juga perlu diingat bahwa lengan (arms) dan kaki anak-anak proporsinya lebih pendek (seorang anak yang masih kecil tidak dapat mempersentuhkannya di atas kepalanya).

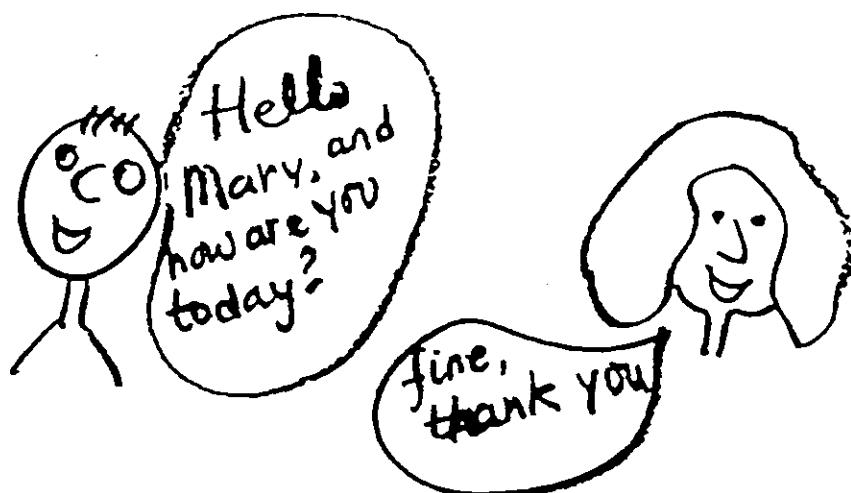


## LATIHAN 21

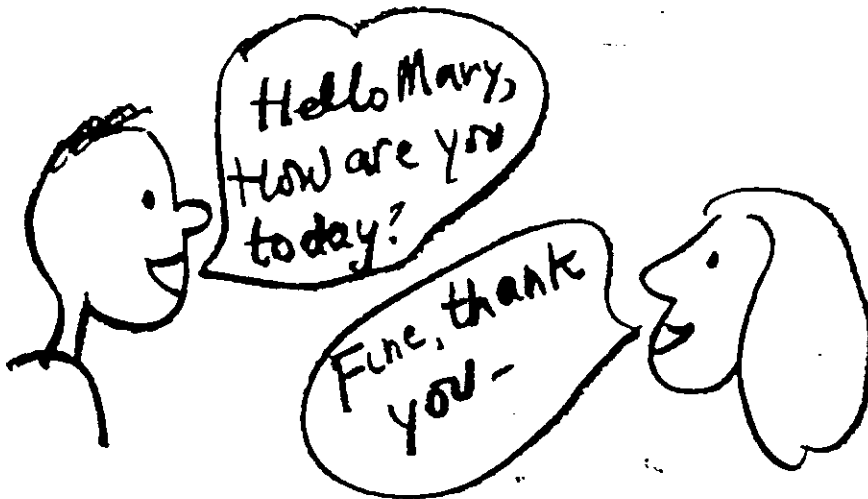
Praktekkanlah sebagian dari contoh-contoh dari tabel tadi dengan membuat gambar anak-anak sampai teman-teman anda dapat mengenalnya di luar konteksnya sebagai anak-anak.

## 3.3.4 Tubuh dan Wajah dari Depan dan Samping

Dalam komposisi (kerangan) dan dialog, wajah biasanya akan terlihat dari samping. Orang-orangnya sedang melakukan sesuatu dan tidak perlu melihat ke ruang kelas. Gambar tetap akan digunakan untuk berbagai tujuan (contohnya untuk perbandingan: John is taller than Bill; ataupun preposition: Susan is standing besides the table) tetapi sebagian besar gambar-gambar seharusnya menunjukkan orang-orang yang saling pandang ataupun sedang melihat pada perbuatannya. Bandingkanlah gambar-gambar di bawah ini:



Gb. 293



Gb. 294

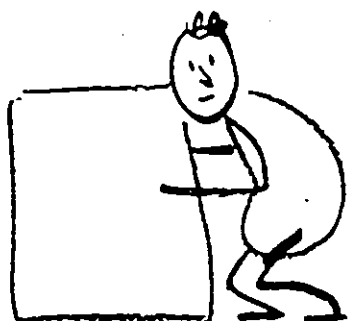
## LATIHAN 22

Kembalilah ke tabel pada bagian 3.3.2 dan pelajarilah contoh-contoh itu dengan dua karakter atau kemana kepalanya diputar ke arah sesuatu. Praktekkanlah situasi-situasi itu.

## 3.3.5 Tubuh dan Benda

Kebanyakan dari yang telah dibicarakan tentang stick figures dan benda (objects) juga dipakai di sini. Wajah menoleh ke arah perbuatan kecuali bila objek itu sangat berat ataupun benda yang dimaksud keadaannya kotor (perhatikan gambar-gambar di bawah ini):

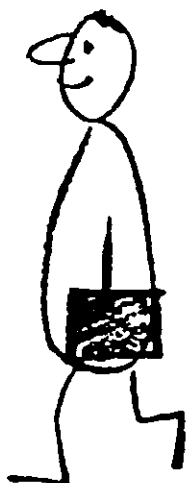




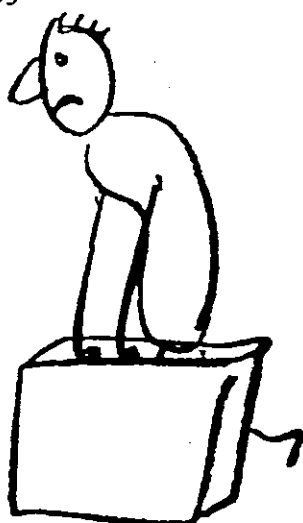
Gb. 295



Gb. 296



Gb. 297



Gb. 298



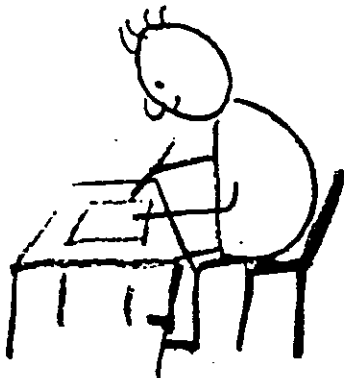
Gb. 299



Gb. 300



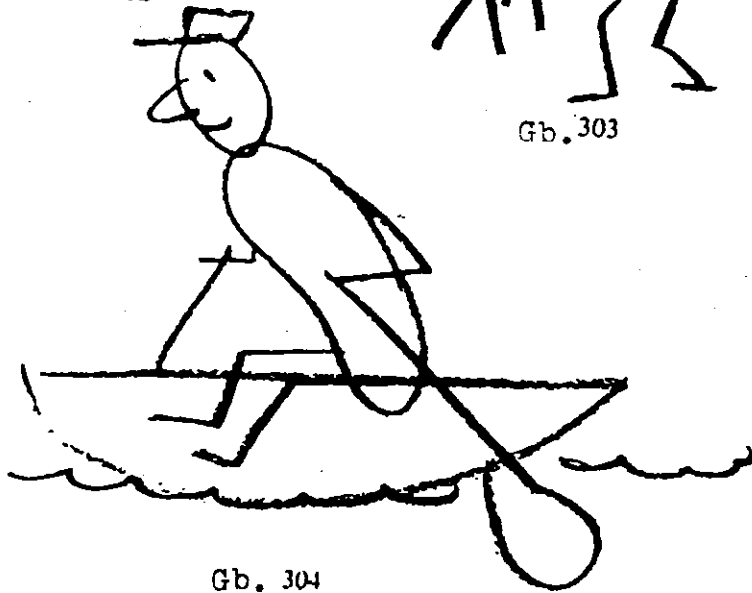
Gb. 301



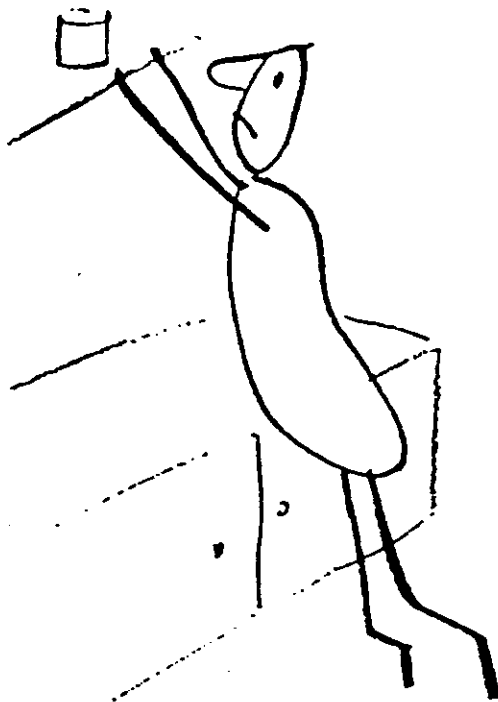
Gb. 302



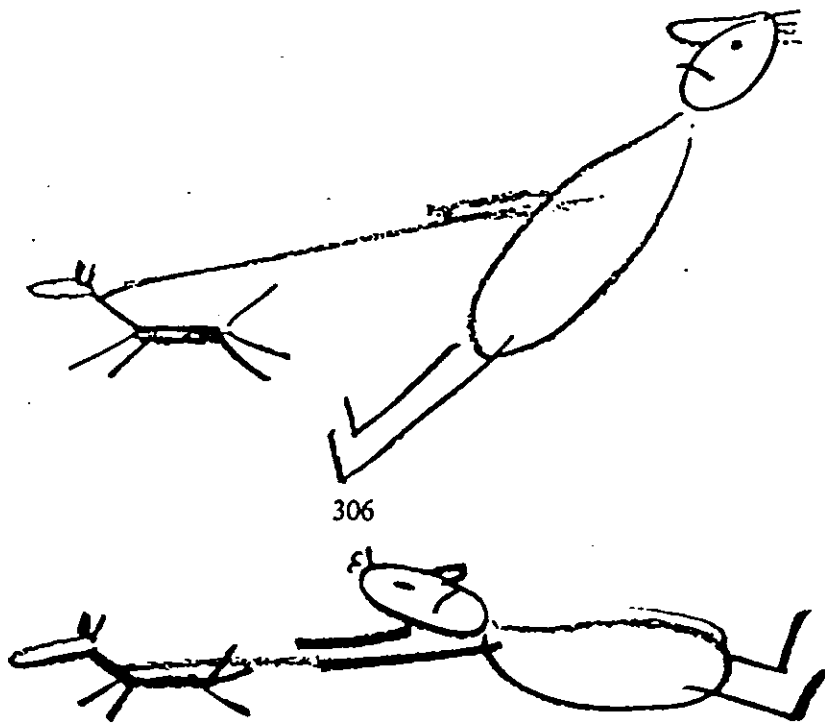
Gb. 303



Gb. 304



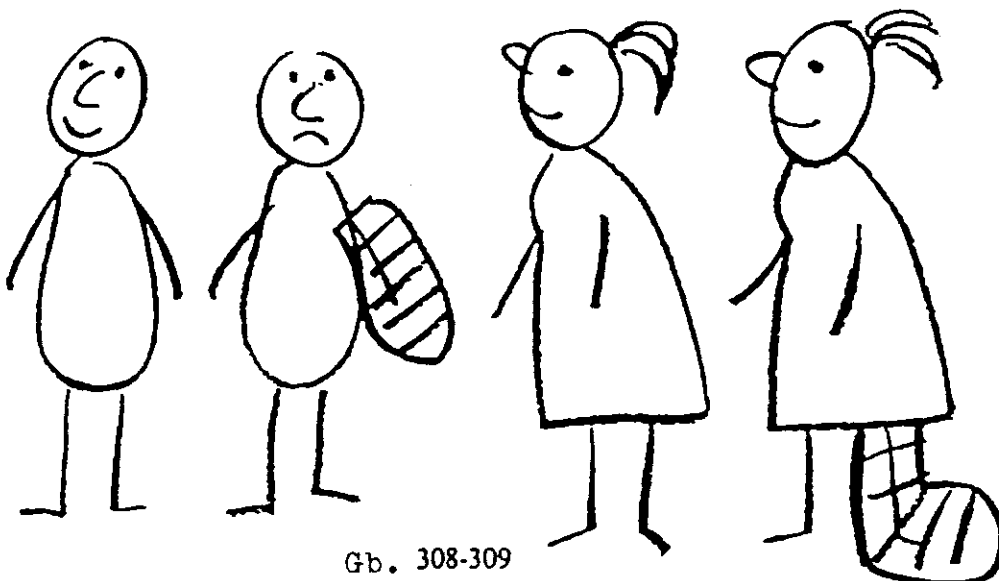
Gb. 305



Gb. 307

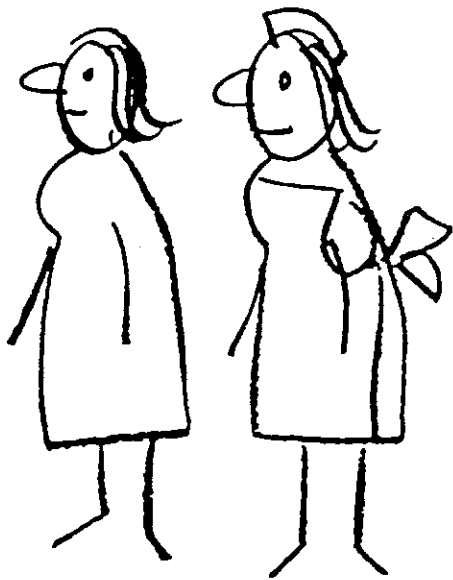
### 3.4 Tambahan-Tambahan pada Tubuh

Bermacam-macam ekstra dapat ditambahkan kepada tubuh. Biasanya cukup dengan menggambarkan dengan garis-garis, kalau tidak demikian perubahannya radikal. Contohnya lengan dan kaki yang patah:

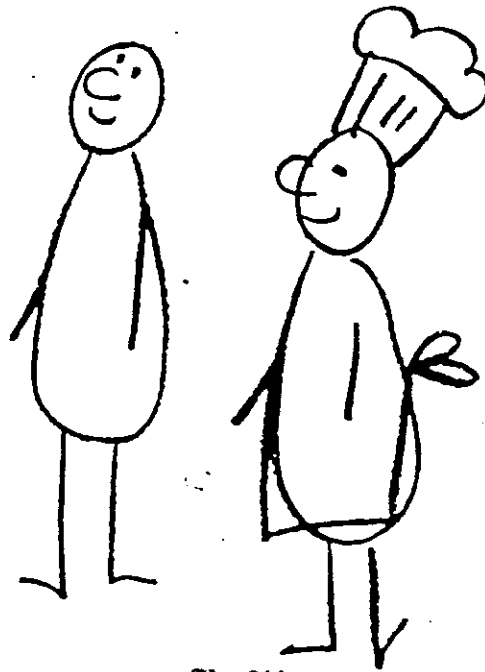


Gb. 308-309

Pakaian juga dapat ditambahkan untuk kesempatan dan profesi tertentu:



