

DESAIN PANOPTIKON MELALUI MEDIA VISUAL PADA TATA RUANG LINGKUNGAN SEKOLAH DALAM RANGKA OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER

Pandu Pramudita

Universitas Indraprasta PGRI
pandu.pramudita1@gmail.com

Abstrak

Pendidikan karakter adalah suatu upaya pembentukan karakter lembaga pendidikan terhadap setiap anggota sekolah, khususnya siswa. Pembentukan karakter ini tidak lain dengan tata cara penanaman karakter melalui kegiatan belajar mengajar dan di luar kegiatan belajar mengajar. Dalam rangka penanaman pendidikan karakter, lingkungan sekolah, termasuk tata ruang dan pengadaan media visual, menjadi perhatian tersendiri. Kesuksesan dua gerakan ini tidak lain adalah adanya sinergisitas antara lingkungan sekolah dan penempatan media visual. Lalu, bagaimana sinergisitas antara lingkungan sekolah dan media visual dapat menanamkan pendidikan karakter kepada anggota sekolah? Sinergi ini dapat diwujudkan dalam bentuk perancangan desain panoptikon, yaitu antara desain visual dan tata ruang di lingkungan sekolah. Panoptisme sangat dibutuhkan dalam lingkungan sekolah yaitu untuk menciptakan kedisiplinan warga sekolah yaitu dengan cara pembuatan sistem pengawasan yang berada di dalam setiap warga dengan ditandai ruang-ruang yang dibangun. Analisis wacana digunakan sebagai metode yang menganalisis kesinambungan antara teks dan konteks. Dalam membentuk panoptisisme, maka desain visual harus mengikuti sifat dari bangunan atau tata ruang yang ada. Tata ruang di lingkungan sekolah setidaknya dibagi menjadi tiga kategori, yaitu ruang formal, ruang nonformal, dan ruang informal. Adanya ketepatan penempatan desain visual pada ruang maka memunculkan efek pengawasan atas individu yang melihatnya. Selain itu, ketepatan dalam penentuan aktor yang dipilih sebagai unsur visual pada media visual juga akan menentukan munculnya sistem pengawasan dalam diri anggota sekolah.

Kata Kunci: Media Visual, Panoptikon, Analisis Wacana, Ruang Sekolah

PANOPTICON DESIGN THROUGH THE VISUAL MEDIA IN SCHOOL SPEECH ENVIRONMENT IN THE FRAMEWORK OF OPTIMIZATION CHARACTER EDUCATION

Abstract

Character education is an effort to form the character of educational institutions to every member of the school, especially students. The formation of this character is no other than the method of planting the characters through teaching and learning activities and outside of teaching and learning activities. In order to cultivate character education, the school environment, including spatial and visual media procurement, is of particular concern. The success of these two movements is nothing but the synergy between the school environment and the placement of visual media. Then, how the synergy between school environment and visual media can instill character education to school members? This synergy can be realized in the form of design panopticon design, namely between visual design and spatial in the school environment. Panopticism is needed in the school environment that is to create the discipline of the school's citizens by way of making a supervisory system within each citizen with marked spaces that are built. Discourse analysis is used as a method of analyzing continuity between text and context. In forming panopticism, then the visual design must follow the nature of the existing building or spatial. Spatial in the school environment at least divided into three categories, namely formal space, non-formal space, and informal space. The existence of accurate placement of the visual design of the space then raises the effect of supervision on the individuals who see it. In addition, the accuracy in the determination of selected actors as visual elements in the visual media will also determine the emergence of a monitoring system within the members of the school.

