

HYPERMEDIA BERBASIS VIRTUAL REALITY

Penyusun

Dr. Aryo Andri Nugroho, S.Si., M.Pd.

Dr. Muhammad Prayito, S.Pd., M.Pd.

Dr. Ida Dwijayanti, S.Pd., M.Pd.

Aurora Nur Aini S.Si., M.Si.

Dina Prasetyowati, S.Pd., M.Pd.



PENDIDIKAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga buku yang berjudul **"HYPERMEDIA BERBASIS VIRTUAL REALITY"** dapat diselesaikan dengan baik. terselesaikannya penulisan buku ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin memberikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada mereka yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan buku ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis ucapkan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang.
2. Team PIC PKKM UPGRIS.
3. Kaprodi dan Sekprodi Pendidikan Matematika UPGRIS
4. Dosen-dosen Pendidikan Matematika UPGRIS
5. Pihak-pihak yang membantu buku ini.

Akhirnya semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis, mendapat balasan yang indah dari ALLAH SWT. Penulis menyadari tulisan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu segala saran dan kritik akan selalu penulis harapkan demi perbaikan yang lebih sempurna. Semoga buku ini dapat memberikan sumbangan berarti dalam dunia pendidikan. Amin.

Semarang, 7 Agustus 2021

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
PAINT 3D	1
A. Sekilas Tentang Paint 3D	1
B. Fitur-Fitur Pada Paint 3D.....	2
C. Aplikasi Paint 3D Pertama.....	9
D. Aplikasi Paint 3D Kedua	22
E. Aplikasi Paint 3D Ketiga	29
D. Latihan Paint 3D.....	37
SKETCHFAB	38
A. Sekilas Tentang Sketchfab.....	38
B. Aplikasi Sketchfab Pertama.....	39
C. Aplikasi Sketchfab Kedua	48
D. Aplikasi Sketchfab Ketiga	56
E. Latihan Sketchfab	68
CANVA	69
A. Sekilas Tentang Canva	69
B. Fitur-Fitur Tentang Canva	70
C. Membuat E-Modul Menggunakan Canva	72
D. Latihan Canva.....	99
DAFTAR PUSTAKA	100



PAINT 3D

A. Sekilas Tentang Paint 3D

Microsoft mengeluarkan versi terbaru dari aplikasi Paint dalam format tiga dimensi (3D). Paint adalah salah satu aplikasi legendaris yang paling umum dikenal oleh pengguna yang sudah akrab dengan komputer berbasis Windows. Lift London merupakan developer dari Paint 3D. Lift London adalah studio pengembangan perangkat lunak Inggris yang berlokasi di London, Inggris.

Paint 3D secara singkat dijadikan pengganti Microsoft Paint, pada Windows build 14971 dan 14986. Namun, karena keluhan tentang antarmuka baru dan fitur yang hilang dalam Paint 3D, tim Windows memutuskan untuk mengizinkan kedua aplikasi untuk hidup berdampingan. Selama pengembangan, subbagian stiker disusun ulang, stiker baru ditambahkan, bentuk 2D klasik tambahan ditambahkan, opsi ditambahkan untuk menonaktifkan layar pembuka, bilah gulir ditingkatkan, kemampuan untuk mengubah ukuran kanvas dengan mouse ditambahkan, dan stiker diaktifkan untuk menempel secara otomatis jika pengguna beralih ke aktivitas yang berbeda tanpa mengklik tombol cap.

Paint 3D adalah aplikasi kreatif bawaan Windows 10 yang hadir dengan gratis. Aplikasi Ini dirancang untuk menjadi sederhana namun kuat, yang memungkinkan kita untuk membuat proyek kreatif profesional serta menyenangkan dengan menggabungkan alat 2D dan 3D dengan mudah. Aplikasi Paint 3D berfungsi sebagai pengganti program Microsoft Paint yang terdahulu. Paint 3D menggabungkan