Gb. 310



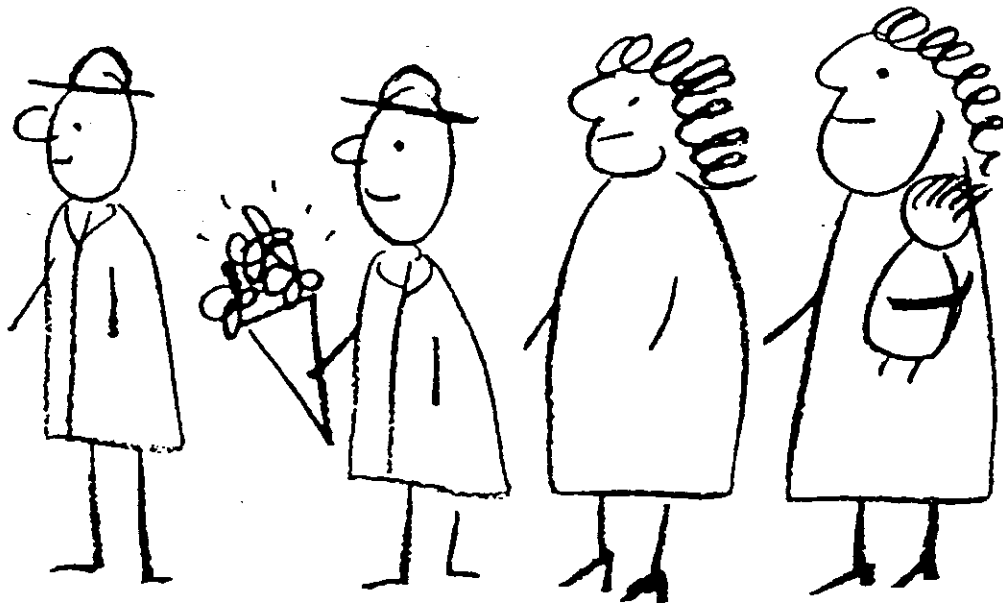
Gb. 311



Gb 312

Akhirnya, bermacam-macam benda kecil dapat saja di-

bawa :



Gb. 313-314



Gb. 315-316





## LATIHAN 23

Gambarkanlah yang berikut ini: pendeta, tentara, polisi, dokter, seorang gadis cantik yang memakai pakaian pesta, konduktor orkestra simphony, pemain ski, pemain bola basket, businessman sedang menunggu bis, siswa sedang berlari untuk mendapatkan kereta api, tukang kebun sedang menggali, wanita muda sedang memotong beberapa kuntum bunga, pemain bola kaki yang patah kaki sedang berjalan memakai tongkat ketiak (crutches), laki-laki tua berjalan dengan tongkat, guru yang sebelah tangannya patah, fotografer, dokter gigi.

## 3.5 Binatang

Menggambar binatang selalu dianjurkan kepada guru-guru yang mengajar anak-anak, namun tetap menyenangkan orang dewasa juga.

## 3.5.1 Binatang Menyusui: Berdiri

Prinsip-prinsip tentang menggambarkan figur-figur manusia juga terpakai pada binatang. Poin-poin berikut perlu diperhatikan:

- (a) Apakah punggung binatang itu lurus atau bengkok ke atas?
- (b) Apakah kepalanya di atas atau di bawah dari ba-

dan ?

- (c) Bagaimanakah bentuk bengkakan kakinya ?
- (d) Ciri-ciri apakah yang dipunyai binatang ini waktu melakukan kegiatan tertentu: duduk, makan, dsb. ?
- (e) Seperti apakah ekor yang dipunyai oleh binatang itu, dan apakah yang dilakukannya dengan ekor itu ?
- (f) Mata binatang terletak di bagian samping dari mukanya.

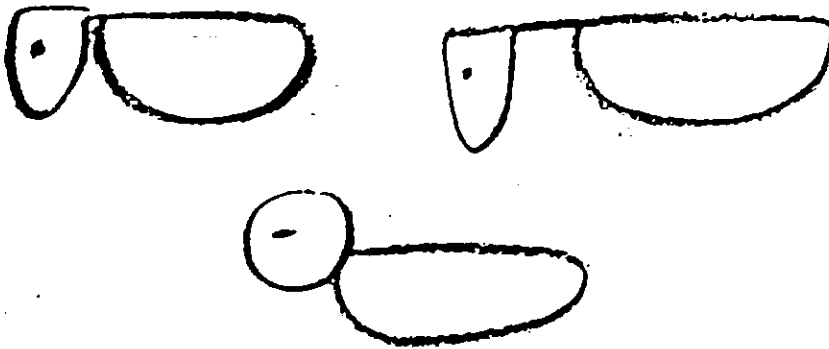
Bentuk dasar dari tubuh binatang adalah seperti elips: untuk binatang-binatang seperti gajah, kelinci dan kucing yang duduk, tidak perlu modifikasi; bentuk elips itu didatarakan pada bagian atasnya untuk membentuk anjing, lembu, kuda, singa, zebra, dsb. Juga ada banyak lagi kasus-kasus khusus seperti unta.



Gb. 317-319

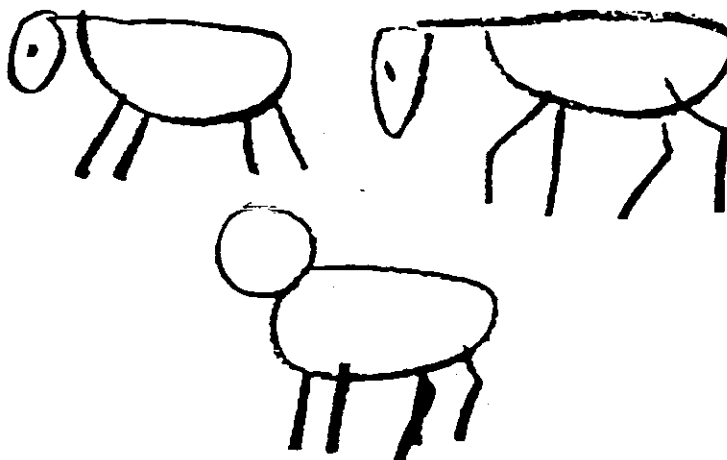
Sekarang posisi kepala. Kepala posisinya pada bagian atas, bawah atau pada posisi sejajar dengan badan. Sebagian binatang seperti itu tidak mempunyai leher dan kepa-

la tumbuh sangat rapat dengan badan (kucing, kelinci) sedangkan binatang lainnya mempunyai leher yang sangat panjang (jerapah, lembu, kuda). Satu garis, biasanya diberi bulu tengkuk, dapat digunakan sebagai leher:



Gb. 320-322

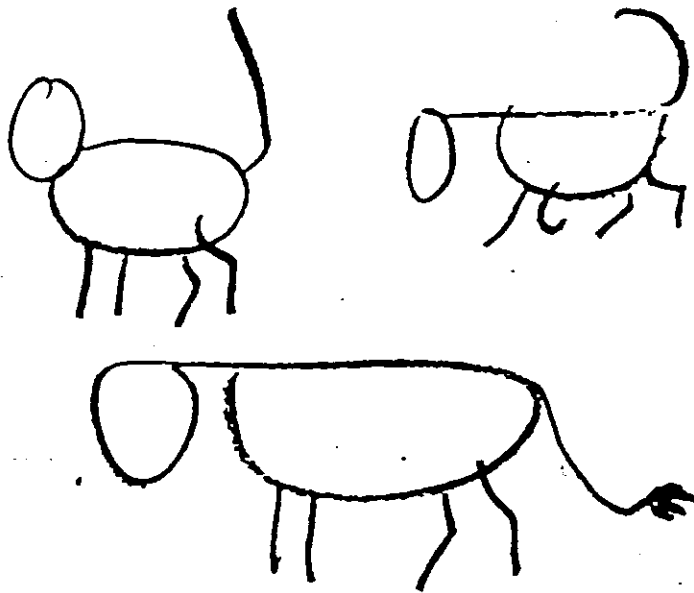
Kemudian kaki dibuat di bawah badan dengan memperhatikan posisinya:



Gb. 323-325

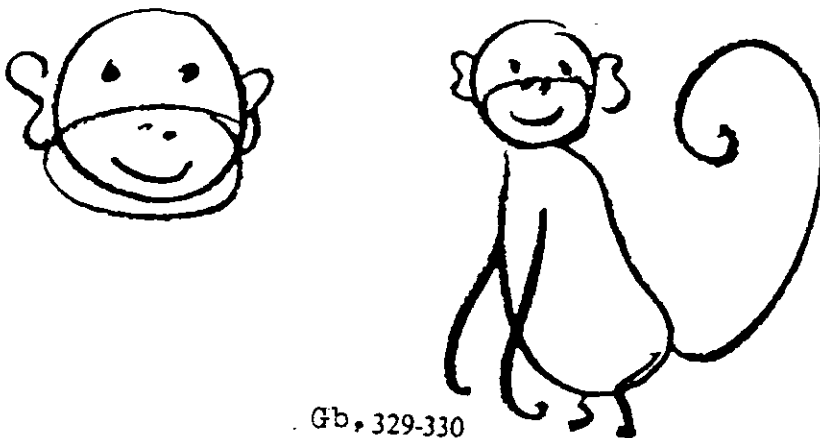
Ekor bervariasi ukuran dan posisinya, biasanya ke atas ataupun ke bawah:





Gb. 326-328

Satu binatang istimewa yang seharusnya disebutkan di sini ialah kera ataupun beruk. Gambarkan bentuk tubuh dan kepala manusia kemudian ubah bentuk mukanya dengan cara memberi lingkaran pada bagian bawah; tambahkan telinga besar dan lengan sampai ke tanah dengan bertumpu pada buku jari. Kakinya pendek, ekornya panjang.



Gb. 329-330

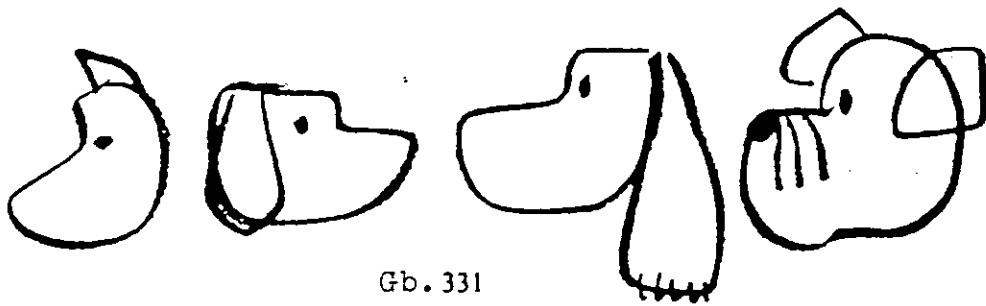
## LATIHAN 24

Gambarkanlah binatang-binatang berikut ini dalam posisi berdiri. Tambahkan tanda-tanda pembeda bila mungkin: untuk sementara tidak perlu

cemas dengan bentuk kepalanya. Anjing, kucing, babi, kelinci, kuda, kangguru, lembu, biri-biri, singa, harimau, harimau kumbang, gorilla, keleday, rubah, unta.

### 3.5.2 Binatang Menyusui: Kepala dan Muka

Hanya binatang-binatang tertentu yang perlu kita perhatikan bila kita mempertimbangkan bentuk kepalanya, terutama sekali anjing. Praktekkanlah bentuk-bentuk kepala berikut ini:



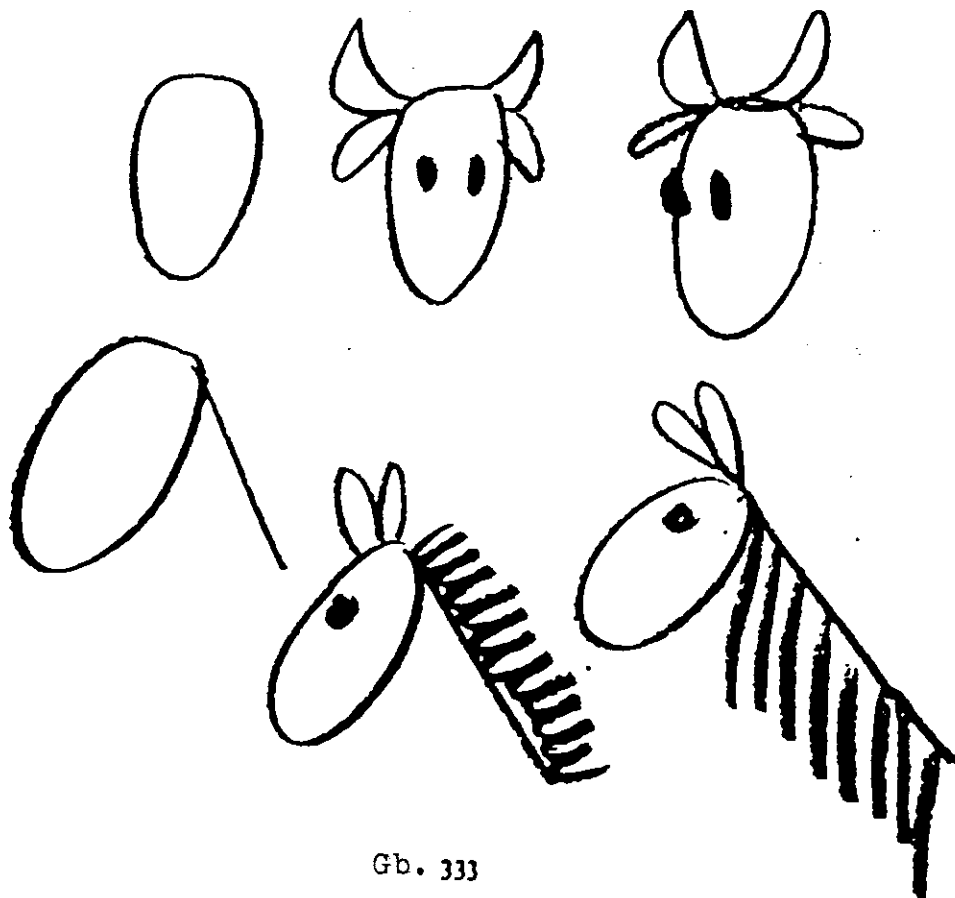
Gb. 331

Perhatikan juga bahwa variasi juga terjadi pada bentuk telinga. Kucing mempunyai kepala bulat. Perlu diperhatikan bahwa telinga dan kumis kucing harus sesuai dengan arah dia melihat:



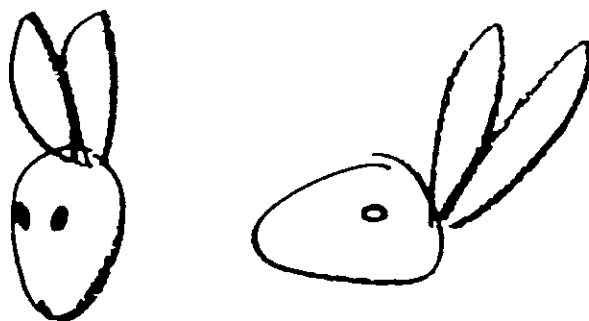
Gb. 332

Lembu mempunyai bentuk kepala oval (bulat telur) yang disertai dengan telinga dan tanduk, sedangkan kuda punya telinga dan bulu tengkuk:



Gb. 333

Binatang-binatang lain yang pantas juga dipikirkan adalah kelinci (telinga panjang dan cabang), babi (telinga terkelepai dan bentuk hidung yang khusus) dan singa (pejantan mempunyai bulu dan betina seperti seekor kucing besar).