Keywords: Visual Media, Panopticon, Discourse Analysis, Schoolroom

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia telah mengalami dinamika yang serius, dimana aparat pemerintah telah memberikan sinyal melemah dalam tujuan “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Hari ini kurikulum hadir seolah menjadi sebuah permainan *remote control* oleh aparat untuk menentukan ukuran kualitas siswa, ukuran kinerja guru, hingga sistem pengelolaan sekolah yang dituntut untuk mengikuti kebutuhan pasar. Dengan kata lain, pendidikan di Indonesia, khususnya yang berada di jenjang pendidikan dasar, tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan yang mereka punya sebagai dasar pengembangan pendidikan. Kemudian, *kultur sekolah* hadir sebagai angin segar bagi pendidikan dasar untuk dapat mengeksplor pengetahuan yang dimilikinya, dimana sekolah dapat ikut membentuk siswa sesuai dengan kultur yang dimiliki. Namun demikian, apakah kemudian ini memperkuat atau justru melemah, dimana *pendidikan karakter* muncul terintegrasi di dalam kurikulum sekolah.

Kultur sekolah dapat dikatakan sebagai dialektika antara sekolah dan pengetahuan yang terdapat di lingkungannya. Dialektika ini memiliki tujuan satu, yaitu menjadi konstruksi terhadap siswanya sebagai lulusan yang sesuai dengan kehendak sekolah. Artinya bahwa sekolah juga memiliki kewenangan dalam mengambil alih kualitas lulusannya sesuai dengan budaya yang dibangun mereka bersama dengan budaya masyarakat setempat. Salah satu pengkondisian kultur sekolah yang saat ini membekas adalah diadakannya media yang terpasang di ruang-ruang sekolah, di gerbang, lorong, ruang kelas, ruang guru, dan diruang-ruang lain. Media-media ini nampaknya adalah jejak-jejak kesuksesan kultur sekolah dalam memberikan ruang bagi pendidikan dasar dalam menentukan arah pendidikan mereka.

Media telah memberikan peran dalam kesuksesan penerapan pengetahuan yang dimiliki sekolah. Hal ini mengingatkan bahwa sekolah bukanlah sebuah bangunan yang muncul untuk menjejalkan ilmu pengetahuan kepada siswa-siswa yang dikatakan sebagai penerus bangsa. Bahwa harus menjadi perhatian serius, sekolah adalah lembaga yang mengonstruksi pengetahuan siswa, “jauh” di lingkungan sekolah siswa tidak selalu membutuhkan ilmu pengetahuan yang diberikan di dalam setiap mata pelajaran yang dinilai dengan angka-angka kosong, maka sekolah memiliki tanggung jawab dalam memenuhi pengetahuan siswa yang diperoleh dari pengetahuan masyarakat setempat atau ideologis yang melandasi keberadaannya untuk kelangsungan hidup mereka setelah “jauh” dari lingkungan sekolah.

Media yang dimaksud dalam hal ini khususnya adalah media visual. Dalam analisis sosiologi, media termasuk salah satu faktor sosialisasi, artinya bahwa perkembangan pembelajaran anak pun ditentukan dari media yang mereka alami. Kaitannya dengan kultur sekolah dan pendidikan karakter, selain memperbaiki kurikulum dan sistem belajar, pihak sekolah juga secara serius memperhatikan lingkungan sekolah, salah satunya yaitu mengadakan media visual. Namun demikian, nampaknya banyak sekolah yang tidak memperhatikan lingkungan dimana media visual ditempatkan. Sehingga menjadikan pesan yang terdapat di media visual itu terbaca tapi tidak terbaca. Dengan kata lain, pesan pada media visual tidak tersampaikan dengan baik.

Harapan adanya media visual yang berada di lingkungan sekolah adalah bahwa warga sekolah dapat melaksanakan nilai-nilai yang disampaikan, meski pada dasarnya nilai-nilai tersebut telah terdapat pada peraturan sekolah. Dengan kata lain, bahwa media visual di lingkungan

sekolah adalah sebuah media pengingat, artinya sebagai media pendisiplinan. Namun demikian, media ini masih kurang efektif karena penempatannya yang tidak sesuai dengan lingkungannya. Salah satu solusi untuk menyelaraskan media visual dengan lingkungan sekolah adanya pembentukan panoptisme pada ruang-ruang di lingkungan sekolah. Panoptisme ini dapat melatih kedisiplinan dengan cara pengawasan yang timbul dari diri sendiri yang disebabkan oleh penataan ruang. Oleh karena itu, hal yang harus menjadi perhatian besar adalah bagaimana pembentukan desain panoptikon dari sinergisitas antara desain visual dan tata ruang di lingkungan sekolah?