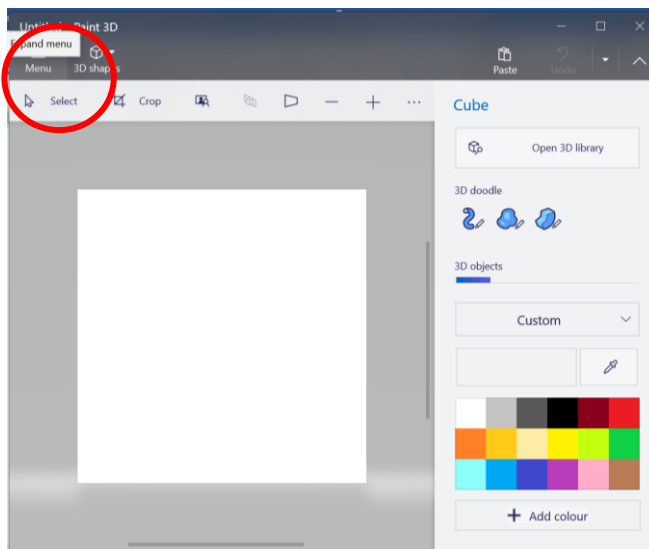


fitur-fitur aplikasi Microsoft Paint dan 3D Builder untuk menggabungkan pengalaman pengeditan 2D-3D hybrid ringan yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai bentuk dari aplikasi. Kelebihan dari paint 3D yaitu dapat mengolah gambar berbentuk 3D. Tools tools kuas yang dimiliki Paint 3D pun lebih realistis. Anda dapat melihat goresan tools seperti pena, kuas, pensil, kaleng semprot secara lebih real atau nyata. Kanvasnya pun di desain berbentuk 3D.

B. Fitur-Fitur Pada Paint 3D

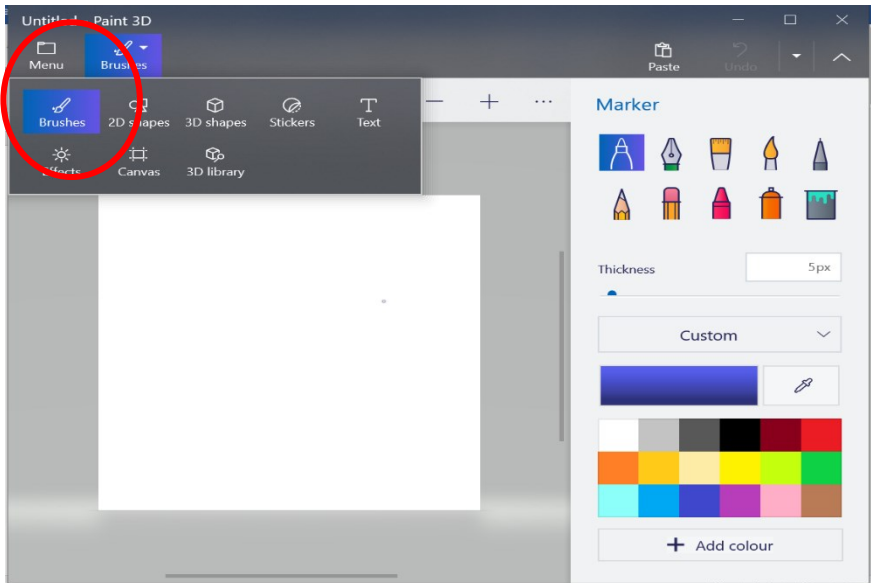
Paint 3D mengadopsi banyak fitur yang ditemukan dalam aplikasi Paint asli tetapi juga menghadirkan fitur-fitur terbarunya, terutama kemampuan untuk membuat objek 3D. Berikut adalah beberapa fitur yang dapat kita temukan di Paint 3D:

1. **Menu** berisi input dan output software seperti *new*, *Open*, *Save*, *Export*, *Print*, *Share*, dan *setting*.

