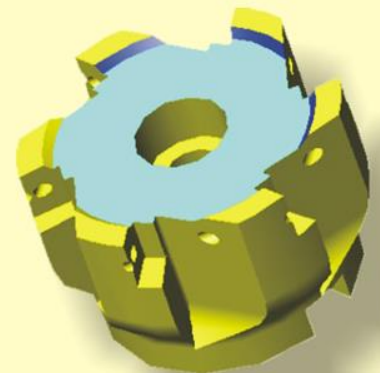


MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI NON PROJEKSI

(Poster, Handouts, Macam-macam
Visualisasi Data)

Poster

- Poster dirancang untuk menyalurkan informasi dengan visualisasi ide atau pesan yang meriah, atraktif, dan ekonomis.



Ciri Poster yang baik

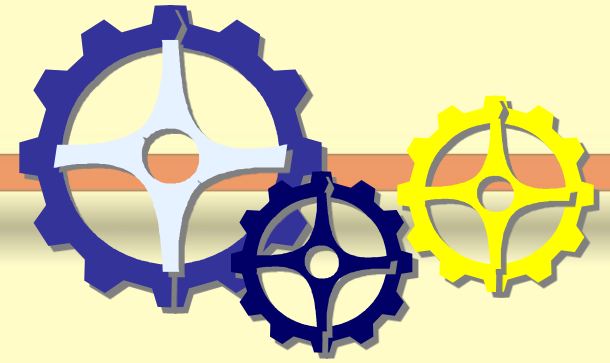
1. Tujuan untuk sesuatu keperluan tertentu,
2. Penampillan yang tegas dan jelas, sehingga orang yang membaca atau mengamati tidak ragu-ragu akan pesan yang terkandung,
3. Warna-warna yang meriah dan menarik perhatian berfokus pada topik atau judul tertentu,
4. Cukup lebar agar mudah dibaca dan dicerna dalam sekejap.

Handouts

- Handouts merupakan selebaran yang di bagikan (*to hand out*) oleh dosen/guru kepada mahasiswa/siswa berisi tentang bagian materi pelajaran, kutipan, tabel, dan sejenisnya, untuk memperlancar pelaksanaan proses belajar mengajar.

Rambu-rambu penyusunan handouts adalah sebagai berikut:

1. Kalimat singkat, mudah dimengerti, penuh dengan kata-kata kunci,
2. Tata letak dan perwajahan menarik, diberi ruang atau bagian yang sela/kosong untuk tempat subjek belajar menuliskan sesuatu atau perlu melengkapi,
3. Tidak panjang lebar sehingga menyerupai diktat mini,
4. Untuk lebih rnenarik dan memberikan variasi, handouts digandakan dengan kertas berwarna yang berbeda-beda untuk hal/topik yang berbeda.