Pendidikan Karakter dan Kultur Sekolah

Menurut Anik Ghufron (2011), pendidikan karakter merupakan model pendidikan pembentukan watak dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Lanjutnya, watak dan kepribadian yang diharapkan dimiliki peserta didik antara lain: kejujuran, kedisiplinan, ketertiban, kemerdekaan, kemandirian, toleransi, ketaatan, dan keadilan. Dalam rangka *Penguatan Pendidikan Karakter*, pemerintah mengungkapkan lima nilai karakter utama, antara lain: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kemendikbud, 2017). Konsep *Penguatan Pendidikan Karakter* yang diprogramkan pemerintah hari ini tidak lain adalah peluncuran gerakan revolusi mental dan program Nawacita (Kemendikbud, 2017). Namun demikian, hal yang dikonsepsikan oleh pemerintah dalam buku pedoman tersebut atau buku-buku lainnya adalah sebuah sistem manajerial dalam perancangan penguatan pendidikan karakter di pendidikan dasar. Hal yang luput dari perhatian, khususnya ketika bicara mengenai sarana maupun

prasarana untuk mewujudkan pendidikan karakter ini belumlah tersentuh.

Pendidikan karakter bukanlah sebuah penguatan wilayah pendidikan yang pernah dikembangkan bersama, baik pemerintah maupun sekolah dalam kaitannya memperkuat karakter pengetahuan siswa, dimana sebelumnya terdapat apa yang disebut kultur sekolah. Willard Waller menyatakan kultur sekolah merupakan seperangkat ritual dan folkways dan kode moral yang membentuk perilaku dan hubungan (Peterson & Terrence, 2002). Sekolah dapat membangun kualitas luarannya dengan menyertakan budaya yang dimiliki oleh sekolah, baik budaya yang berkembang di masyarakat sekitar lingkungan sekolah maupun dari ideologi lembaga yang mendasari adanya sekolah tersebut. Pada dasarnya bahwa, sekolah memiliki kewenangan dalam membentuk karakter siswa dengan budaya yang diterapkan dalam setiap sisi pendidikan, baik yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung. Bahwa kualitas siswa bukan hanya bergantung pada angka-angka yang diperoleh siswa pada setiap mata pelajaran yang dicantumkan dalam rapor-rapor tapi juga lingkungan yang dibentuk oleh lembaga sekolah dari budaya yang mereka jaga.

Lingkungan sekolah yang membentuk karakter siswa, yaitu bagian utuh pendidikan yang dibangun oleh sekolah, adalah sebuah pengetahuan lembaga yang telah dikonstruksi. Pengetahuan lembaga dapat dikonstruksi oleh lembaga pendidikan, dalam hal ini adalah sekolah, tidak lain adalah tatanan atau dalam lingkungan sekolah disebut sebagai tata tertib. Tata tertib adalah sebuah kebutuhan yang mutlak untuk terwujudnya kualitas yang diharapkan oleh sekolah dari adanya kultur sekolah. Kebutuhan yang boleh dikatakan menyentuh tujuannya yang kekal ialah tatanan, artinya, jalinan hubungan-hubungan sosial yang sedemikian rupa sehingga tidak ada orang yang merasa

terpaksa harus melanggar kewajiban-kewajiban yang diperintahkan untuk melakukan kewajiban-kewajiban yang lain (Simone Weil dalam Dillistone: 2002).