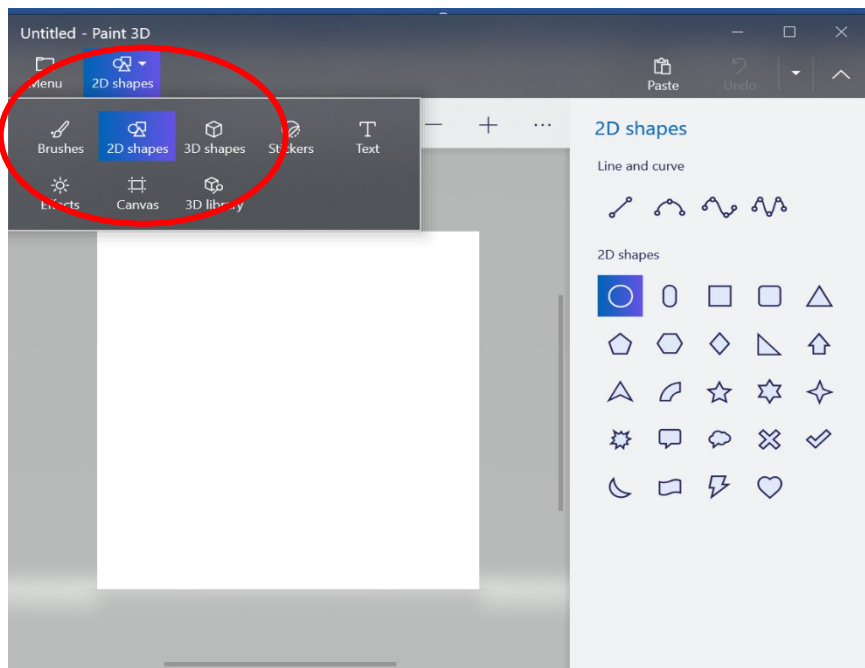




2. *Brushes* untuk memberi warna

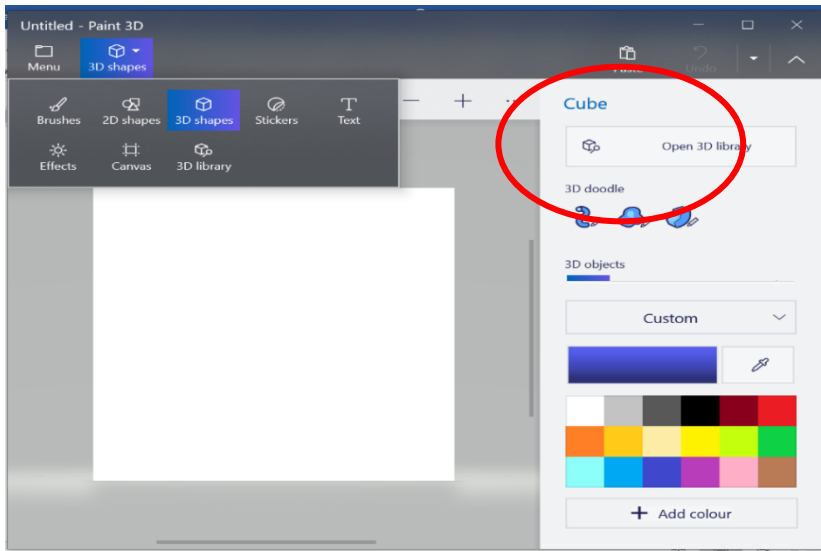


3. *Shapes* untuk membuat objek 2 dimensi

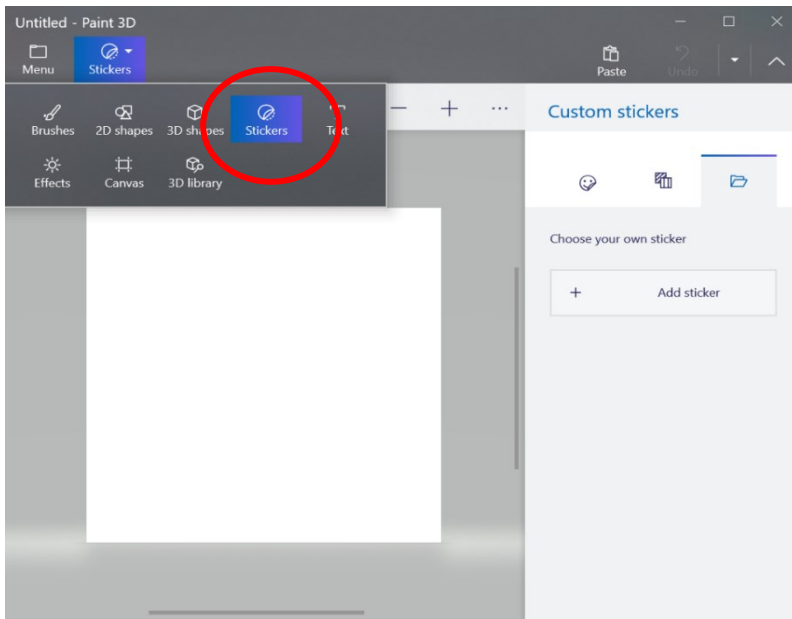




4. **3D shapes** untuk membuat objek 3 dimensi, sudah tersedia berbagai bentuk bangun ruang Bahkan ada bentuk kucing, anjing, ikan, manusia laki-laki dan perempuan

