



OVERHEAD PROJECTOR

OHP (Overhead Projector)

Suatu alat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar atau tulisan pada transparency film yang diletakkan di atas OHP dan diproyeksikan ke layar, sehingga diperoleh gambar/tulisan yang lebih besar dari aslinya.

OHT(Overhead Transparency)

Merupakan tempat di mana materi yang diajarkan dapat dituliskan atau digambar.

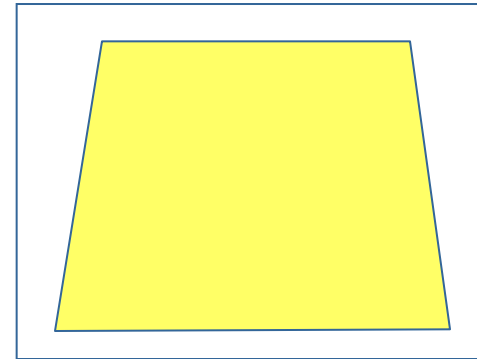
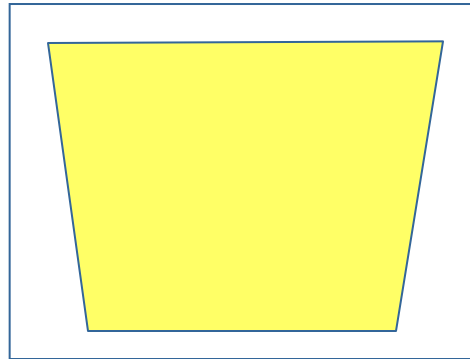
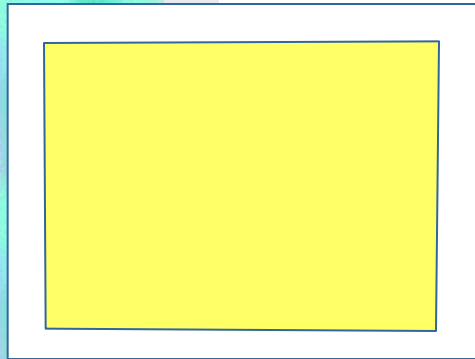
OHP terdiri dari bagian-bagian yang antara lain terdiri dari :

1. Kotak bawah/badan,
2. Kaca landasan,
3. Lensa fresnel,
4. Lampu,
5. Reflector,
6. Tombol,
7. Fan pendingin lampu,
8. Kotak atas/kepala,
9. Lensa,
10. Cermin,
11. Batang penyangga, dan
12. Pengatur fokus.

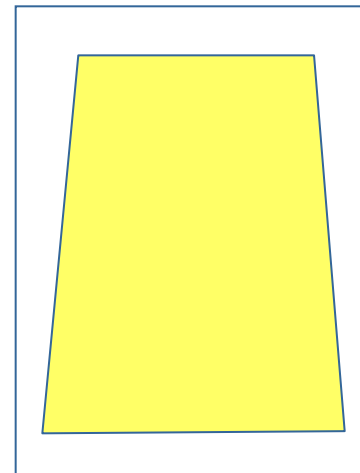
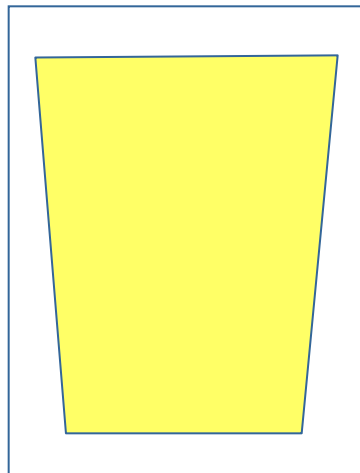
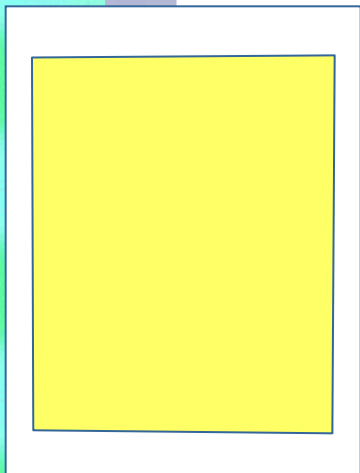