Disiplin adalah sebuah pembentukan tubuh agar menjadi tubuh yang terampil, yang dilakukan dalam mekanisme yang tetap, terus-menerus, diuji dan dikoreksi, hingga mencapai keterampilan, kecekatan, dan kesiapsediaan yang akhirnya mekanisme ini bekerja dengan sendirinya di dalam tubuh itu sendiri (Petrus, 1997). Dunia pendidikan adalah sebuah dunia yang penuh dengan struktur, dimana setiap tindakan anggotanya didasarkan atas aturan-aturan, baik yang bersifat formal seperti tata tertib maupun yang bersifat nonformal seperti etika. Pelaksanaan disiplin mengandaikan suatu mekanisme yang memaksa melalui pemantauan yang tidak dapat dilihat oleh pihak yang dipantaunya (*invisible*) (Petrus, 1997). Dalam hal ini bahwa penting, konsep disiplin terlihat seperti penundukan anggota dari hasil kekuasaan. Namun perlu menjadi perhatian, bahwa disiplin merupakan seni latihan yang benar dengan fungsi utama melatih (Petrus, 1997).

Penanaman karakter dalam dunia pendidikan tidak akan terjadi jika tidak didasari atas kedisiplinan oleh setiap anggota di lingkungan pendidikan, terutama siswa dan guru di sekolah. Namun, sudah tidak lazim juga sebuah proses pendisiplinan dilakukan dengan tata cara feodal, dimana penerapan disiplin dilakukan secara fisik dan terbuka yang didasarkan atas posisi struktur seseorang. Perlu sebuah sistem di dalam tubuh dunia pendidikan untuk memunculkan kesadaran di dalam diri setiap anggota agar patuh dan melaksanakan setiap aturan-aturan yang terdapat dalam lingkungan, khususnya di sekolah, secara disiplin.

Panoptikon **menuju** **Pendisiplinan** **Lingkungan** **Sekolah**

Gedung sekolah bukanlah sebuah kompleks bangunan dari penataan batu bata yang direkatkan dengan semen. Lebih dari itu, bahwa penataannya adalah sebuah cerminan bagaimana kualitas keluaran siswa yang diinginkan setelah menempuh pendidikan di sekolah tersebut. Peterson dan Terrence (2002) mengungkapkan bahwa setiap bangunan mengkomunikasikan sesuatu melalui penggunaan cahaya, ruang, dan tata letak, dan bagaimana orang menghiasi dinding dengan tanda, poster, dan karya siswa menambahkan patina yang mempengaruhi bagaimana orang bereaksi terhadap sekolah. Dengan kata lain, bahwa gedung sekolah adalah sebuah sarana dalam tujuannya untuk mendukung proses pendidikan yang terdapat di dalamnya.

Pada dasarnya setiap lembaga memiliki sistem nilai dan norma dalam bentuk peraturan atau tata tertib, tidak terkecuali sekolah sebagai lembaga pendidikan. Dalam rangka penegakan aturan, maka dibentuklah badan atau bagian penegak aturan. Kepala Sekolah pada dasarnya adalah pusat kendali dari setiap penegakan aturan namun hal ini didukung pula adanya Guru BP. Meski penanggung jawab atas penegakan kedisiplinan itu penting, justru hal yang harus diperhatikan dalam pembentukan karakter, khususnya karakter disiplin, harus muncul kesadaran dari dalam setiap warga sekolah. Dillistone berpendapat bahwa ketika tidak ada pemaksaan kekuatan yang menindas masih ada kemungkinan untuk menegakkan suatu bangunan tanda-tanda dan mengharapkan para anggota masyarakat untuk membangun hidup mereka sendiri di dalamnya (2002). Dalam hal ini, maka merancang struktur gedung adalah salah satu perancangan pendidikan dalam segi lingkungan.

Tata kelola gedung adalah salah satu kunci untuk pengondisian setiap warga sekolah agar tetap disiplin dan patuh terhadap peraturan sekolah yang berlaku. Model arsitektur yang menerapkan teknologi disiplin (baik metode-metode maupun sarana-sarananya) yang keras dan ketat demikian disebut sebagai panoptisme (Petrus, 1997). Panoptisme sendiri diusung oleh J. Bentham, dimana Bentham menegaskan bahwa panoptikon memiliki baik prinsip *visible*, yakni bahwa individu senantiasa ditaruh dalam pemantauan tetap (permanen) dan *unverifiable*, yakni bahwa individu tidak pernah dapat mengetahui kapan saja ia diawasi, kecuali bahwa ia harus yakin bahwa dirinya selalu diawasi (Petrus, 1997).