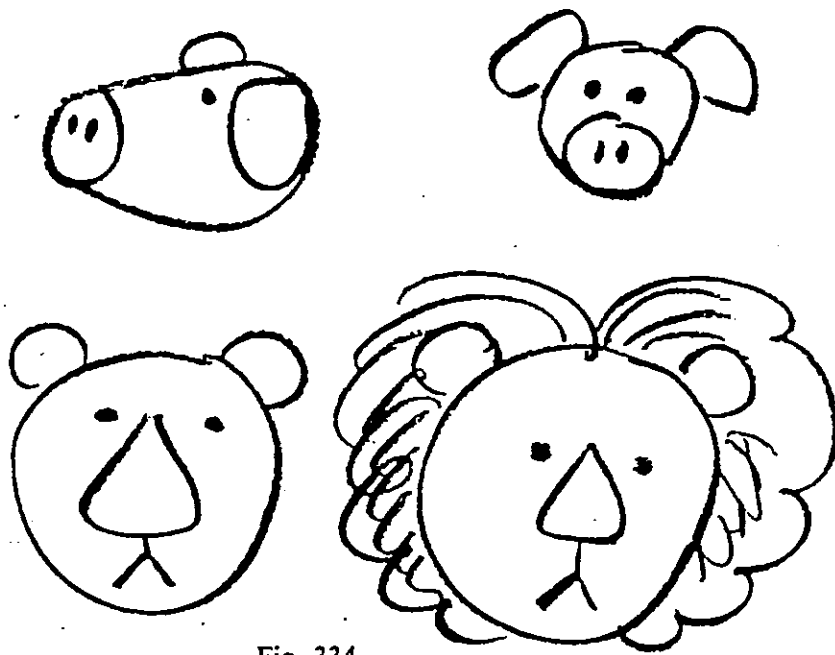
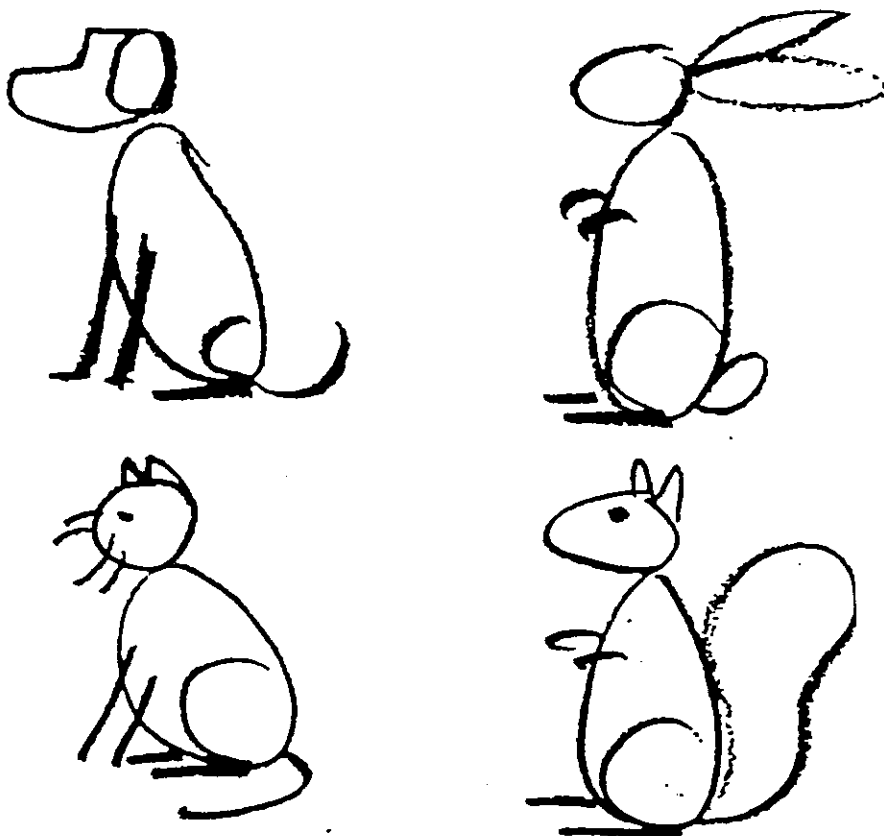


Fig. 334

### 3.5.3 Binatang Menyusui: Duduk

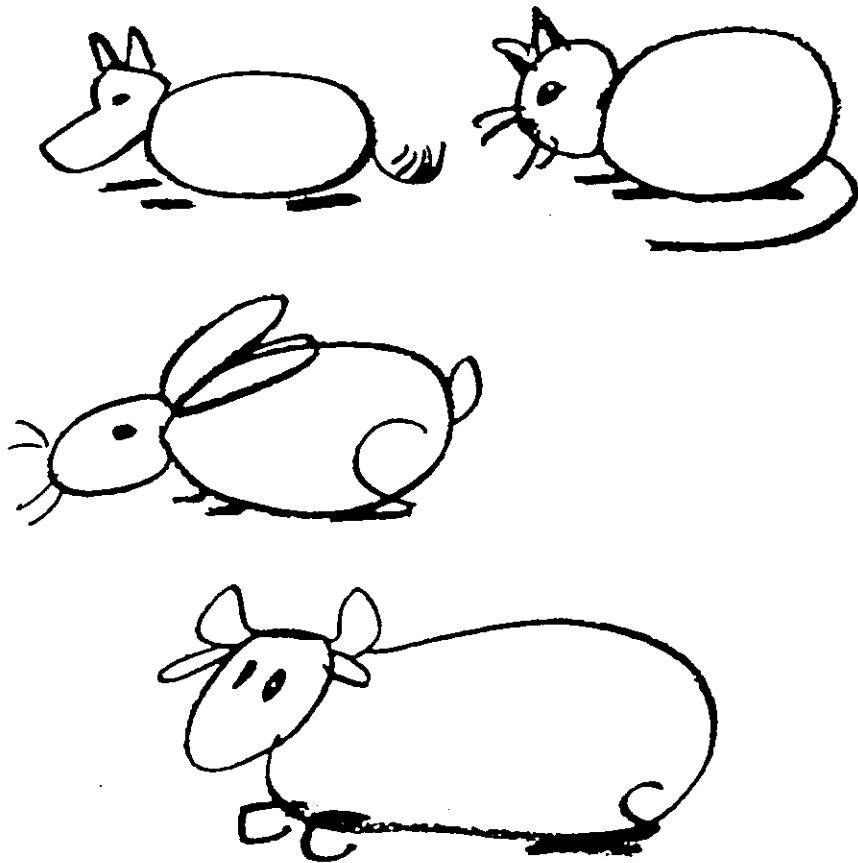
Cara duduk binatang berbeda-beda: bandingkanlah antara kelinci dengan anjing. Pada sebagian besar binatang, badan yang berbentuk ellipsis itu akan bertumpu pada kaki belakang yang dibuat pendek menjadi dua garis horizontal dan kaki depan yang menjulur ke depan.



Gb. 355

### 3.5.4 Binatang Menyusui: Berbaring

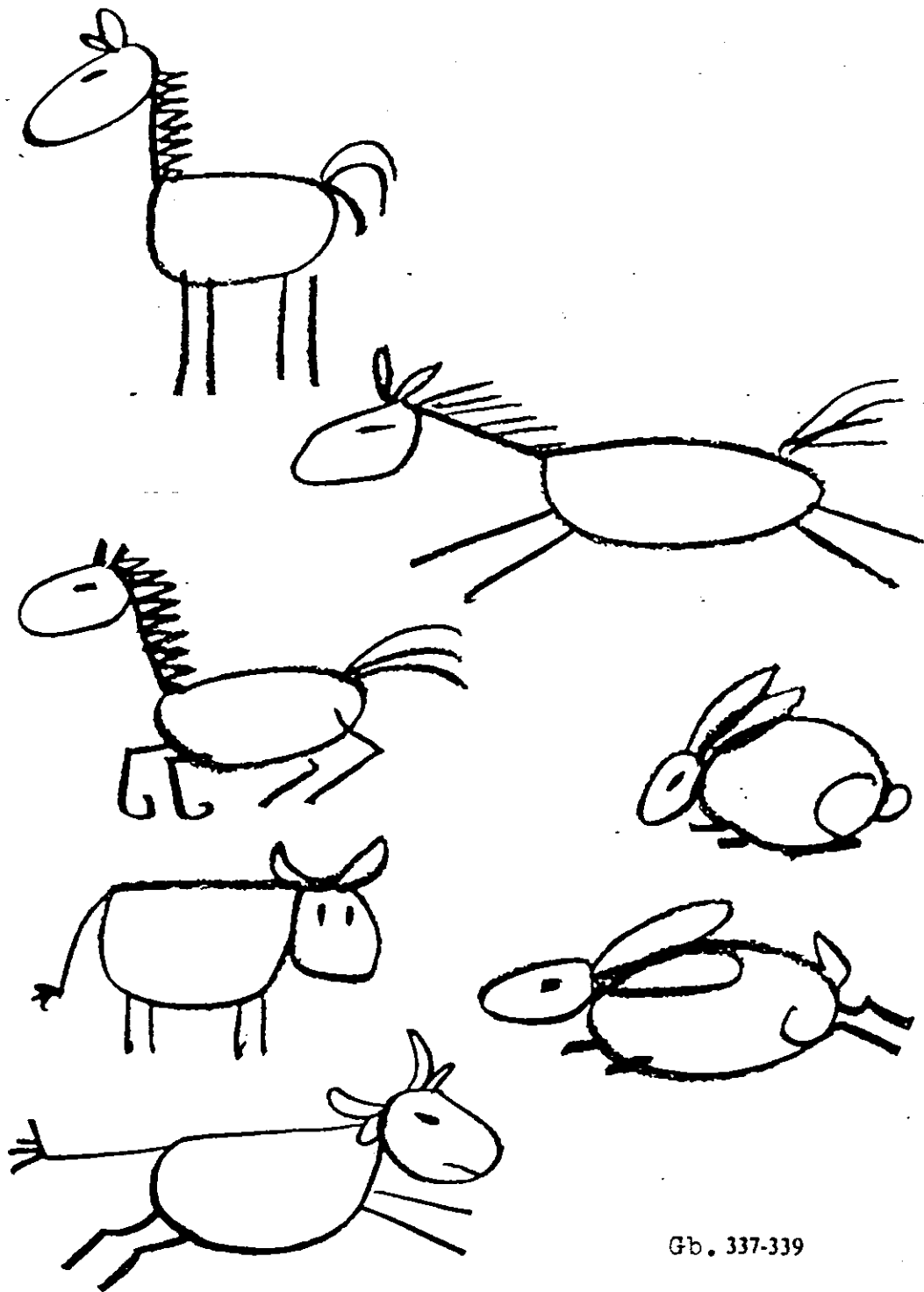
Gambarkan bentuk ellips dan nampakkan kakinya bengkok di bawah badannya. Binatang-binatang yang berbaring dengan kaki terjulur sukar dipahami karena tidur dan rileks akan kelihatan seperti mati. Untuk maksud tidur, tambahkan saja zzzzz:



Gb. 336

### 3.5.5 Binatang Menyusui: Berlari

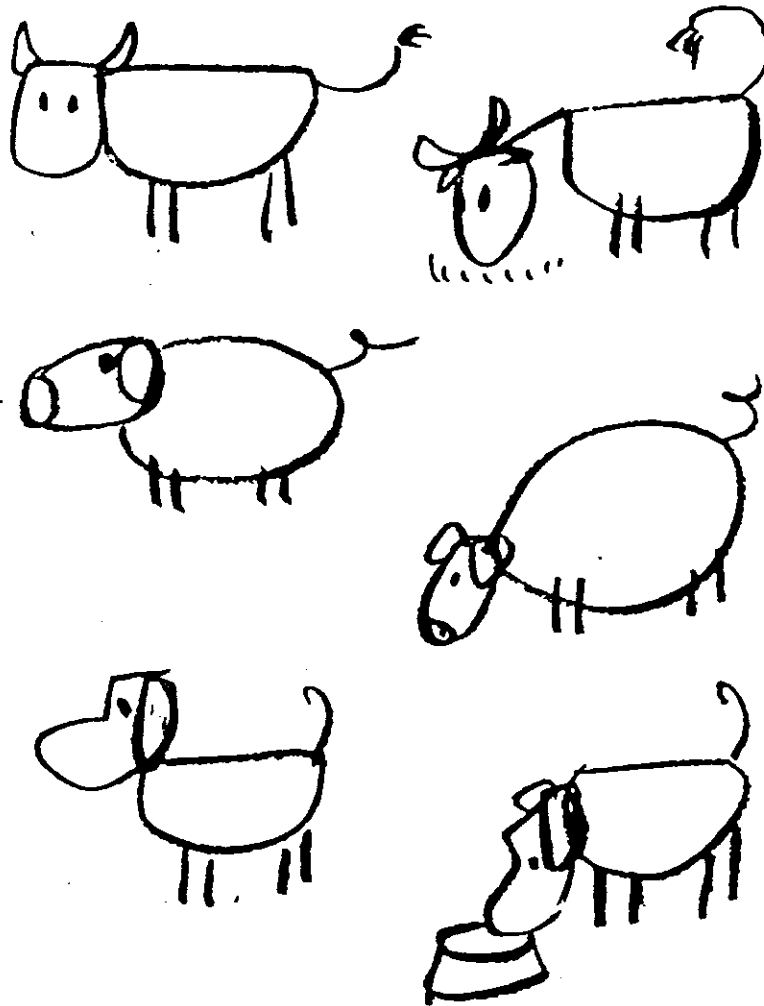
Kaki adalah bagian yang penting. lehernya menjulur dan kepala bergerak ke depan. Jadi, kuda yang sedang berlari kepalanya lebih rendah dari pada posisi kepala sewaktu berdiri.



Gb. 337-339

## 3.5.6 Binatang Menyusui: Makan

Badannya pada posisi berdiri sedangkan kepalanya di-  
rendahkan kepada makanan.