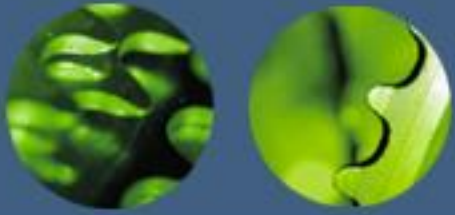
Bayangan proyeksi pada layar



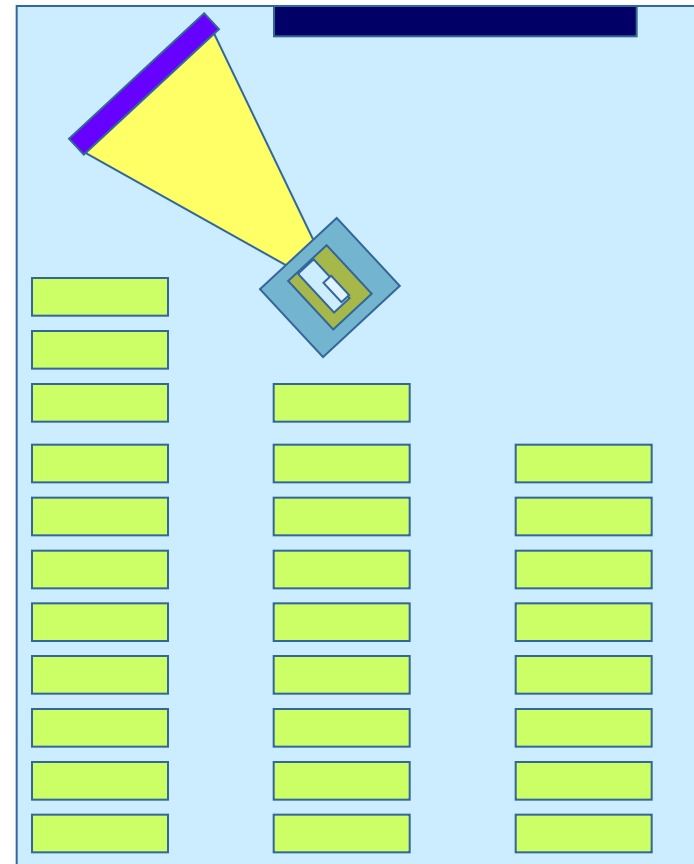
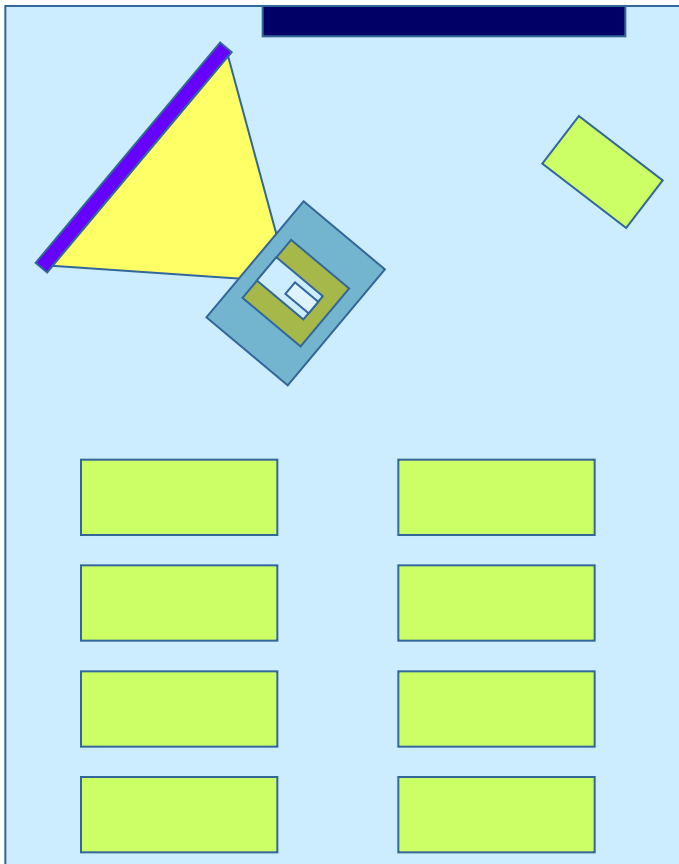
Pandangan Samping



Pandangan Atas



Tata Letak OHP





Jenis Layar

- 1. Matte (tidak mengkilat, daya pantul rendah)**
- 2. Beaded (mengkilap, berlapis kaca halus)**
- 3. Lenticular (terbuat dr plastik yang dipers pd layar).**

Keuntungan dan kelebihan jika menggunakan lembar transparansi



- **Dapat mempersiapkan materi lebih awal, sehingga sistematika penyajian terencana, dan dapat menghemat waktu**
- **Dapat menyajikan urutan atau langkah-langkah secara teratur**
- **Informasinya dapat disajikan dengan memilih tulisan/gambar dengan tangan atau alat lain**
- **Dapat disimpan dan digunakan lagi dalam waktu cukup lama**



SYARAT PENGB. & PROD.