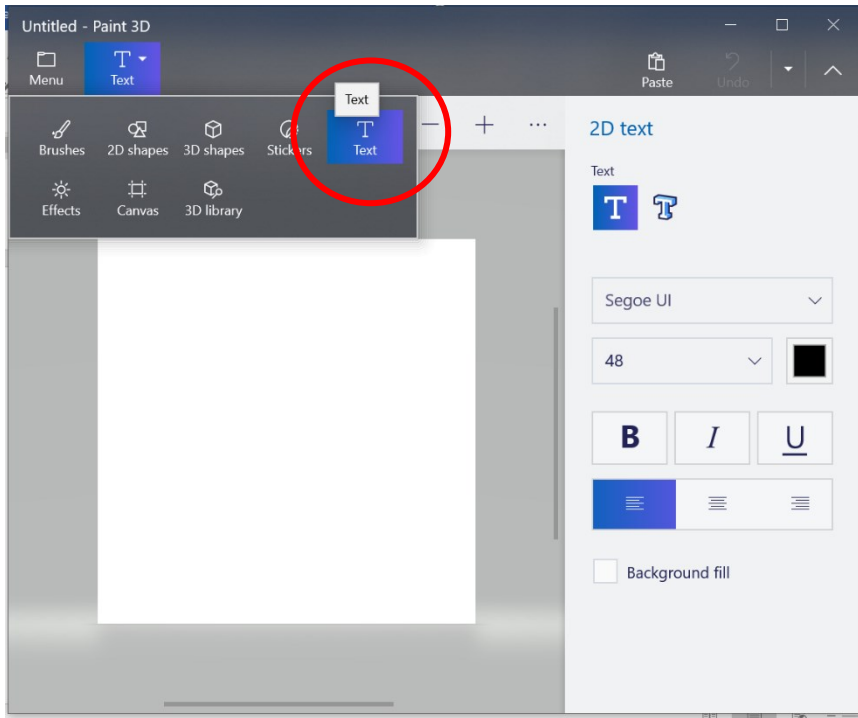


5. **Stiker** untuk membantu mendesain gambar 3D

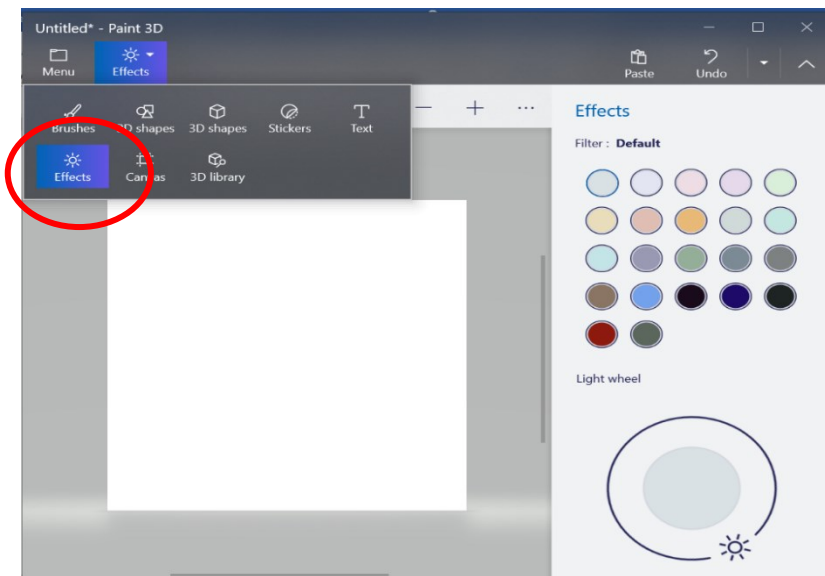




6. *Teks* untuk menambah tulisan ke desain

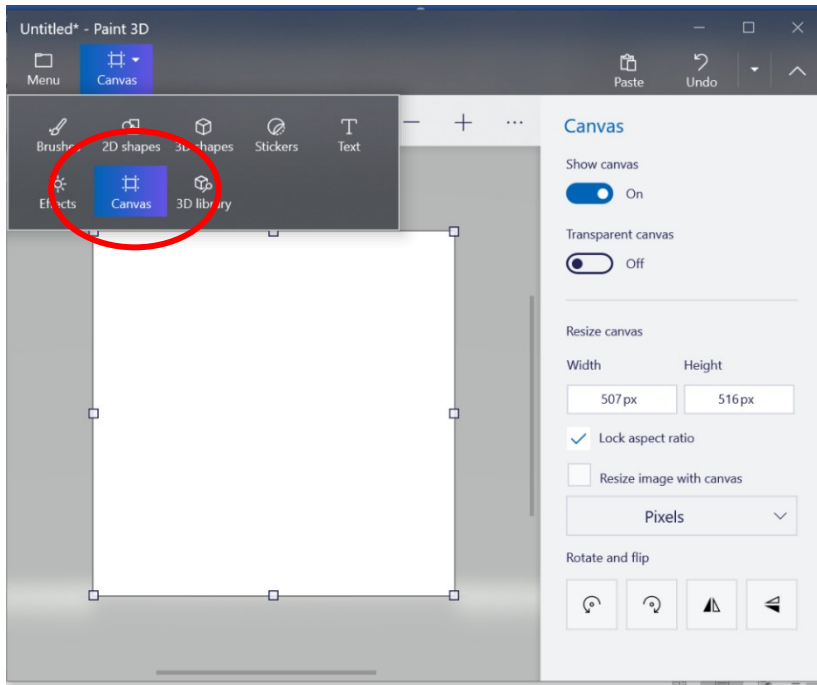