340-342

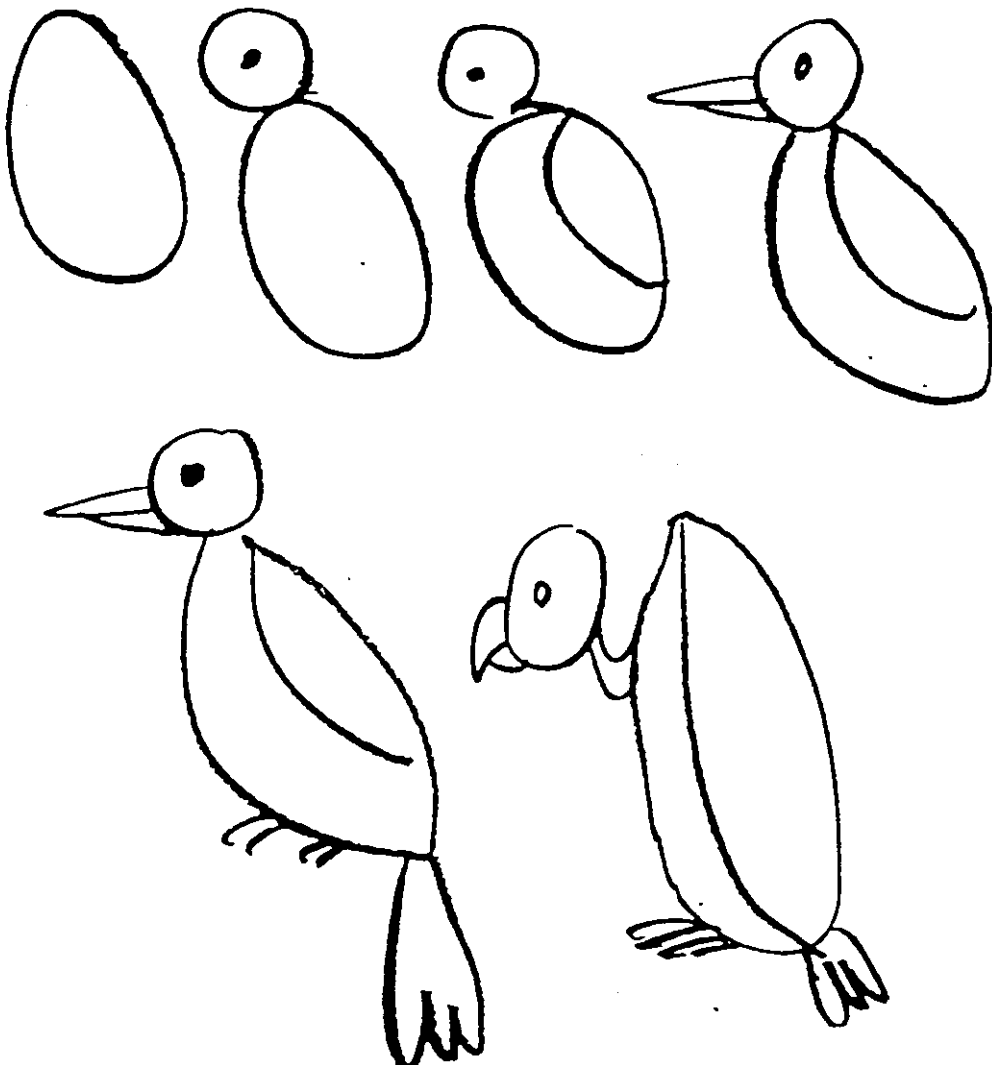
## LATIHAN 26

Gambarkanlah binatang-binatang berikut dalam  
posisi duduk, berbaring, berlari dan makan:  
anjing, kucing, babi, kelinci, kuda, lembu,

biri-biri, singa, beruk, keledai, kambing, unta, rusa, tupai, kuda nil, jerapah, beruang, dan gajah.

### 3.5.7 Burung-Burung

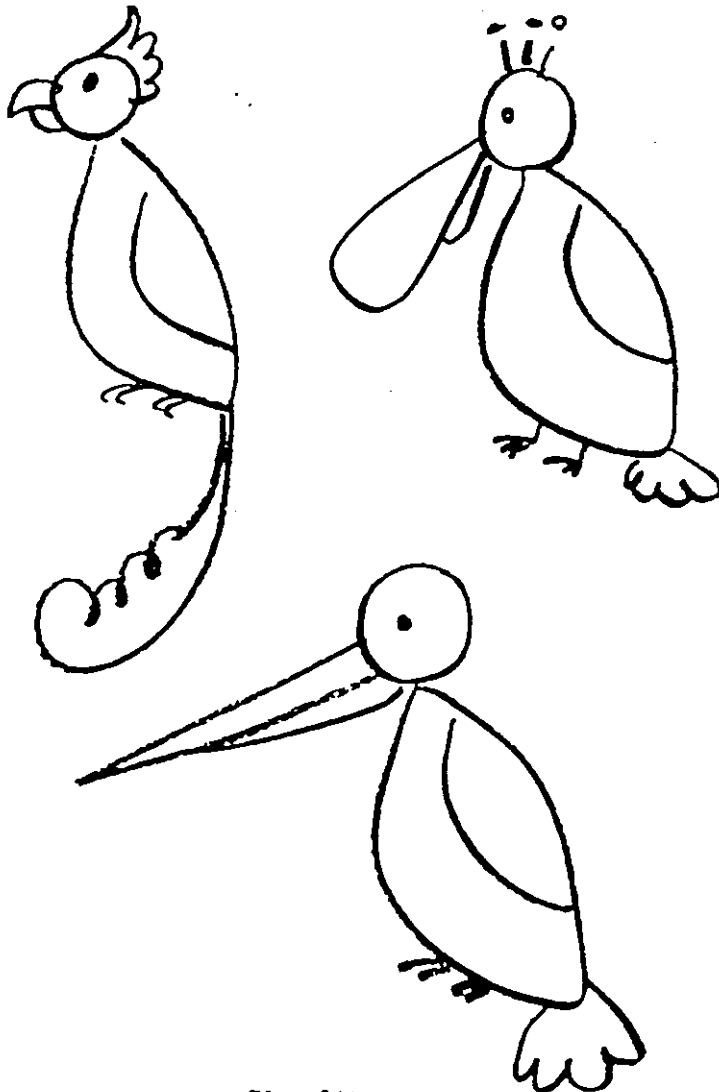
Posisi-posisi dasar bagi burung adalah duduk, berjalan, terbang dan makan. Badannya berbentuk ellipse, vertikal untuk posisi duduk, condong untuk berjalan dan makan dan horizontal untuk terbang. Burung-burung dibedakan oleh tiga bentuk: paruh, ekor dan hiasan-hiasan tambahan lainnya. Berikut ini urutan untuk posisi duduk:



Gb.343



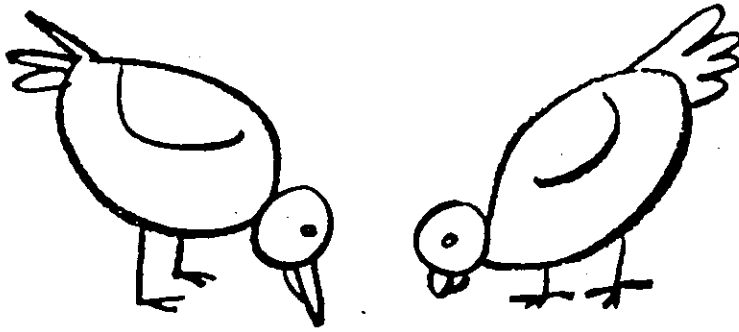
Perhatikanlah bahwa satu garis saja untuk sayap, cakar sekitar tenggeran dan ekor. Di bawah ini diberikan beberapa kemungkinan:



Gb. 344

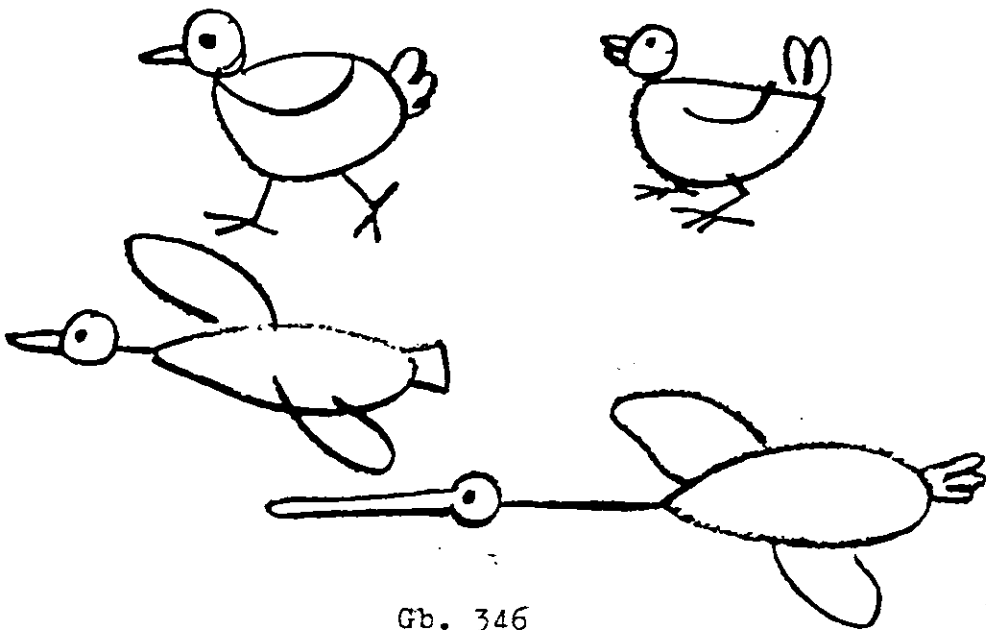
Untuk posisi makan, letakkan kepalanya pada ujung yang lain dari ellips dan kemudian tambahkan kaki dan ekor-

nya.



Gb. 345

Burung-burung yang sedang berjalan dan terbang diperlihatkan pada contoh-contoh berikut. Perhatikanlah bahwa pada terbang kepala dan paruh berada pada posisi sejajar dengan badan dan kaki tidak kelihatan.



Gb. 346



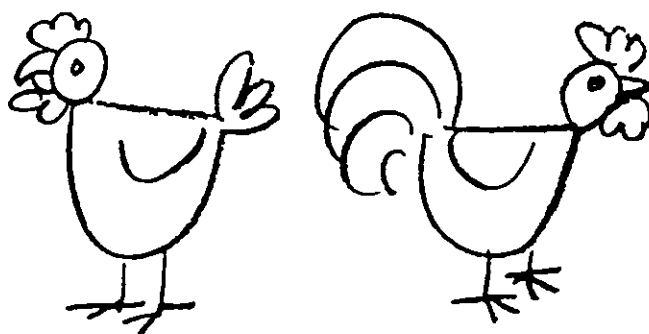


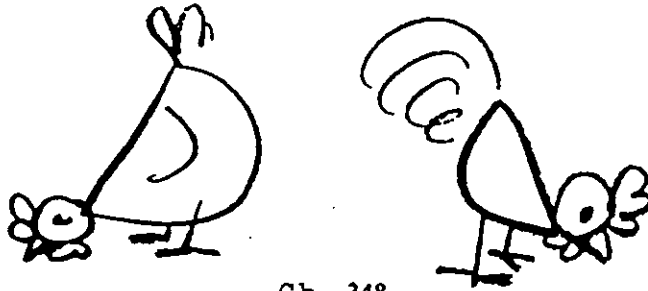
Gb. 347

## LATIHAN 27

Gambarkanlah sebagian dari burung-burung berikut dalam empat posisi yang dibicarakan di atas; pertimbangkan kaki, paruh, ekor, dan bulunya untuk mendapatkan tipe-tipe yang berbeda: burung elang, bangau, itik, angsa, merpati, beo, penguin, ayam kalkun, pelican, burung cendrawasih, burung nasar.

Ayam betina dan anak ayam merupakan sesuatu yang lain. Badannya berbentuk garis lurus dengan bengkak (bulge) di bagian bawah; kemudian ditambahkan kepala, ekor, sayap dan kaki. Ayam jantan berbeda ekornya:





Gb. 348

### 3.5.8 Serangga dan Lain-Lain

Satu titik besar saja dengan beberapa kaki biasanya cukup untuk menggambarkan seekor serangga. Contoh:

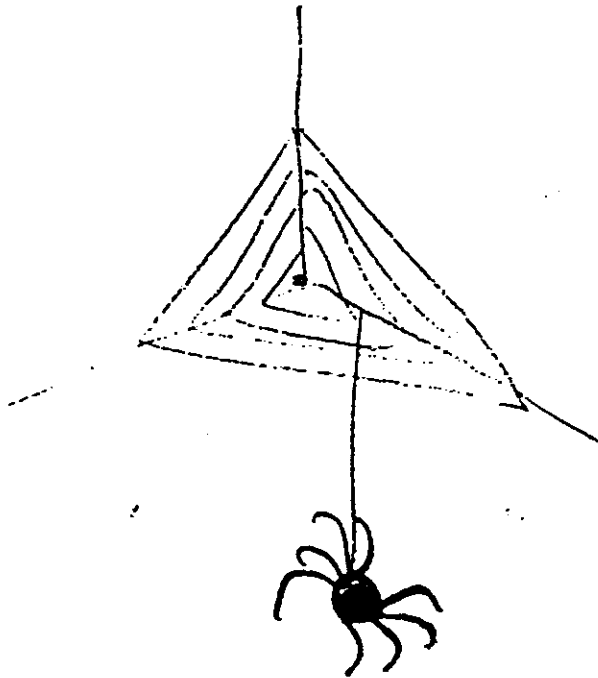


Gb. 349

Elaborasi yang mungkin dilakukan adalah sayap, badan yang berbuku, mata, ekor (untuk kala), benang-benang untuk labah-labah bergantung dan sarang untuk tinggal:



Gb. 350



Gb. 350

Menggambarkan serangga sangat menarik dan dapat pula membantu menolong memberi keterangan mengenai tindakan-tindakan tertentu (Why is Susan screaming ? Because she's seen a spider).

#### LATIHAN 28

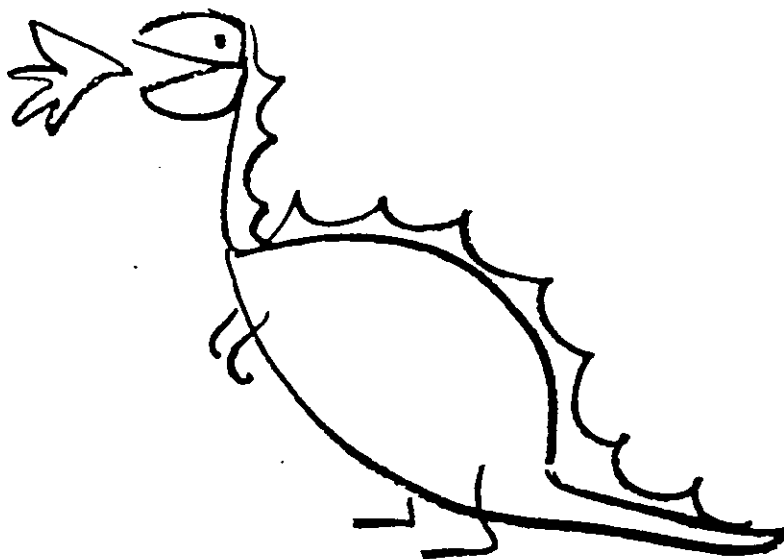
Illustrasikanlah seseorang mengerjakan hal-hal berikut serta gambar serangga yang menyebabkan dia melakukan itu:

berlari; melompat ke atas meja; menolak makan; mengeluh mengenai sup; melompat ke sungai atau danau.

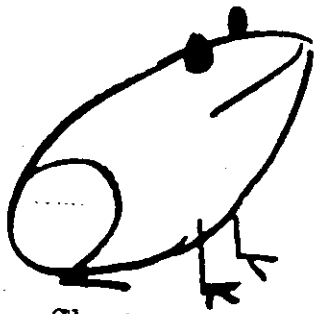
Sebagian makhluk populer lainnya digambarkan di bawah ini: binatang-binatang ini hendaklah dipraktekkan jika anda menyenangi membawa binatang dalam proses mengajar yang anda lakukan dan/atau siswa-siswa anda menyukai cerita-cerita dongeng.