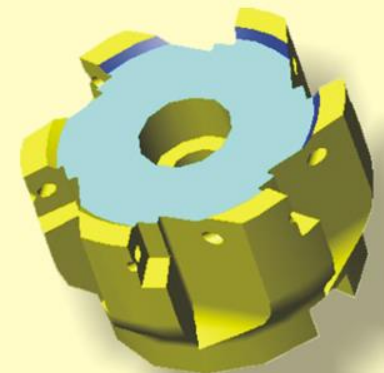
Macam-Macam Visualisasi

Grafik

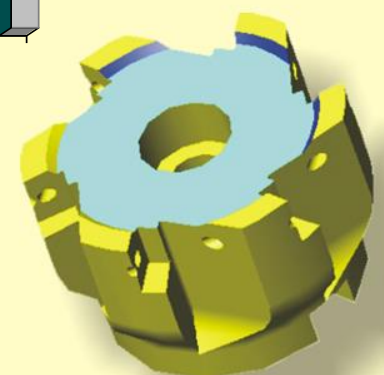
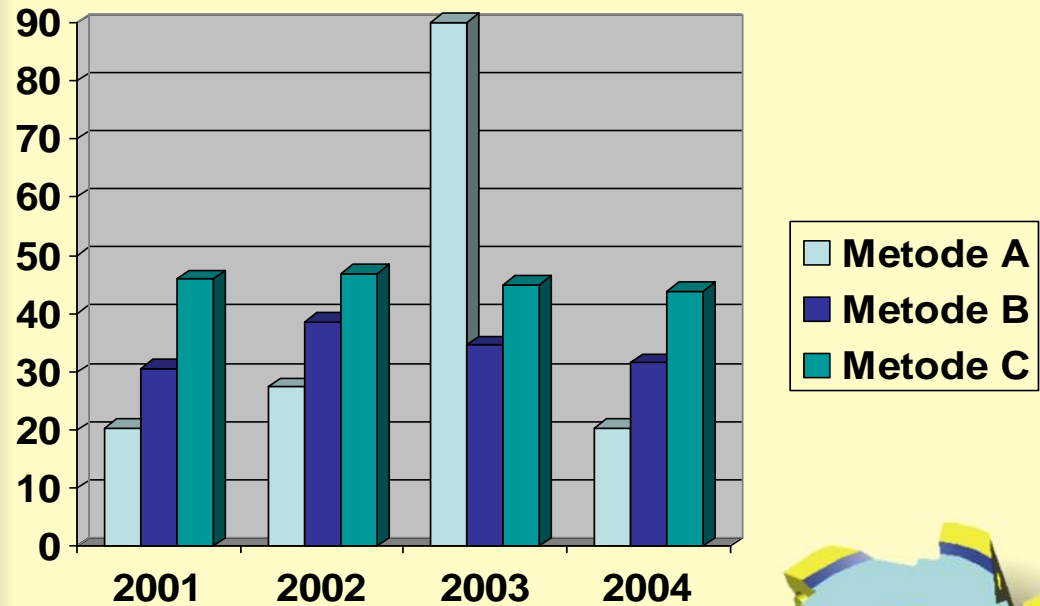
Diagram

Peta

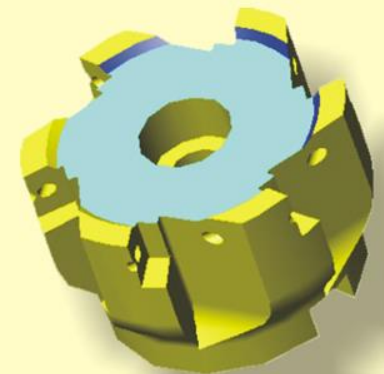
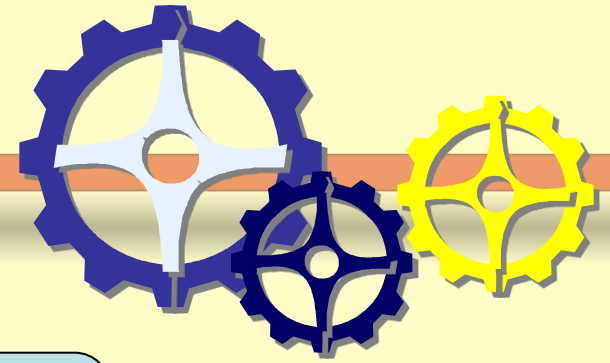
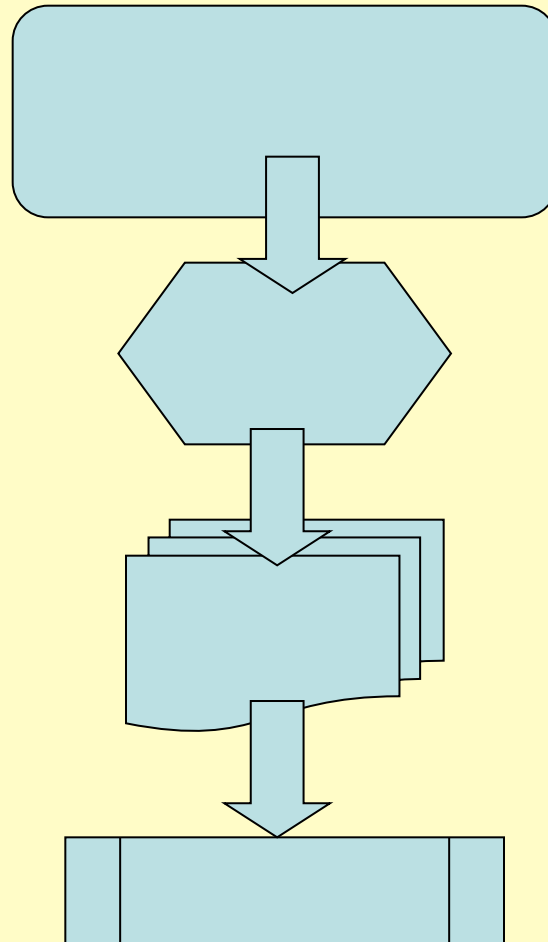
Kurtun