7. *Effects* untuk mengatur lighting dari desain Anda

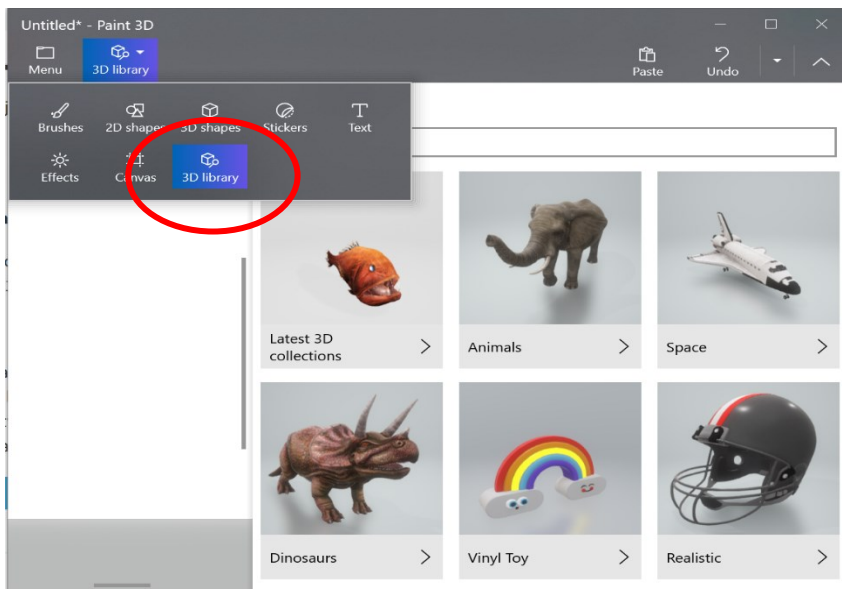




8. **Canvas** untuk mengurangi transparansi kanvas sehingga objek tidak menempel pada suatu bidang