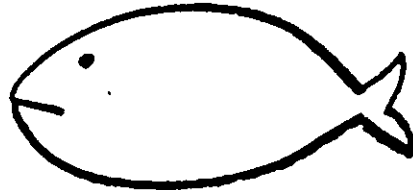
Gb. 351



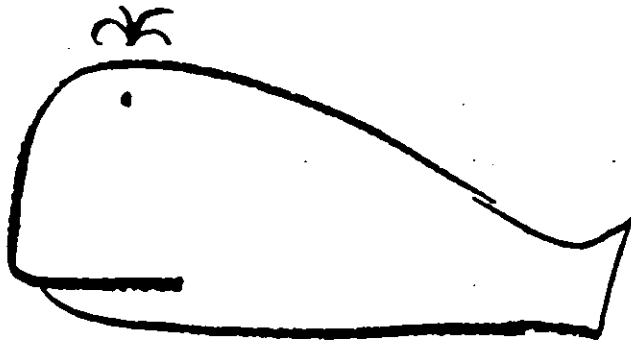
Gb. 352



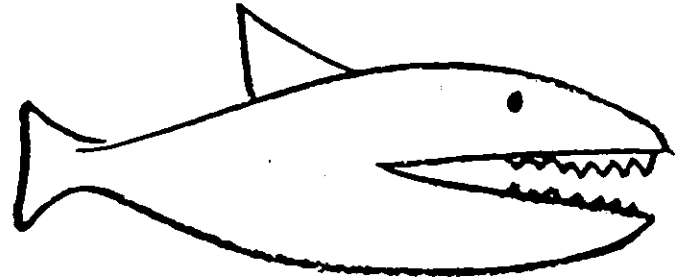
Gb., 353



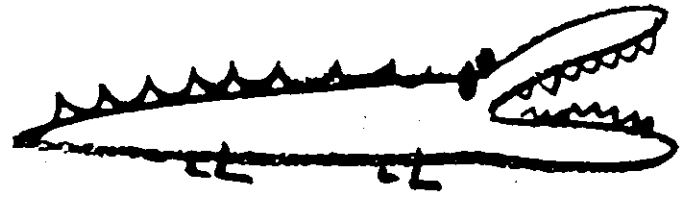
Gb., 354



Gb., 355



Gb., 356



Gb., 357

#### 4. FORMULASI-FORMULASI BUKAN GAMBAR (Non-pictorial Formulations)

##### 4.1 Introduksi

Tujuan dari bab ini adalah untuk menunjukkan beberapa pilihan-pilihan gambar yang tersedia pada guru yang disebut dengan blackboard formulations. Istilah FORMULATION dimaksudkan sebagai cara yang dipilih guru dalam menyajikan konteks. Oleh sebab itu 'The Discovery of America' merupakan suatu konteks yang cocok untuk mempraktekkan the past tense; suatu peta yang menunjukkan pelayaran Columbus akan merupakan suatu formulasi yang cocok. Dengan kata lain, mengetahui strukture apa yang seharusnya dipraktekkan, terdapat dua pilihan yang harus dibuat:

- (a) suatu konteks yang cocok; di sini suatu keputusan mendasar adalah apakah akan dibuat berdasarkan fiksi atau fakta: apakah the past tense dikontektualisasikan sebagai pelayaran Columbus atau apa yang dilakukan John dan Mary di taman kemarin? Apakah kita akan merevisi pengajaran comparison of adjectives dengan gambar tiga orang gadis ataupun suatu tabel informasi tentang tiga kota?
- (b) suatu formulasi yang cocok; bahwa ada pilihan-pilihan ekstra dari kenyataan bahwa informasi yang ada di dunia tidak hanya dalam kata-kata dan gambar-gambar tetapi juga dengan diagram, peta, charts, tabel dan sebagainya. Gambar-gambar yang didasarkan pada formulasi-formulasi

demikian kita sebut NON-PICTORIAL VISUAL. Namun, membuat gambar (fictures) bukanlah dibedakan sama sekali. Banyak simbol (lambang) yang dibuat pada peta sebenarnya adalah gambar.

Untuk membuat contoh mengenai past tense, ada empat kemungkinan, masing-masing dengan satu contoh:

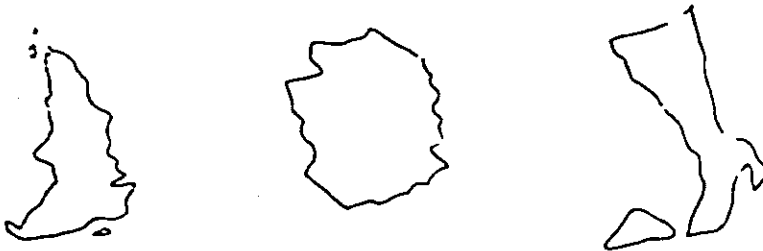
- (a) Fiksi + gambar: gambar mengenai John dan Mary di taman.
- (b) Fiksi + non-pictorial: Liburan John di Italia (konteks) diformulasikan di atas peta negara tsb. dengan simbol-simbol yang menunjukkan ke mana saja dia pergi.
- (c) Non-fiction + gambar: suatu sekuensi gambar yang menunjukkan Columbus pada tahapan-tahapan penting dari ceritanya.
- (d) Non-fiction dan non pictorials: peta yang menunjukkan perjalanan Marco Polo; grafik menunjukkan arah (kecenderungan) populasi (kelahiran, kematian, dsb) untuk periode sepuluh tahun.

Diskusi lengkap tentang keunggulan (advantages) dari dimensi ekstra yang dapat diberikan oleh non-pictorial visuals tidak mungkin dilakukan di sini. Untuk tujuan-tujuan dari diskusi kita, satu poin perlu diingat: most non-pictorial visuals sangat mudah dibuat. Juga, jika kapur warna tersedia, sebaiknya dipakai.

#### 4.2 Peta

Biasanya kita ingin menandai informasi pada sebuah

peta suatu daerah, negara ataupun sekelompok negara. Oleh karena itu, peta seharusnya mempunyai outline yang besar; tidak perlu membuat semua detail. Tiga negara Eropah Barat mungkin saja kelihatan seperti ini:



Gb. 358-360

## LATIHAN 29

Gambarkanlah peta dalam bentuk outline untuk negara-negara berikut:

Spain, Australia, India, Afrika, Rusia, China, Kanada, USA, Brazil, Yunani, Meksiko, Mesir, Turkey, Jepang

Jenis simbol (lambang) apa yang dapat digunakan pada peta? Berikut ini diberikan James Taylor's formulation untuk struktur There are many ...s in ...



Gb. 361

- KEY:
1. Chihuahua
  2. Monterrey
  3. Vera Cruz
  4. Chiapas
  5. Acapulco
  6. Puebla
  7. Mexico City



Perhatikanlah bahwa simbol-simbol lebih banyak melibatkan butir-butir ketrampilan dasar seperti yang diraktekan pada bab ke dua. Gunakanlah imajinasi dan humor kalau memungkinkan dalam mengembangkan simbol-simbol itu. Kita telah mengetahui bahwa referensi untuk buku teks geografi, atlas-atlas yang dapat berbuat lebih dari hanya bercerita pada anda di mana tempat-tempat berada dan ensiklopedia-ensiklopedia membantu tidak hanya dalam memberikan ide-ide bagi formulasi dan informasi yang perlu tetapi juga menghasilkan ide-ide untuk simbol-simbol.

Berikut ini diberikan contoh ke dua, yang menunjukkan kemungkinan-kemungkinan yang disarankan dalam 4.1b (Fiksi+ non-pictorials) di atas (kali ini, John pergi ke USA):



Gb. 362

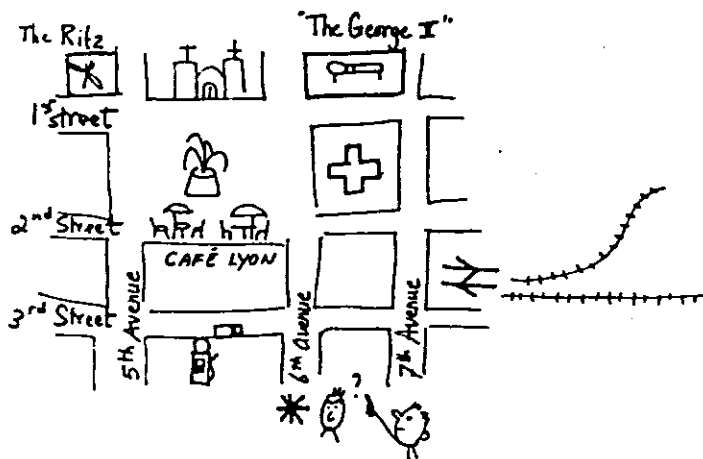
## LATIHAN 30

- (a) Gambarkanlah peta negara Anda kemudian tambahkan simbol-simbol yang cocok untuk mempraktekkan *There are many ...s in ....* Suruhlah teman Anda untuk menginterpretasikan simbol-simbol itu.
- (b) Gambarkanlah peta negara Anda ataupun negara yang pernah Anda kunjungi untuk menunjukkan detail dari suatu liburan. Cobalah memasukkan tanggal-tanggal kedatangan dan keberangkatan untuk masing-masing tempat yang dikunjungi dan juga alat transportasi yang digunakan.
- (c) Gambarkan peta untuk menunjukkan kemana James Cook (atau Marco Pole atau Columbus) pergi, apa saja yang dia temukan di sana dan apa yang terjadi. Tunjukkan tanggal-tanggal bila mungkin.
- (d) Gambarkan peta dari suatu negara ataupun daerah untuk mengilustrasikan penggunaan *PASSIVE VOICE* dengan kata kerja seperti *grow, mine, make, brew, raise, produce*.
- (e) Gambarkanlah peta untuk memformulasikan konteks untuk menyatakan tempat dan waktu berikut ini:  
*X is Y miles from Z; W is west of X; Y is on the coast; it is A miles from B to C by road; the journey takes about D hours.*

Peta Anda itu harus jelas--artinya besar--dan rapi. Gunakan penunjuk (key) bila mungkin dan juga kejur warna. Selalulah minta model-model dari siswa bila ada kemungkinan mereka tahu.

#### 4.3 Denah Jalan

Denah itu dibuat dengan garis-garis lurus. Mula-mula buat garis dan kemudian buat landmarks, nama-nama jalan dan informasi lain yang relevan. Ini formulasi untuk mempraktikkan 'asking for and giving directions':



Gb. 363

Faktor penting dalam menggambar ialah membuat denah itu cukup besar sehingga simbol-simbol yang ditambahkan satu per satu masih tetap jelas kelihatan. Ini akan lebih baik bila formulasi itu non-fictional sehingga nama-nama jalan

itu asli. Dalam formulasi fiksional (lihat Gambar 363), kita dapat menggunakan 1<sup>st</sup> Street, Fifth Avenue, dsb. Perhatikan kembali kegunaan kunci pada Gambar 361 agar denah itu kelihatan sejelas mungkin.

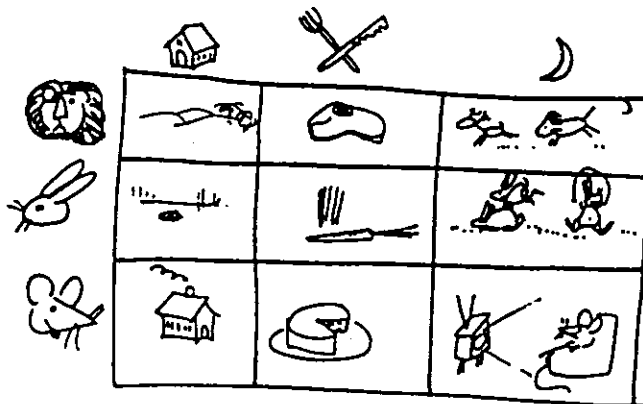
#### LATIHAN 31

- (a) Gambarkanlah denah-tempat Anda. Gunakan landmarks dan bangunan-bangunan dengan simbol-simbol yang cocok.
- (b) Persiapkan formulasi untuk mempraktekkan prepositions ini (dan yang lainnya) dan juga place expressions ini: next to, far (from), opposite, on the corner, in the square, behind, in front of.
- (c) Gambarkanlah denah dari sebuah rumah besar (lebih baik rumah satu lantai saja) dengan kamar-kamarnya. Bayangkan bahwa formulasi itu cerita pembunuhan. Tandailah tempat di mana kejahatan itu terjadi dan tunjukkan apa yang sedang dilakukan oleh penghuni-penghuni lain pada waktu itu.
- (d) Gambarkanlah suatu family tree, tambahkan informasi untuk mempraktekkan John is Mary's son.
- (e) Gambarkan suatu denah jalan untuk mempraktekkan PRESENT SIMPLE TENSE, seperti dalam John leaves

at 8 o'clock. He takes a 78 bus from the corner of High Street, dsb. Sertakan rute perjalanan John ke tempat kerjanya, detail-detail dari pekerjaannya, di mana dia makan siang, dsb.

#### 4.4 Tabel-Tabel

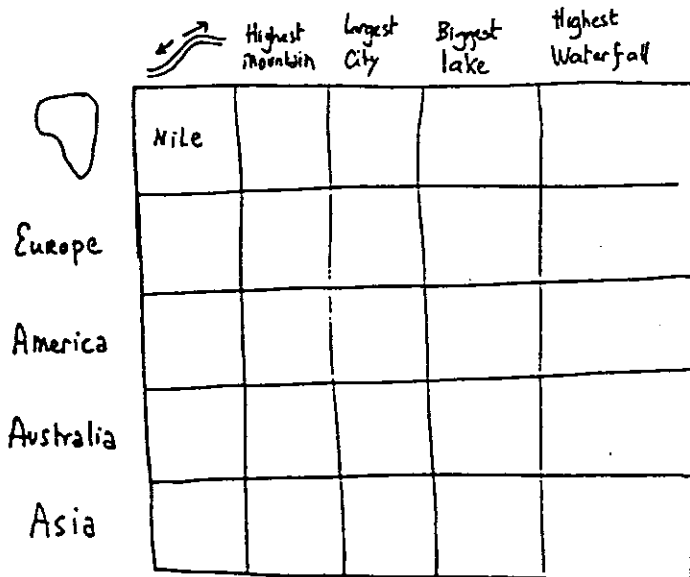
Istilah 'tabel' akan digunakan di sini untuk formulasi-formulasi seperti ini:



Gb. 364

Perhatikanlah pada contoh ini bagaimana praktek dari present simple (lions eat meat) mungkin dilakukan tanpa memakai kata-kata pada ilustrasinya. Formulasi yang sama dengan kata-kata memang memungkinkan siswa membaca model-model dengan hanya sedikit ataupun tanpa usaha. Oleh karena itu, tabel tsb. menunjukkan kategori-kategori umum (pada contoh di atas, terdapat pada poros horizontal dan masing-masing

contoh di atas (pada poros vertikal). Berikut ini contoh ke dua dengan superlative, seperti pada The longest river in Africa is the Nile. Salinlah tabel ini kemudian ganti kata-kata pada poros horizontal dengan simbol-simbol yang cocok:





	Highest Mountain	Longest City	Biggest Lake	Highest Waterfall
Nile				
Europe				
America				
Australia				
Asia				


Gb. 365


Dalam contoh ini, nama-nama dalam kotak (merupakan suatu keharusan bila siswa tidak paham informasi yang diberikan) dan nama-nama benua dapat dituliskan, kategori-kategori yang berfokus pada poin bahasa yang sedang dipraktikkan --highest, dsb.--seharusnya dengan simbol.