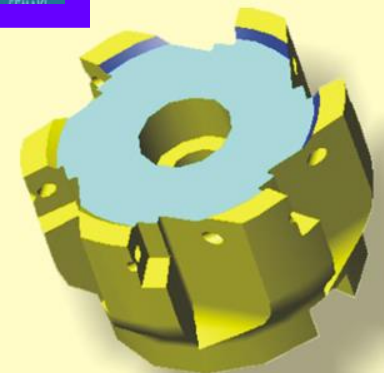
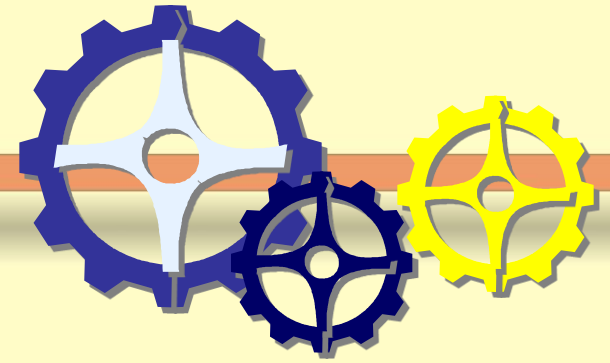
Grafik
Diagram
Peta
Kartun

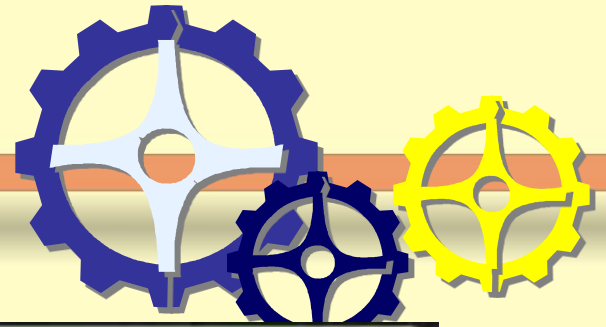


Grafik
Diagram
Peta
Kartun



Grafik
Diagram
Peta
Kartun





Grafik

Diagram

Peta

Kartun



Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

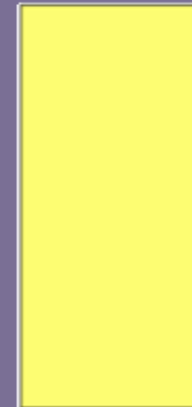
Tahap Desain

Desain Perwajahan

Ilustrasi

Agar diperoleh produk yang komunikatif, perlu diperhatikan rambu-rambu sebagai berikut :

1. Alur pembacaan dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah atau horisontal ke kanan dan vertikal ke bawah
2. Kelompokkan dalam bentuk pola kotak-kotak yang menggambarkan unsur judul, gambar, ilustrasi, teks dll
3. Susunlah pola kotak atau garis mengikuti pola informasi horisontal dan vertikal
4. Susunlah isi informasi sedekat mungkin satu sama lain, sehingga mempermudah dan mempercepat pengambilan kesimpulan, kesan dan makna



Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

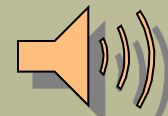
Tahap Desain

Desain
Perwajahan

Ilustrasi

Tahapan mendesain tata letak dapat dilakukan dengan urutan pengerjaan :

1. Tata letak miniatur, merupakan sketsa yang dibuat disembarang kertas dengan ukuran $1/x$
2. Tata letak kasar draf awal dan akhir
3. Gambar kerja



Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

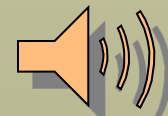
Tahap
Desain

Desain Perwajahan

Ilustrasi

Dasar-dasar pokok perwajahan :

1. Proporsi, kesesuaian dengan unsur-unsur yang ada termasuk keseluruhan tata letak dan dimensinya
2. Keseimbangan, kesepadanan unsur-unsur yang seimbang sehingga mempunyai kesan bobot yang mantap dan tepat
3. Kontras, a) kontras ukuran, b) kontras bentuk, c) kontras nada, dan d) kontras arah



Perencanaan Tata Letak dan Perwajahan

Dasar TL

Tahap
Desain

Desain
Perwajahan

Ilustrasi

Perwajahan ilustrasi didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan :

1. Untuk dapat menjelaskan informasi
2. Memberikan visualisasi suatu bagian informasi sehingga dapat mengurangi jumlah kalimat, kata ataupun huruf
3. Mempercepat proses penyampaian pesan
4. Agar lebih menarik minat untuk dibaca
5. Menjadi hidangan visual yang semarak

Beberapa jenis ilustrasi :

- 1) Ilustrasi garis, 2) Ilustrasi noda penuh, 3) Ilustrasi geometri, 4) Ilustrasi bercak-bercak, dll

