



UNIVERSITI
KEBANGSAAN
MALAYSIA

The National University of Malaysia

GE1155 KOMPUTER DALAM PENDIDIKAN

**TUGASAN 3
PRINSIP ASAS CASPER**

PENSYARAH : CIK MAZALAH BINTI AHMAD

**DIANI AMIRA BINTI HAMZAH (A148556)
PROGRAM PENDIDIKAN KHAS
FAKULTI PENDIDIKAN
SE 2**

Enam Prinsip Asas Reka Letak (CASPER). Untuk menghasilkan persembahan powerpoint yang baik, prinsip-prinsip berikut perlu dipertimbangkan:

- Contrast
- Alignment
- Simplicity
- Proximity
- Emphasis
- Repitition

Prinsip reka letak CASPER(Principle of Layout CASPER) merupakan panduan menyusun media seperti teks, grafik, animasi dan video pada sesuatu persembahan yang dapat merangsang perhatian dan minat penonton. Skrin yang diletakan dengan media tanpa di rancangan menyebabkan persembahan yang kurang menarik. Prinsip reka letak CASPER berdasarkan singkatan perkataan CASPER seperti dalam berikut:

1. Contrast (Pebezaan yang Ketara)

Bagi menunjukkan perbezaan antara dua objek, pembangun perisian perlulah memilih warna yang kontra (warna gelap dengan warna terang). Kontra juga digunakan untuk membezakan antara unsur dengan latar belakang paparan. Selain daripada membezakan dua item yang berlainan, kontra adalah salah satu cara yang paling berkesan untuk menambahkan tarikan atau perhatian terhadap sesuatu reka bentuk. Selain daripada perbezaan warna, kontra juga boleh ditonjolkan dengan perbezaan font, objek besar dan kecil, garis halus dengan kasar, tekstur licin dengan kasar, unsur mendatar dengan menegak, garis berjauhan dengan berdekatan dan grafik kecil dengan besar.

2. Alignment (Susunan Lurus)

Dalam prinsip alignment, setiap item yang hendak diletakkan dalam muka perisian perlulah seimbang dengan muka perisian agar kelihatan menarik. Pembangun perisian seharusnya pandai menyusun item-item yang ingin dipersembahkan supaya ia kelihatan seimbang. Dengan kata lain, dalam prinsip Alignment, item perlu disusun supaya tidak janggal. Item juga perlu mempunyai kaitan secara visual antara satu sama lain di setiap paparan perisian.

3. Simplicity (Mudah)

Grafik dan animasi perlu ringkas dan dapat merangsangkan pengguna memahami maksud yang hendak disampaikan. Dengan kata lain sesuatu bahan grafik dan bahan yang diletakkan di atas muka perisian seharusnya dapat memudahkan penerokaan dan merangsangkan pemikiran. Visual yang dipilih perlulah ringkas, bersesuaian dengan pengguna dan mudah difahami. Dengan kata lain, penggunaan grafik dan elemen media dalam perisian yang dibina perlulah membantu pengguna melayari perisian dengan mudah. Sekeping gambar yang ringkas contohnya, lebih bermakna dari teks yang panjang lebar.

4. Proximity (Berhampiran)

Dalam prinsip proximity item yang digunakan dalam muka perisian perlulah dikumpulkan pada satu kawasan, supaya pengguna dapat melihat kesinambungan yang wujud antara item. Pengumpulan item membuatkan pengguna merasa selesa kerana item-item yang berkaitan dilihat sebagai satu kumpulan dan tidak terpisah-pisah. Oleh yang demikian, elemen ini akan menjadi satu unit visual daripada beberapa unit terpisah.

5. Emphasis (Penekanan)

Pembangun perisian perlu menggunakan cara tertentu bagi memberi penekanan terhadap perkara yang dirasakan penting. Pelbagai cara digunakan oleh pembangun perisian untuk menarik perhatian pengguna. Namun begitu adalah dinasihati supaya pembangun perisian tidak menggunakan terlalu banyak elemen sampingan untuk menarik perhatian pengguna, yang mana akan menyebabkan tumpuan pengguna lebih kepada elemen sampingan.

6. Repetition (Pengulangan)

Dalam prinsip repetition terdapat satu piawai antara muka perisian supaya pengguna akan dapat mentafsir dan memahami dengan mudah arahan yang diberikan oleh perisian. Pengulangan menggunakan persembahan media yang berlainan akan membantu pemahaman pengguna. Ini adalah kerana pengguna perisian terdiri daripada mereka yang mempunyai kecenderungan yang terhadap media. Pembangun perisian boleh menggunakan perulangan media teks, audio, grafik dan video untuk menyampaikan mesej yang sama.