Hendaklah diperhatikan sekali lagi bahwa prinsip sederhana yang dipakai untuk ilustrasi begini hanyalah ukuran yang memadai dan jelas serta rapi. Berikut ini diberikan satu tabel lagi yang digabung dengan dua ilustrasi: the cars

and the salesman (untuk mempraktekkan Conditional tipe pertama: If you buy the Vole, you will save money on petrol.

	2,495	PRICE £	3,750
	6	Seating capacity	4
	29	m.p.g.	18
	85	max. speed m.p.h.	110
The Vole	3	gears	5
	22.5	best space cu. ft.	12





Leopard

Gb. 366

### LATIHAN 32

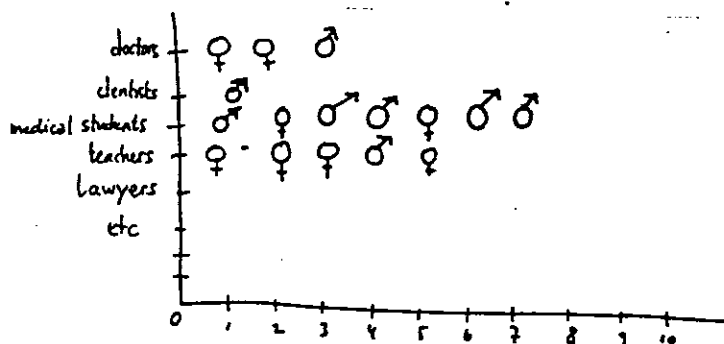
Formulasikanlah tabel untuk mempraktekkan hal di bawah ini:

- (a) Questions, dengan who ? where ? when ? dan past tense (contohnya peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah--Amstrong landed on the moon in 1969)
- (b) Comparatives (Contohnya, dua mobil, dua kota, dua negara)
- (c) Adjectives (Contohnya, ciri-ciri khusus dari beberapa orang--tall, blue eyes, etc.)

- (d) Can ataupun must ataupun should (Contohnya, tabulasikan hak (can) dan kewajiban (must) dari individu-individu yang berbeda--seorang siswa, narapidana, playboy, seorang tentara.

#### 4.5 Charts

Istilah 'chart' digunakan untuk formulasi seperti berikut:



Gb. 367

Ini digunakan untuk mempraktekkan:

There are seven medical students in the class.

There aren't any lawyers in the class.

Most of the teachers in the class are women..

.. dsb.

Chart berangkali akan dibuat di papan tulis selama masa bertanya (period of questioning (Are you a lawyer? No, I am not. What do you do? I'm a ...)) dan kemudian di-





gunakan sebagai dasar berlatih. Ini tidak dapat dipersiapkan terlebih dahulu (sedangkan sebagian dari peta dan tabel yang didiskusikan di atas dapat dipersiapkan terlebih dahulu).

### LATIHAN 33

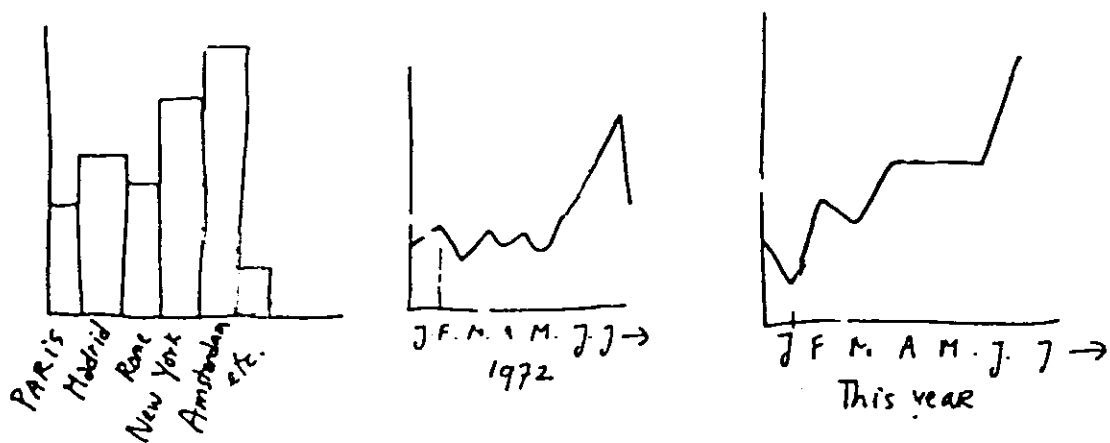
Persiapkanlah chart framework untuk mempraktekkan hal-hal berikut:

- (a) Can (Seven students can play the guitar, etc.)
- (b) Have / have got (Everyone in the class has a car, etc.)
- (c) Present simple (Speak, play, etc.)
- (d) Present perfect (Have seen, been to, etc.)

#### 4.6 Grafik

Di bagian ini kita membicarakan formulasi visual yang lebih teknikal dan menantang, yaitu formulasi yang terutama sekali berguna dalam mengajarkan English for Special Purpose (atau English for Science and Technology, atau bahkan dalam mengajar 'siswa' --bukan hanya 'siswa bahasa Inggris'). Dengan kata lain, semakin banyak science students (ataupun science students yang potensial), maka semakin banyak pulalah tabel dan grafik yang harus digunakan guru sebagai dasar praktek.

Grafik kelihatan di sini mempunyai garis-garis atau kolom-kolom:



Gb. 369

Penggambar grafik harus dapat menempatkan beberapa garis pada grafik yang sama sedemikian rupa sehingga siswa melihat perbedaannya; penggunaan kapur warna dapat membantu untuk maksud ini. Buatlah grafik sebesar mungkin sehingga garis-garis dan simbol-simbol yang ditambahkan dapat terlihat dengan jelas. Sering, seperti dalam Gambar 369, dua grafik secara bersamaan dapat merupakan bentuk (form) praktek yang menarik (untuk COMPARATIVES, ataupun THE PAST dan PRESENT yang dikontraskan. Grafik dapat juga dipraktikkan dengan MODALS, CONDITIONALS, dsb. karena siswa menggunakan grafik untuk melakukan deduksi, hipotesa dan dugaan (conjectures).

#### LATIHAN 34

Buatlah grafik-grafik--menggunakan simbol-simbol bila perlu--untuk mengilustrasikan hal-hal beri-

kut:

- (a) Present Progressive (The number of immigrants to ... is increasing)
- (b) Superlatives (e.g. climate: The hottest month is ...)
- (c) How much ? (e.g. How much did he earn /spend/ save in ... ?)

#### 4.7 Lain-Lain

Formulasi-formulasi non-pictorial banyak sekali. Sekeliling kita setiap hari kita temukan jadwal bus, daftar makanan (menu), iklan-iklan surat kabar, program-program peristiwa-peristiwa (events) yang akan terjadi, denah rute perjalanan bus ataupun kereta api dsb. Semuanya dan masih banyak lagi dapat disederhanakan dan direproduksi di papan tulis dan praktek bahasa didasarkan padanya.

#### LATIHAN 35

Ilustrasikanlah hal-hal berikut, cek dengan teman Anda bahwa gambar-gambar Anda kelihatan jelas dan seotentik mungkin:

- (a) Buku Perjanjian (an appointment book) (untuk Going to atau Present Progressive sebagai Future).
- (b) Jadwal bus (untuk What time does ... ?)

Where does ... ?, How long does ... ? dsb.

- (c) Passport (untuk pertanyaan-pertanyaan campuran (mixed questions)).

### LATIHAN 36

Bagaimanakah Anda memformulasikan hal-hal di bawah ini dan untuk pengajaran language items apakah hal-hal tsb. Anda gunakan ?

- (a) Formulir pendaftaran surat izin mengemudi
- (b) Daftar makanan (menu) restoran
- (c) Iklan surat kabar mengenai tour liburan

## 5. APLIKASI 1: PRESENTASI

### 5.1 Introduksi

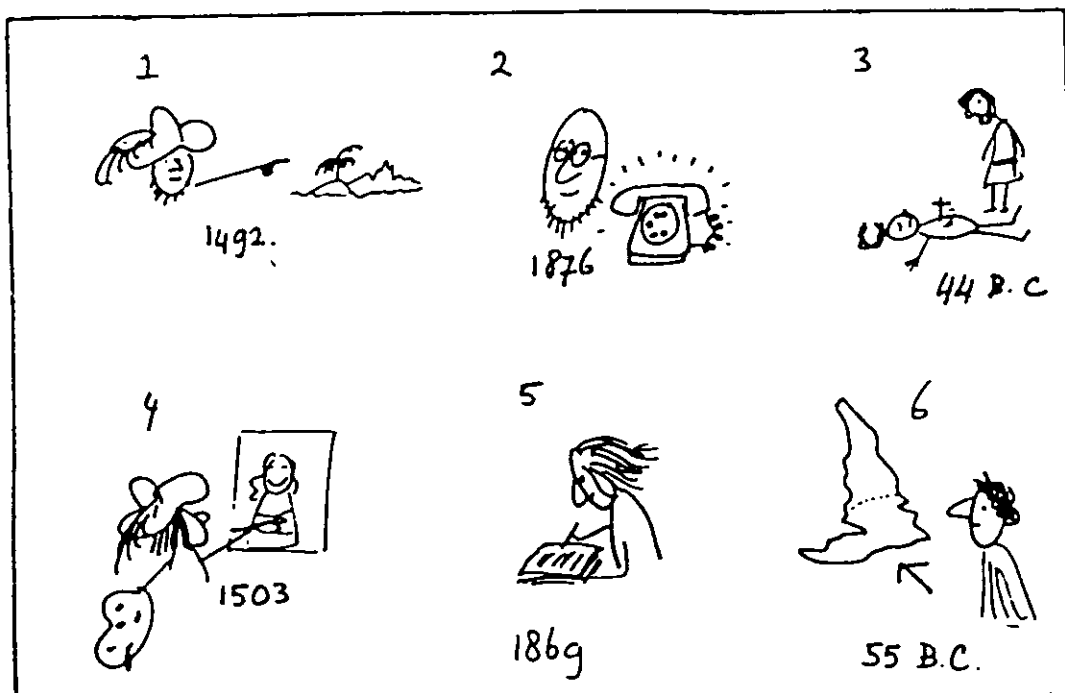
Dalam bab 4 kita menggunakan kata 'formulasi' untuk menerangkan alat-alat visual untuk menyatakan konteks yang diseleksi oleh guru. Dalam bab 5 sampai bab 8 kita akan membicarakan empat tipe kegiatan kebahasaan dan formulasi di papan tulis yang cocok. Dalam bab 5 dan 6 formulasi itu akan memungkinkan siswa memfokus pada individual utterances (yang akan kita sebut 'models') yang dapat diambil (atau dibaca) dari formulasi itu. Dalam bab 7 dan 8 formulasi itu akan memungkinkan siswa memfokus pada bahasa yang lebih panjang: percakapan (dialog) pendek dan cerita pendek (atau komposisi). Di sini formulasi itu akan merepresent tidak hanya isi yang penting tetapi juga alat-alat yang menghubungkan isi menjadi keseluruhan yang koheren (lihat 7.1 dan 8.1).

Yang kita maksudkan dengan presentasi ialah tahap dari proses mengajar bila suatu structure baru diperkenalkan, biasanya secara terpisah, kepada siswa untuk terlebih dahulu dimengerti dan kemudian memanipulasi sendiri.

### 5.2 Model-Model yang Terpisah dan Berhubungan

Dalam setiap hal ada sejumlah kemungkinan. Satu perbedaan juga ada antara model terpisah (isolated model) dan model yang berhubungan (related model). Model terpisah barangkali lebih disukai bila makna dan guna (meaning and use) dari struktur yang sedang diperkenalkan perlu diterang-

kan dengan contoh sebanyak mungkin (contohnya, going to, ataupun have to). Bila model itu tidak berhubungan, siswa harus mempertimbangkan setiap konteks dengan jelas dan mempertimbangkan arti dari kalimat. Model-model yang didasarkan pada konteks yang sama akan memungkinkan siswa berkonsentrasi pada bentuk (form) tetapi tidak akan memberikan banyak informasi tentang makna dan guna dari struktur yang dipelajari. Model-model terpisah hendaknya didistribusikan dengan rapi di papan tulis (contohnya, dalam dua baris yang terdiri dari tiga model), tergantung pada jumlah model: tidak ada jumlah istimewa walaupun enam nampaknya lebih baik. Inilah suatu contoh dari model terpisah: structure yang dipelajari ialah past tense, hanya regular verbs (discovered, defeated, invaded, etc. Perhatikan bahwa model-model itu diberi nomor untuk memudahkan referensi:



Gb. 370-375

Model-model dapat dihubungkan (related) dengan salah satu dari dua cara. Pertama, model-model itu dapat dikelompokkan di sekeliling central item, biasanya wajah. Perhatikan contoh ini. Struktur yang dipelajari adalah CONDITIONAL tipe ke dua (If Bill won the lottery, he'd buy his mother a new car). Perhatikan bahwa gambar sentral adalah IF clause (yang tidak berubah) dan beberapa kemungkinan kalimat untuk main clause dikelompokkan di sekitarnya dan diberi nomor.



Gb. 378



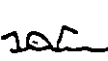











## LATIHAN 37

Pilihlah enam model dan gambarkan dengan menggunakan konteks-konteks terpisah ataupun yang berhubungan untuk struktur-struktur berikut:



- (a) Going to (b) Have to (c) Present Progressive  
 (d) Comparison of adjectives (e) Adverbs

Kedua, kita dapat menggunakan salah satu dari jenis formulasi yang dibicarakan pada bab 4. Sebagai contohnya, di sini diberikan suatu tabel untuk menyajikan PRESENT SIMPLE TENSE (orang ke tiga tunggal) dengan On Sundays ... ataupun Every Monday ... dsb. (On Tuesdays, he plays tennis.)

	Mon.	Tues.	Wed.	Thu.	Fri.	Sat.	Sun.
A.M.							
P.M.							

Gb. 377

Perhatikan lagi penggunaan simbol-simbol dan singkatan-singkatan. Contoh ke dua adalah peta yang ditunjukkan pada 4.2. Di sini kita dapat memuat sebanyak 10 ataupun 12 model pada formulasi yang sama kalau peta yang dibuat itu cukup besar. Jika peta itu adalah peta suatu negara yang (peta itu) telah dikenal oleh siswa, ini akan merupakan contoh dari kasus di mana guru dapat mensuplai satu pasang model dan kemudian mengeluarkan yang lainnya, dengan cepat meng-



gambarkan setiap ide pada peta tsb. untuk mendorong siswa sewaktu mereka membaca model-model itu.