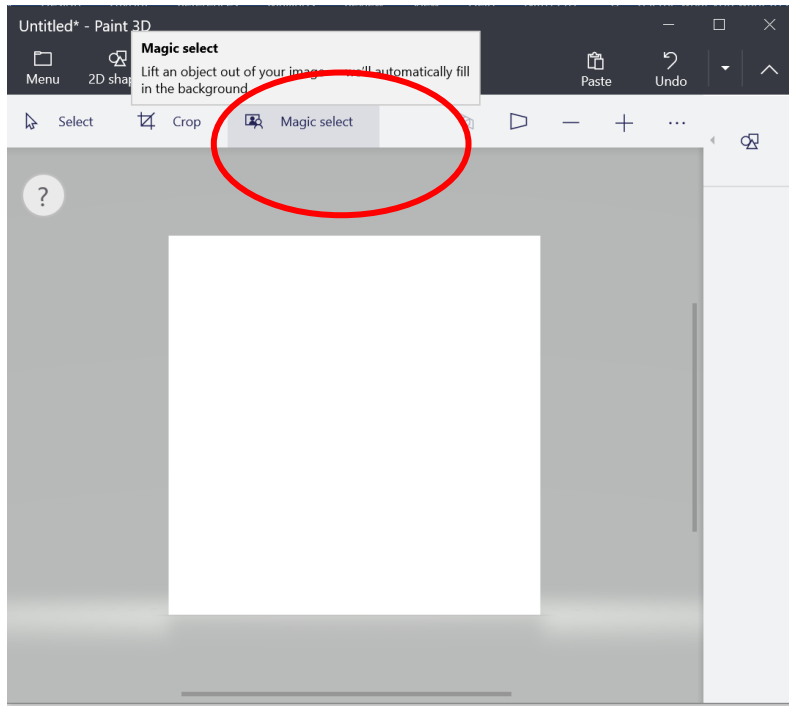


9. **3D Library** untuk melihat gambar 3D yang disediakan paint 3D

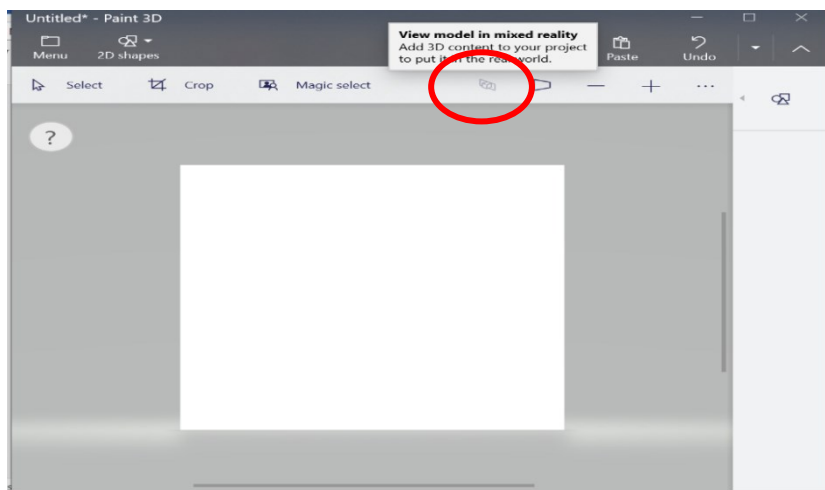




10. *Magic Select* untuk memberi kesempatan memotong latar belakang atau menghapus orang dan benda dari foto apa pun



11. *Mixed Reality View* untuk melihat objek 3 dimensi bergabung dengan lingkungan sekitar

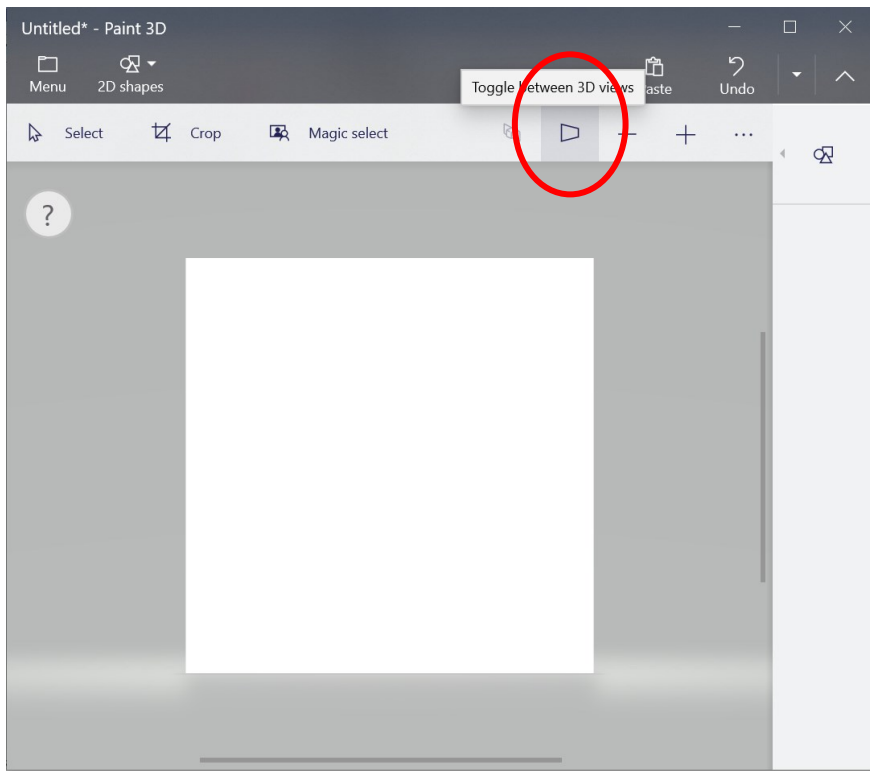




12. **3D view** untuk melihat dari sudut pandang yang lain

Fungsi tombol untuk mengontrol dalam mode 3D View:

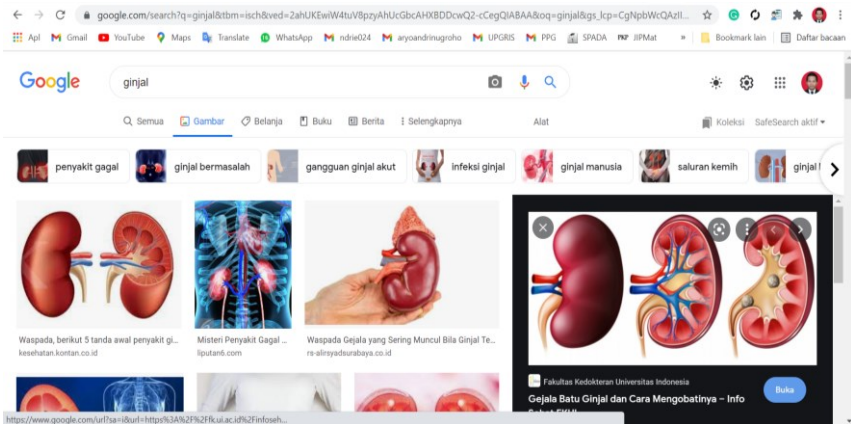
- a. Tombol arah atas untuk memutar objek 3D berputar seolah membentuk garis lingkaran
 - b. Tombol arah bawah untuk memutar objek 3D ke kanan atau ke kiri
 - c. Tombol arah kanan untuk memutar objek 3D dari depan ke belakang
 - d. Tombol arah kiri untuk mengatur jarak objek 3D dengan canvas
- Kontrol di atas dapat berfungsi jika objek telah diklik terlebih dahulu.



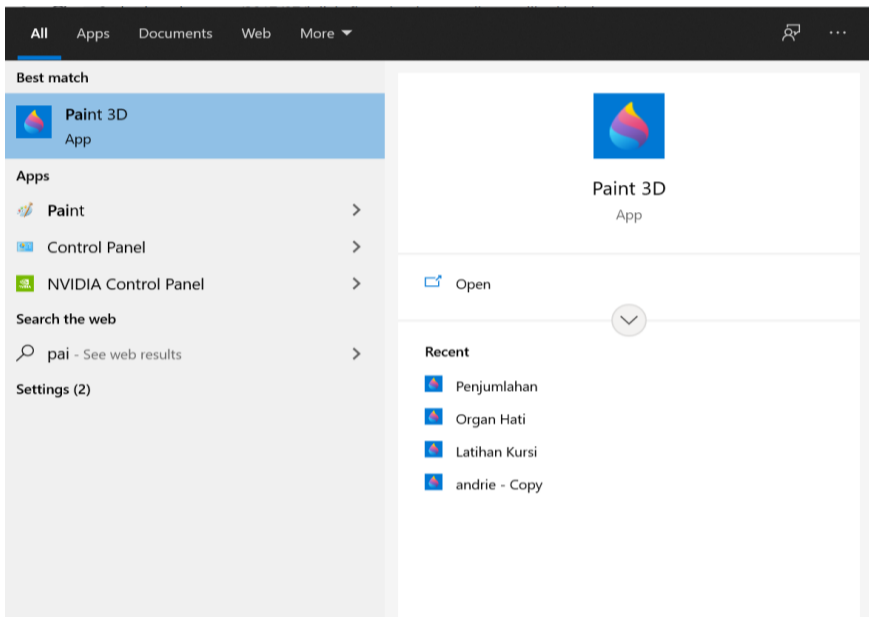


C. Aplikasi Paint 3D Pertama

1. Carilah gambar contoh atau blueprint tampak depan dan samping di google image, atau gunakan gambar dari koleksi yang Anda miliki, pada contoh ini menggunakan gambar “Ginjal” dari mesin pencarian google