Media Visual sebagai Penyampaian Pendidikan Karakter

Media visual dapat diartikan sebagai sebuah alat peraga yang disampaikan dan ditangkap dengan panca indera berupa penglihatan. Salah satu disiplin ilmu yang membahas mengenai media visual ialah desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual sendiri dapat dipahami sebagai cara penyampaian pesan dengan melalui media visual dengan harapan dapat mempengaruhi perilaku pemirsanya. Menurut Sumbo (2015), desain komunikasi visual merupakan kebudayaan yang benar-benar dihayati, bukan kebudayaan dalam arti sekumpulan sisa bentuk, warna, dan gerak masa lalu yang kini dikagumi sebagai benda asing terlepas dari diri manusia yang mengamatinya.

Desain komunikasi visual, sebagai media visual, adalah salah satu konsep yang perlu dikembangkan dalam lingkungan sekolah untuk menunjang iklim pendidikan, khususnya untuk menanamkan pendidikan karakter.

Namun demikian, untuk mencapai harapan, yaitu memengaruhi perilaku anggota sekolah, tata letak dari desain komunikasi visual adalah satu-kesatuan yang utuh dari desain itu sendiri. Maka, ada lima pola kondisi ideal dalam pemasangan media visual menurut Hamid Shirvani, yaitu, 1) mampu merefleksikan karakter visual kawasan, 2) mampu menjamin kemampuan pandangan, 3) bentuk sesuai dengan arsitektur penempatan media, 4) merupakan elemen yang menyatu dengan bangunan dan bukan sebagai elemen tambahan, dan 5) mampu menyatukan komunikasi langsung dan tidak langsung (dalam Sumbo: 2015).

METODE

Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah analisis wacana. Foucault (2013) mengatakan bahwa wacana yang nyata, benar-benar tidak lebih dari kehadiran represif dari apa yang tidak dikatakan; dan 'tidak-dikatakan' ini adalah sebuah rongga yang melemahkan dari dalam semua yang dikatakan. Bahwa benar adanya jika teks diartikan sebagai sebuah bahasa lisan maupun tulisan, namun bahwa situasi atau yang disebut konteks adalah sebuah wilayah yang harus juga diperhatikan oleh wacana. Maka, penting dalam analisis wacana dengan menyatukan antara teks dan konteks.

Konteks yang dibahas dalam makalah ini adalah suasana atau kondisi prasarana yang dimiliki oleh sekolah, berupa gedung atau ruang-ruang yang berada di lingkungan sekolah. Adapun teks yang akan dibangun untuk membentuk wacana adalah bahasa tulis yang didukung dengan bahasa visual. Bahasa tulis, seperti layaknya bahasa lisan, dalam interaksionisme simbolik, sebagai sebuah isyarat signifikan yang dapat dimengerti oleh pemberi pesan layaknya pembaca atau pendengar.

Dengan kata lain, dapat dipahami oleh setiap anggota masyarakat, baik yang memberikan pesan maupun menerima pesan. Sedang, bahasa visual adalah sebuah permainan intuisi yang bertujuan untuk mempengaruhi objek yang membaca pesan yang diwacanakan.

Klasifikasi Fasilitas Gedung Sekolah

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan, dalam cangkupannya sebagai lembaga pendidikan formal, yang terorganisir secara rapi oleh pemerintah secara umum, yaitu dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan secara umumnya, dan pihak-pihak lain yang terkait atas ideologi yang menjadi dasar atas keberadaan sekolah. Sebagai lembaga pendidikan, dalam pembentukan bangunan pendidikan, sekolah juga memiliki sistematis tata ruang sekolah, dimana jika dikategorikan merujuk pada pembagian kategori lembaga pendidikan, maka tata ruang sekolah pun juga dibagi menjadi tiga kategori, yaitu ruang formal, nonformal, dan informal.