### LATIHAN 38

Gunakan satu dari formulasi yang dibicarakan pada bab 4 untuk memformulasikan presentasi untuk hal-hal berikut:

- (a) want /like /has + to + verb
- (b) the present perfect
- (c) superlatives of adjectives
- (d) was, were (copula)
- (e) prepositions of place
- (f) the passive voice

## 6. APLIKASI 2: SUBSTITUTION DRILLS

### 6.1 Introduksi

Walaupun sifat dari traditional audio-lingual pattern yang membosankan dan mekanikal itu telah lama tidak disukai, namun masih ada juga nilai baiknya pada pengulangan dengan cara yang lebih bermakna. Bermakna (meaningful) biasanya berarti memakaikan butir bahasa (language item) ke dalam suatu konteks sehingga bentuk dan guna butir bahasa itu dapat diketahui (ini membenarkan penggunaan visual materials, termasuk--terutama sekali--papan tulis).

Istilah ke dua yang sering diassosiasikan dengan pecahan traditional pattern drills ialah 'communicative'. Dasar komunikasi itu adalah bahwa A dapat menyatakan kepada B sesuatu yang dia (B) tidak ketahui. Sudah barang tentu bila informasi dimuat di papan tulis, keadaan ini tidak akan ditemui. Guru harus menentukan sendiri apakah taktik menyuruh siswa bekerja berpasangan yang seorang membelakangi papan tulis, hanya merupakan taktik saja ataupun suatu kegiatan yang dapat diterima. Poin yang harus diperhatikan, barangkali, ialah bahwa semua latihan hendaklah bermakna dan sebagian (jika tidak sebagian besar) komunikatif. Sebagian latihan awal yang tidak komunikatif dapat dibenarkan yang akan membawa kepada latihan yang komunikatif yang diciptakan oleh siswa yang telah dapat mengontrol bentuk bahasa (language forms)nya.

## 6.2 Prosedur

Yang menjadi dasar dari substitution drill adalah bahwa suatu kerangka dibuat yang dengan itu bermacam-macam unsur dapat digantikan oleh yang lain. Suatu contoh sederhana adalah bagian-bagian yang digaris bawah dari kalimat berikut dapat diganti untuk mendapatkan kalimat-kalimat baru:

John can play the violin.

Jenis drill seperti ini dapat diformulasikan dalam suatu tabel, di mana substitusi untuk John digambarkan pada poros vertikal, dan substitusi untuk play the violin pada poros horizontal. Bentuk negative juga diformulasikan.

Carol	✓	✓	X	✓
John	✓	X	✓	X

Gb. 378

Dalam contoh-contoh yang lebih kompleks, kerangkanya akan diformulasikan dalam suatu gambar sentral dan substitusi-substitusinya dikelompok di sekitar pajangan sentral (sentral display). Dua contoh dikembangkan dengan detail tertentu: pada 6.3, drillnya hanya untuk single utterances;

pada 6.4, dua utterances terlibat dan formulasinya lebih kompleks.

### 6.3 Latihan-Latihan Ucapan (Utterance) Tunggal

Ini adalah suatu contoh konteks tunggal untuk model-model, yang ditentukan oleh gambar-gambar di sekeliling peristiwa sentral, dalam hal ini perampokan di supermarket. Latihan ini dapat dikembangkan menjadi role playing (dalam bentuk question-and-answer drill) sebagaimana juga manipulasi dari struktur yang dipelajari ketika siswa membaca informasi:



Gb. 379

#### Single Utterance:

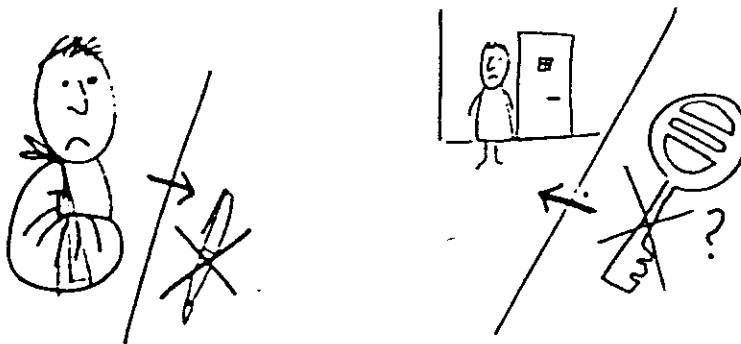
When the robbers entered the supermarket, Mrs. Marks was talking to her friend.

#### Role-playing:

What were you doing when the robbers came in, Mrs. Marks?  
I was talking to my friend.

#### 6.4 Latihan-Latihan Dua Ucapan (Utterance) atau Lebih

Formulasi dari suatu substitution drill untuk dua struktur sering juga termasuk linking word (and, but, so, because, dsb.). Dalam contoh ini, can't + VERB dihubungkan dengan PRESENT PERFECT dan dihubungkan oleh so ataupun because (John's broken his wrist and /so he can't write vs. John can't write because he has broken hi wrist):



Gb. 380-381

#### LATIHAN 39

- (a) Ilustrasikan enam model untuk the past simple, yang menunjukkan apa yang dilakukan John pada liburannya di Spanyol.
- (b) Ilustrasikan suatu formulasi untuk kalimat-kalimat dengan some dan questions with any. Bagi papan tulis menjadi dua, gambarkan dua wajah dan hias wajah dengan profesi-profesi yang cocok.

## LATIHAN 40

Illustrasikan sekurang-kurangnya satu model untuk hal-hal berikut, yang memerlukan suatu formulasi yang mirip dengan formulasi untuk two-utterance drills:

- (a) John had supper. Then he did his homework.
- (b) John had supper before he did his homework.
- (c) When John had eaten his supper, he did his homework.
- (d) John went to the supermarket to buy a bottle of wine.
- (e) John went to the supermarket and bought a bottle of wine.

Dalam setiap kasus di atas, pikirkan simbol yang mungkin dapat Anda gunakan untuk kata-kata yang bergaris bawah.

## LATIHAN 41

Buat dan ilustrasikanlah contoh-contoh untuk kalimat-kalimat kompleks yang dihubungkan oleh kata penghubung berikut ini:

- (a) although (b) as soon as (c) while (d) until
- (e) but



## 7. APLIKASI 3: DIALOG

### 7.1 Introduksi

Ada banyak macam dialog, namun di sini kita akan membicarakan dua macam saja. Pertama, dialog yang didasarkan pada struktur bahasa (language structure) dan fungsi bahasa (language function). Kedua, dua jenis dialog akan diterangkan dengan contoh: the frame dialog dan the open-ended dialog.

Secara tradisional, penggunaan dialog yang paling biasa ialah menggabung dua atau tiga structure secara bersama untuk membentuk contoh percakapan pendek untuk latihan siswa. Pemikiran baru cenderung mendorong bahwa contoh percakapan itu dibuat senatural mungkin. Kenaturalan itu dapat ditingkatkan dengan berbagai cara: dengan memikirkan secara cermat cara struktur-struktur itu digunakan; dengan memilih konteks yang cocok; dan dengan menambahkan ungkapan-ungkapan (expressions) yang cocok sebagai pembuka dan penutup dialog tsb. dan menghubungkan bagian-bagiannya. Perhatikan contoh berikut:

#### Speaker A

Hello, Jenny.

Here in London.

No, it wasn't. It cost about £10.

#### Speaker B

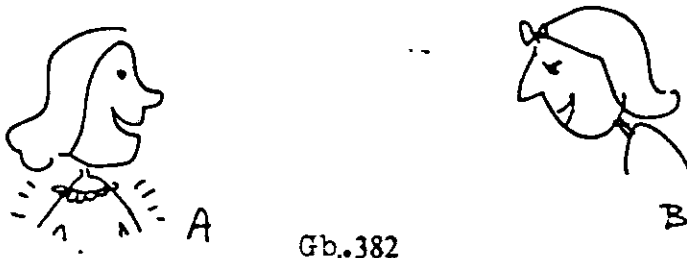
Hello, Sue. What a nice dress! Where did you buy it ?

Really! Was it expensive ?

Wow! That's a bargain. When did you get it ?

Last week. This is the first time  
I've worn it.

(Perhatikan bahwa emosi pembicara-pembicaranya tidak nampak berubah sewaktu berdialog. Ini akan bermanfaat dalam menentukan wajah dari pembicara yang terlibat dalam dialog.)



Gb.382

Pembuka dan penutup dialog terpisah, motivasi struktural untuk dialog ini adalah past tense. Pertimbangan-pertimbangan struktural dapat dilakukan lebih lanjut dengan mendasarkan dialog itu atas fungsi bahasa. Kemungkinan ini dibicarakan pada 7.4.

## 7.2 Wajah

Masalah terbesar yang dihadapi guru dalam menangani barangkali adalah terletak pada dirinya sendiri. Inilah sebabnya papan tulis menjadi sangat berguna. Pertama, hanya dengan menggambarkan dua wajah di papan tulis, kita tidak hanya berhubungan dengan dialog tetapi juga menyediakan informasi tentang kedua orang yang dilibat itu. Ini dapat mengurangi tekanan pada kemampuan dramatis seorang guru dan membantu mengadakan kegiatan-kegiatan role-playing.

Pasangan-pasangan berikut ini merupakan contoh untuk kegiatan ini:



Gb. 383-385

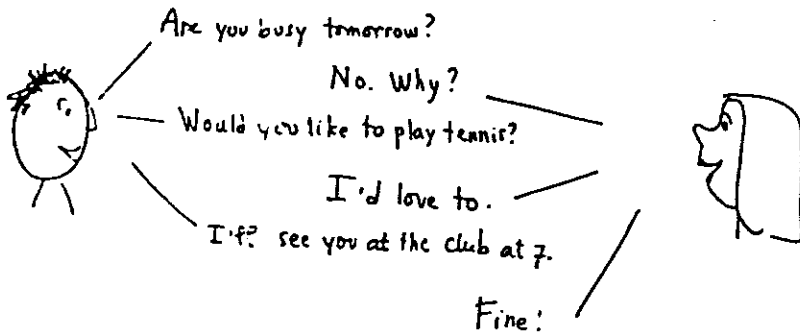
#### LATIHAN 42

Gambarkanlah wajah-wajah untuk pasangan-pasangan berikut:

- (a) dokter : pasien yang kecemasan
- (b) gadis cantik : perayu wanita
- (c) pelayan yang lelah : pelanggan yang cerewet
- (d) anak yang suka melawan : orang tua yang keras (zalim)
- (e) pelayan toko : klien yang rewel
- (f) guru : siswa yang salah
- (g) direktur sekolah : orang tua yang cemas
- (h) pemilik anjing : pemilik lapangan rumput

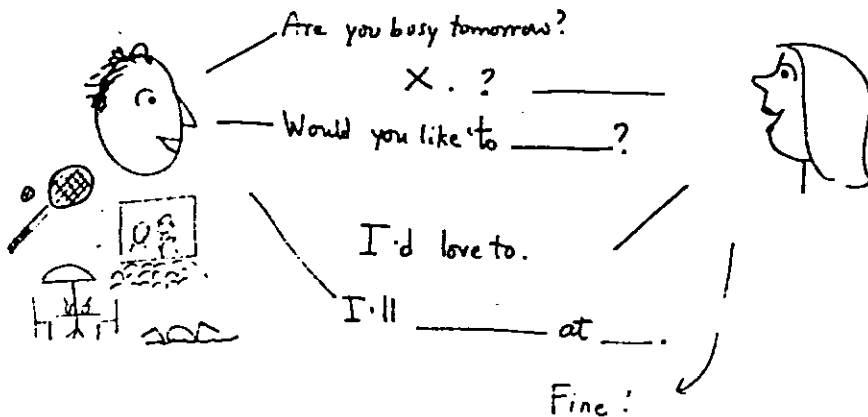
Cara yang paling sederhana menyajikan dialog itu ialah dengan menuliskannya. Kemudian, bagian-bagian yang dapat diganti dihapus dan kunci-kunci yang cocok dibuat

di sampingnya. Kunci-kunci itu harus jelas sehingga jelas pula kemana kunci-kunci itu merujuk. Jadi versi awal dari dialog itu mungkin kelihatan seperti ini:



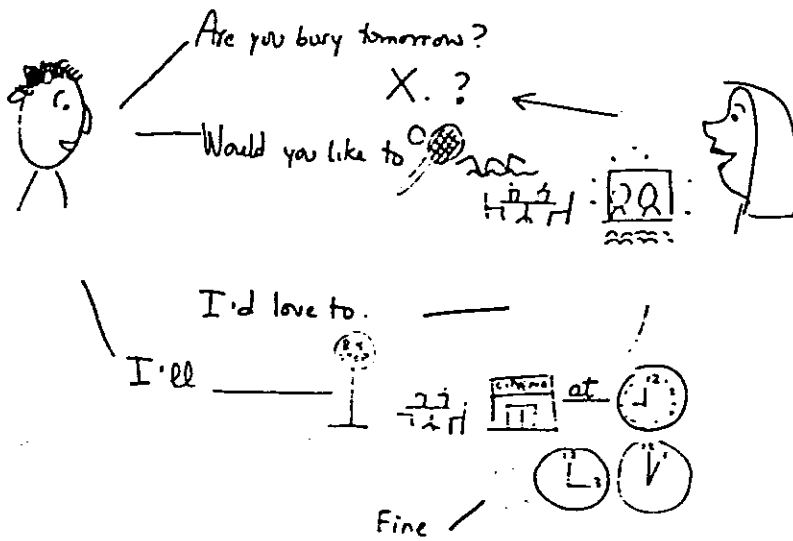
Gb. 386

Kemudian dialog itu dapat kelihatannya seperti ini:



Gb. 387

Suatu formulasi alternative ialah dengan menyertakan simbol-simbol ke dalam teks dialog seperti ini:



Gb. 388

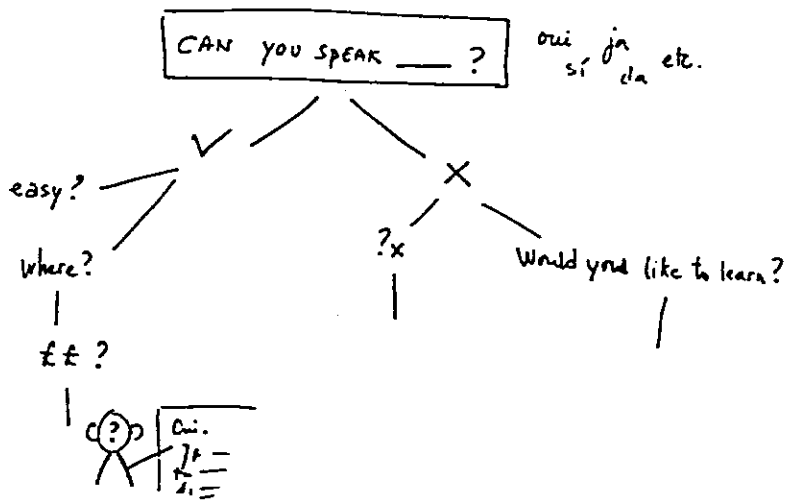
Kemudian, bila siswa tidak lagi memerlukan kata-kata itu, mereka dapat menghapusnya dan bentuk-bentuk visual lain dapat ditambahkan.

#### LATIHAN 43

Pilih salah satu dari pasangan yang Anda ilustrasikan pada latihan 42 (atau ciptakan sendiri) dan buat suatu dialog untuk pasangan itu, tampilkan di papan tulis sewaktu Anda memperkenalkannya dan kemudian buat penyesuaian-penyesuaian sewaktu kegiatan itu berlangsung.