V	ISIBLE	: mudah dilihat
I	INTERSTING	: menarik
S	IMPLE	: sederhana
U	SEFUL	: isinya bermanfaat
A	CCURATE	: benar
L	EGITIMATE	: masuk akal
S	TRUCTURED	: terstruktur degan baik



RANCANGAN OHT

■ OHT DIKEMBANGKAN BERDASARKAN MATERI AJAR

■ MEMPERSIAPKAN BAHAN OHT SECARA BAIK

■ PEDOMAN OHT

- ✓ Satu lembar menyajikan satu topik
- ✓ Luas bidang sajian 18 x 22 cm
- ✓ Gunakan font Arial, Tahoma, dll, min 24
- ✓ Jumlah baris 8 – 10 baris



MEMVISUALKAN KONSEP

KONSEP

- PROSES, PROSEDUR
- FAKTA, DATA
- DATA PERBANDINGAN
- HUBUNGAN RUANG
- HUB. DLM STRUKTUR
- HUB. WAKTU
- HUB. KELUARGA

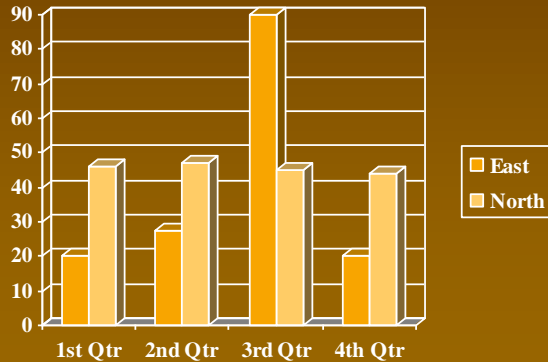
VISUAL

- BAGAN ALUR
- TABEL, MATRIK, DAFT.
- GRAFIK
- PETA
- BAGAN, SKEMA, DIAG.
- JADWAL, CHART
- BAGAN SILSILAH



STORY BOARD

IDE VISUAL



DESKRIPSI

■ Grafik Nilai

- Menjelaskan salah satu prinsip keseimbangan



MEMPRODUKSI OHT SECARA LANGSUNG

- PLASTIK TRANSPARANSI FILM
- MARKER PEN (OHP PEN)
- PENGGARIS, SELOTAPE, KAPAS DAN ACETON
- BINGKAI KARTON



MEMPRODUKSI OHT SECARA TAK LANGSUNG

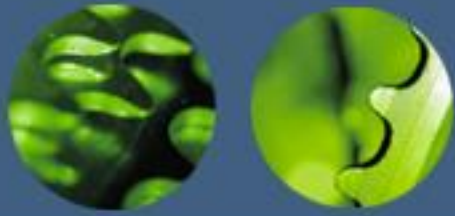
- TRANSPARANSI BERWARNA
- PROSES PANAS (THERMOFAX)
- PROSES FOTO COPY
- PROSES DIAZO





Macam Transparansi

1. **transparansi tunggal,**
2. **transparansi tumpang tindih,**
3. **transparansi bentuk tutup buka (*masking*), dan**
4. **transparansi bentuk *billboarding*.**



Rambu-rambu mengembangkan isi materi OHT

- (1) satu lembar OHT berisi satu pengertian yang bulat
- (2) berkaitan erat dengan tujuan,
- (3) gambar dan tulisan cukup besar untuk dapat diamati dengan mudah,
- (4) susunan kalimat secara singkat,
- (5) pilih warna yang mudah ditangkap oleh mata
- (6) tata letak atau perwajahan disusun secara seimbang dan serasi,
- (7) untuk mempresentasikan suatu proses, dianjurkan dengan cara tumpang-tindih,
- (8) sebelum dipresentasikan, lakukan uji coba dahulu

Uji Coba dan Revisi


- Untuk menguji coba OHT perlu mengacu hal-hal berikut :
 1. Apakah OHT mudah dilihat?
 2. Apakah OHT menarik
 3. Apakah OHT cukup sederhana?
 4. Apakah isi dari OHT cukup berguna/bermanfaat bagi pemakainya?
 5. Apakah isi OHT sudah benar?
 6. Apakah penyajian sudah terstruktur?

Pedoman Mengajar Menggunakan OHP

1. Pada saat mengajar hendaknya:
 - a. Mengadap terus ke arah siswa
 - b. Tidak menghadap layar (kecuali untuk kontrol)
 - c. Tidak menunjuk di layar tapi pada OHT
2. Letakkan OHT dengan baik baru dinyalakan, matikan segera jika sudah tidak diperlukan lagi
3. Peneragan tetap sama spt semula
4. Gambar dan tulisan harus jelas dan dapat dilihat

Tugas

- Buat Makalah Mengenai LCD Proyektor
- (Definisi, Cara kerja, bagian2nya, Cara menjalankan/koneksi, cara mematikan,
- Apa LCD, DLP, Lumens, RGB, Keystone, Freeze Screen, SVGA, XGA, WXGA, dll)



Mulailah dengan Akhir Dipikiran
(Covey, 1995)

apri@design