Pertama, ruang formal dalam sekolah dimaksudkan sebagai ruang yang digunakan oleh *civitas academica* sekolah sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Bangunan ini adalah bangunan utama dimana proses belajar mengajar berlangsung, contohnya ruang kelas. Ruang kelas adalah sebuah bangunan yang dibangun secara sistematis dan panoptik untuk mengarahkan pemikiran warga sekolah yang berada di dalamnya agar dalam suasana belajar mengajar. Adapun ruang lainnya selain ruang kelas yang termasuk dalam ruang formal ialah, laboratorium dan ruang praktik. Laboratorium maupun ruang praktik pada dasarnya adalah sebuah ruang yang dirancang atau ditata secara khusus layaknya ruang kelas, hanya saja terdapat sarana tertentu untuk

mendukung sebuah proses pembelajaran, seperti laboratorium fisika, kimia, biologi, bahasa, komputer, dan lain sebagainya.

Kedua, ruang nonformal, merupakan ruang yang digunakan oleh *civitas academica* dalam rangka mendukung adanya kegiatan belajar mengajar, dengan kata lain adalah sarana kegiatan belajar mengajar yang bersifat tidak langsung. Ruang ini bisa dipahami juga sebagai ruang untuk memfasilitasi bakat atau minat *civitas academica* baik untuk memperdalam ilmu pengetahuan maupun yang mengasah keterampilan. Seperti aula, perpustakaan, ruang kesenian, lapangan-lapangan olah raga, dan ruang-ruang keterampilan yang lainnya.

Terakhir, ruang informal, merupakan ruang yang dibangun dalam rangka pengajaran ilmu pengetahuan yang bersifat tidak terikat langsung pada proses belajar mengajar. Pengajaran yang tidak terikat langsung pada proses belajar mengajar dimaksudkan sebagai sebuah pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, seperti makan, bertegur sapa, bertutur kata, diskusi atau musyawarah, dan perilaku-perilaku lainnya. Sekolah pun memberikan fasilitas untuk kegiatan-kegiatan itu, seperti kantin untuk memnuhi kebutuhan makan dan minum, taman maupun teras-teras untuk kebutuhan interaksi antar anggota sekolah, gerbang dan pos satpam untuk memenuhi kebutuhan rasa aman, dan fasilitas-fasilitas lainnya.

Konsep Tema Desain Media Visual pada Tata Ruang Sekolah

Setiap sekolah pasti memiliki perbedaan dalam menerapkan pendidikan karakter karena selain karakteristik yang diusung oleh setiap sekolah yang berbeda, kemampuan sekolah dalam menerapkan pendidikan karakter pun juga berbeda berkaitan dengan sumber daya

manusia dan prasarana yang berbeda-beda. Maka, untuk memberikan solusi atas penerapan pendidikan karakter yang dapat menciptakan kesadaran dalam diri pada setiap anggota sekolah, dalam hal ini sasaran tidak hanya diperuntukkan oleh siswa tapi setiap anggota sekolah seperti guru, kepala sekolah, siswa, karyawan, dan lain-lainnya yang berada di lingkungan sekolah. Dalam hal ini, untuk menciptakan konsep penerapan pendidikan karakter dibutuhkan analisis wacana yang muncul pada setiap gedung atau ruang di lingkungan sekolah untuk memunculkan karakter yang tepat agar selaras antara karakter yang diterapkan dan tindakan yang akan ditumbulkan atau diharapkan terjadi bagi anggota sekolah yang membaca atau melihatnya.

Wacana ini didapatkan dari pengkategorian ruang, yaitu ruang formal, nonformal, dan informal. Kondisi fasilitas pada setiap sekolah berbeda-beda, misalnya ada sekolah yang memiliki ruang praktik komputer tapi tidak memiliki lapangan sepak bola namun ada juga sekolah yang memiliki fasilitas lapangan sepak bola tapi tidak memiliki fasilitas ruang praktik komputer, dan lain sebagainya. Maka dari itu, dalam makalah ini akan mengonsepsi beberapa desain yang mewacanakan pendidikan karakter dari ruang-ruang yang umum dimiliki oleh sekolah.