### 7.3 Dialog dengan Kerangka

Dialog dengan kerangka (frame dialog) memungkinkan melakukan pilihan di dalam setiap ucapan (utterance) tetapi bukan antara ucapan (utterance) yang berbeda. Dialog yang open-ended dapat di letakkan di papan tulis untuk memberikan pilihan-pilihan ini. Format dasar dari flow-chartnya didasarkan pada simbol-simbol ✓ dan X untuk maksud YES dan NO yang akan dibicarakan pada 2.5. Perhatikan contoh ini:



Gb. 389

Kerangka (layout) papan tulis penting sekali untuk menunjukkan pilihan-pilihan yang tersedia pada setiap tahap (dan tentu saja harus besar dan jelas; perhatikan kegunaan petak (boxes)) tetapi siswa harus juga menyadari bahwa mereka dapat melanjutkan sesuai dengan arah mereka sendiri (yang disimbolkan dengan 'garis-garis kosong').



## LATIHAN 44

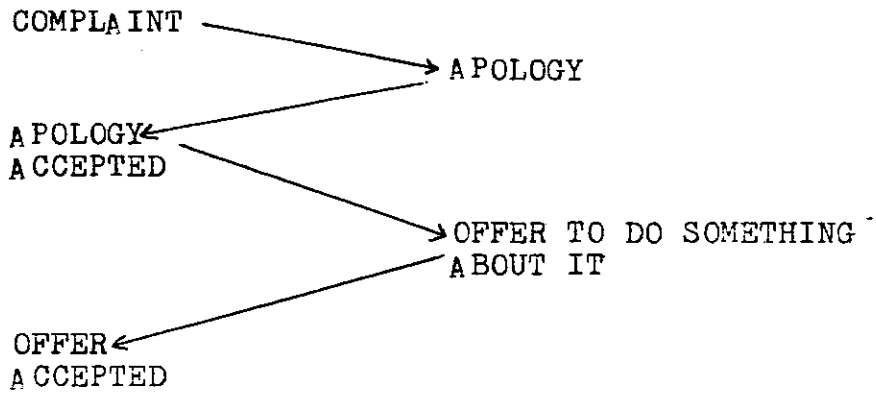
Dengan memulai dengan salah satu dari pertanyaan-pertanyaan berikut, buatlah satu dialog. Gunakan sket-skets (sketches) dan simbol-simbol bila mungkin:

- (a) Have you ever been to ... ?
- (b) What would you do if ... ?
- (c) Who/what is your favourite ... ?

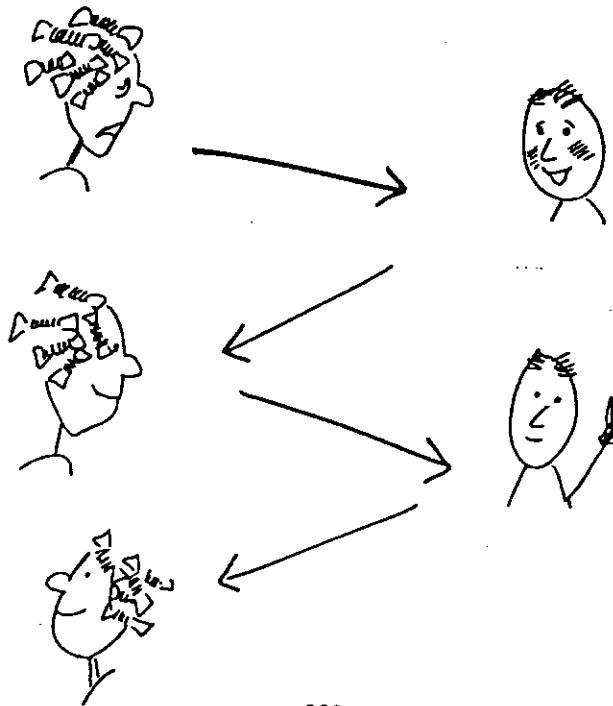
## 7.4 Dialog Berdasarkan Fungsi

Dalam dialog yang berdasarkan fungsi (function-based dialogue) kita membuat suatu kelompok (kadang-kadang disebut suatu cluster) fungsi bahasa (maksudnya sesuatu yang kita lakukan melalui bahasa). Sekali lagi bila mungkin kita dapat menggunakan wajah-wajah dan simbol-simbol untuk memperlihatkan maksud (intention) dari si pembicara dan juga menciptakan konteks role-playing. Dengan berasumsi bahwa tidak ada input bahasa (language input) yang harus diberikan di papan tulis (apakah siswa menggunakan apa yang telah mereka ketahui ataupun guru yang memberikan pada mereka bila mereka memerlukannya) kita dapat memvisualisasikan, pertama perencanaan guru:



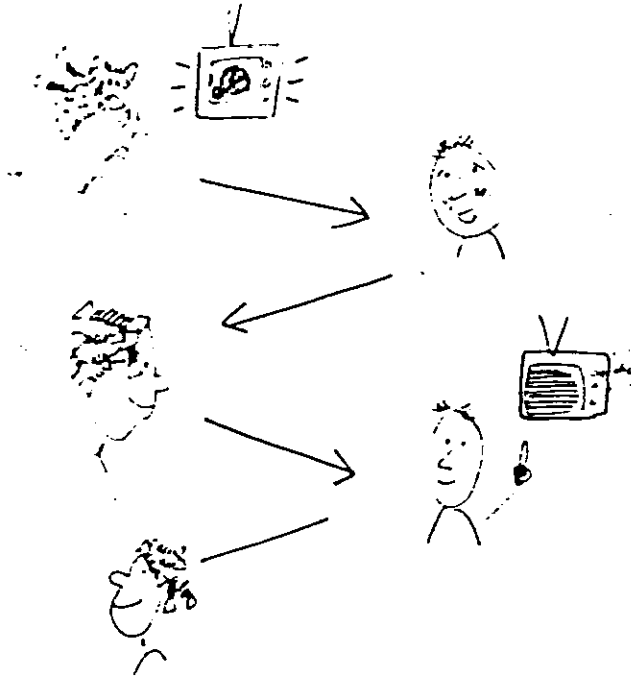


yang, di papan tulis, mungkin kelihatan seperti ini:



Gb. 390

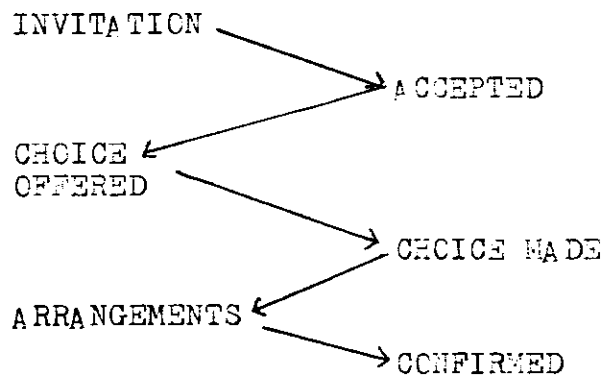
Banyak simbol lain dapat ditambahkan:



Gb. 391

## LATIHAN 45

Gambarkanlah wajah-wajah dan simbol-simbol untuk function cluster ini:



## LATIHAN 46

Gunakanlah fungsi-fungsi berikut untuk membuat cluster yang terdiri dari 3, 4 ataupun 5. Kemudian ilustrasikan cluster itu (berangkali pantas dicatat dengan cepat apa yang sebenarnya sedang mereka katakan), request; ucapan terimakasih; minta informasi; menunjuk arah; memberi informasi; memberi hormat; menanya arah; memberi perintah; membujuk; minta nasehat; menolak; menganjurkan; memberi nasehat.

## 8. APLIKASI 4: KARANGAN (KOMPOSISI)

### 8.1 Introduksi

Komposisi dasar (elementer) biasanya berupa deskripsi atau narratif. Dari keduanya yang paling cocok untuk presentasi di papan tulis ialah narratif. Deskripsi lebih baik didasarkan pada foto-foto, benda-benda ataupun gambar dinding berwarna yang berukuran besar. Diassumsikan bahwa tujuan dari komposisi di papan tulis pada tingkat elementary dan lower intermediate termasuk melatih siswa membuat rangkaian-rangkaian bahasa (dari pada hanya kalimat-kalimat yang terpisah) dan untuk meningkatkan koherensi dari rangkaian-rangkaian itu dengan menggunakan beberapa kata penghubung dan ungkapan yang tepat seperti and, but, so, later, therefore, dsb.

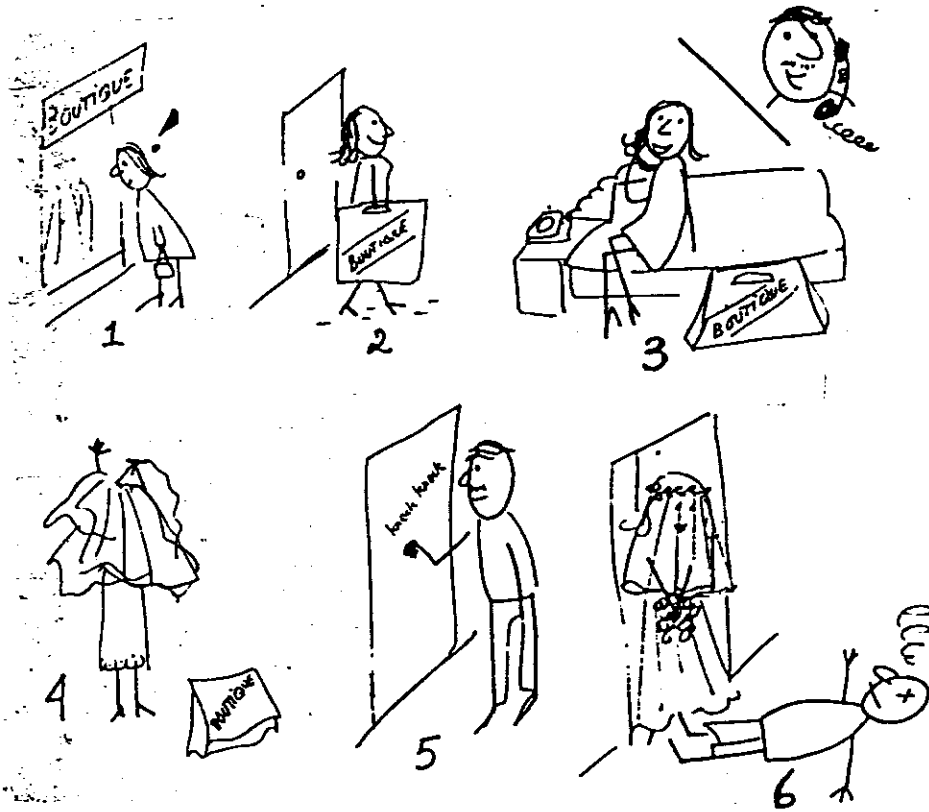
Kekuatan dari komposisi papan tulis ini adalah komposisi ini dapat diarahkan kepada siswa, menggabung unsur-unsur yang dikenal dan populer (tokoh kartun ataupun wajah yang telah mereka kenal). Dengan kemampuan yang telah dimiliki, guru dapat menggabung saran-saran dari siswa menjadi suatu cerita.

### 8.2 Organisasi dan Pengembangan

Kunci bagi suatu gambar untuk komposisi adalah organisasi. Cerita hendaknya dibagi menjadi beberapa tahap terlebih dahulu--lebih disukai tidak lebih dari pada enam --dan satu gambar dirancang agar cocok dengan setiap tahap.

Mulai pada sudut sebelah kiri, bila perlu bagi papan tulis itu terlebih dahulu menjadi beberapa bagian yang cocok.

Perhatikan contoh ini:



Gb. 392

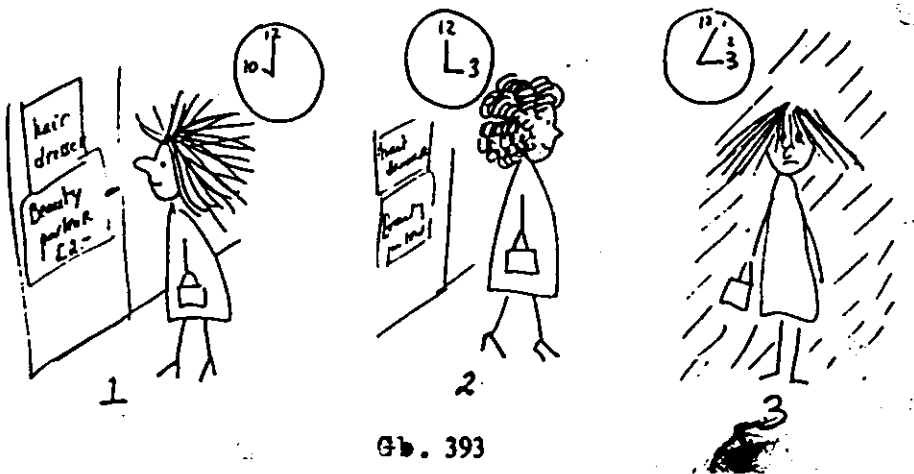
Hal-hal berikut haruslah diperhatikan:

- (a) Para pelaku (tokoh) masing-masing mempunyai bentuk yang berbeda sehingga mereproduksinya dalam bentuk gambar-gambar yang berurutan mudah dan ekonomis.
- (b) Gambar-gambar itu diberi nomor untuk memudahkan perujukan sewaktu siswa menghitung ataupun menuliskan cerita tentang itu.

- (c) Para pelaku bergerak dan menghadap ke arah yang tepat.
- (d) Semua detail yang tidak relevan telah dibuang.
- (e) Organisasi cerita itu, di mana kalimat-kalimat mulai dan berakhir, jelas dari gambar itu.

### 8.3 Simbol-Symbol Yang Kohesif

Sesungguhnya gambar-gambar yang dibuat berurutan memudahkan kita untuk memasukkan (menyisipkan) unsur-unsur yang kohesif (padu). Cara yang paling tepat ialah dengan menuliskan kata itu (dan seperti yang disebutkan di atas, adalah sukar untuk mendapatkan simbol untuk kata seperti but) walaupun simbol-simbol dapat juga digunakan di mana mungkin. Jadi, tanda + untuk and dan .’ untuk therefore; jam dan kalender dapat digunakan untuk waktu. Sebagian kemungkinan-kemungkinan itu dapat dilihat pada contoh berikut:



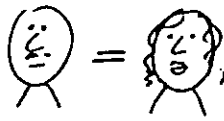
#### 8.4 Simbol-Simbol Lain

Banyak bentuk (features) cerita sulit atau tidak mungkin dibuatkan gambarnya. Namun sering kali cerita itu dapat diganti dengan simbol-simbol. Jadi was born menjadi seperti Gambar 394, John married Mary Gambar 395 dan Susan graduated from Oxford University in 1977 Gambar 396.



6/10/53

Gb. 394



5/12/48

Gb. 395



Oxon. 1977

Gb. 396

Membuat gambar-gambar seperti ini tidaklah selalu mudah tetapi banyak siswa yang suka mencoba membuat apa yang mereka maksudkan.

Perlu diingat: komposisi adalah sesuatu di mana semuanya berkumpul menjadi satu dan guru dapat menunjukkan kemampuan menggambarnya yang penuh.

#### LATIHAN 47

- (a) Pilihlah sebuah cerita dongeng ataupun cerita anak-anak dan kembangkan di pa-