Pertama, ruang formal, ruang yang digunakan sebagai fasilitas belajar mengajar. Ruang-ruang formal yang banyak dimiliki oleh sekolah antara lain: ruang kelas, ruang praktik komputer, dan laboratorium ilmu pengetahuan alam. Unsur visual yang terpenting yang harus hadir dalam media visual di ruang formal ini adalah Guru. Guru adalah aktor yang memiliki kuasa dan wewenang atas terlaksananya kegiatan belajar mengajar.

Kedua, ruang nonformal, ruang yang digunakan sebagai fasilitas penunjang yang mengasah bakat dan minat anggota sekolah. Ruang-ruang yang dimiliki oleh banyak sekolah antara

lain: perpustakaan, lapangan olah raga, ruang kesenian, dan aula. Unsur visual yang perlu ditampilkan dalam ruang nonformal adalah Kepala Sekolah. Kepala Sekolah adalah struktur tertinggi dalam penentuan kebijakan dan arah prestasi yang dimiliki oleh siswa. Maka dapat dikatakan, kepala sekolah sebagai representasi kekuasaan untuk mendorong peningkatan prestasi siswa.

Ketiga, ruang informal, ruang yang digunakan sebagai fasilitas yang dimiliki sekolah untuk kehidupan sosial anggota sekolah di lingkungan sekolah. Ruang-ruang yang biasa dimiliki oleh sekolah antara lain: kantin, teras kelas, teras ruang guru, mushola dan toilet. Dalam ruang informal, elemen-elemen ini dapat bervariasi, seperti orang tua, guru agama, presiden, tokoh-tokoh besar, dan lain sebagainya. Variasi ini muncul sesuai kebutuhan pendidikan informal yang ingin dicapai, dan aktor yang direpresentasikan adalah aktor-aktor yang dapat mendukung pengawasan atas terlaksananya pembelajaran itu. Seperti seorang guru agama yang sedang mengawasi siswa yang sedang *wudu*.

PENUTUP

Pendidikan karakter terlaksana dengan baik jika ada upaya sadar dari manajemen sekolah untuk membangun kesadaran anggota sekolah terhadap kepatuhan atas aturan-aturan sekolah yang ada. Media visual akan menjadi desain panoptikon jika berada pada ruang yang tepat. Maka media visual dapat hadir sebagai teks dan ruang hadir sebagai konteks. Selain itu, menentukan kehadiran aktor pengawas dalam setiap media visual adalah upaya yang tepat untuk menciptakan pengawasan mandiri pada anggota sekolah. Sinergi antara media visual dan ruang maka akan menghadirkan wacana, yaitu pendidikan karakter yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik G. (2011). Desain Kurikulum yang Relevan untuk Pendidikan Karakter. *Cakrawala Pendidikan*. 30(Edisi Khusus). 52-63.
- Berger, Arthur Asa. (2016). *Applied Discourse Analysis: Popular Culture, Media, and Everyday Life*. San Francisco: Palgrave MacMillan
- Dillistone F.W. (2002). *Daya Kekuatan Simbol*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kemendikbud. (2017). Lima Nilai Karakter Utama. <http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/>. (diakses 23 Mei 2017).
- Kemendikbud. (2017). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter: Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta: Kemendikbud.
- Peterson, K.D. & Terrence E.D. (2002). *The Shaping School Culture Fieldbook*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Petrus S.N. (1997). *Michell Foucault: Disiplin Tubuh Bengkel Individu Modern*. Yogyakarta: LKiS.
- Sumbo T. (2015). *DeKaVe (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Caps.
- Selviyanti K. (2014). Membangun Kultur Masyarakat Sekolah. *Jurnal Irfani*. 10(1). 43-53.