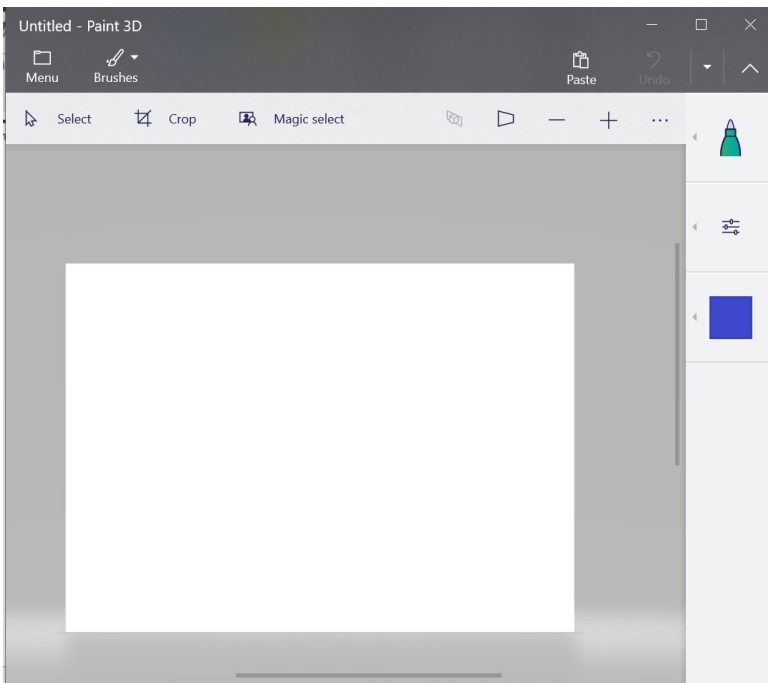
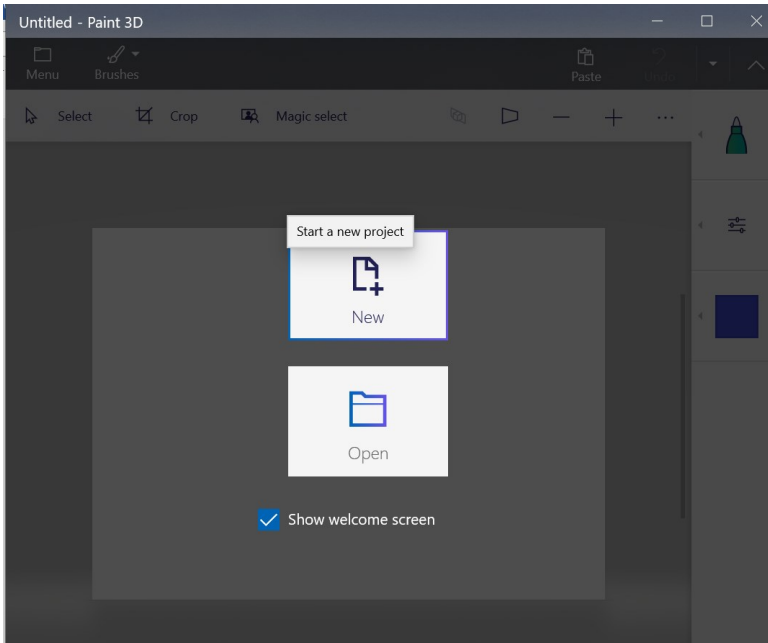


2. Buka aplikasi Paint 3D



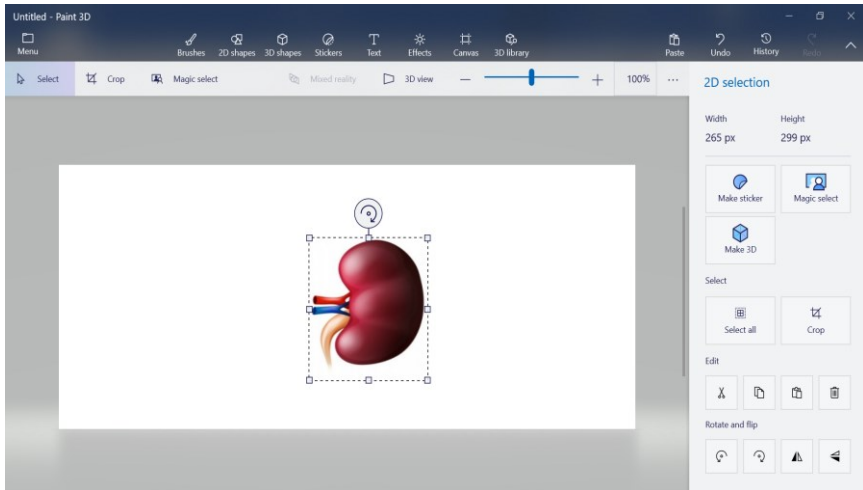


3. Pilih “New”

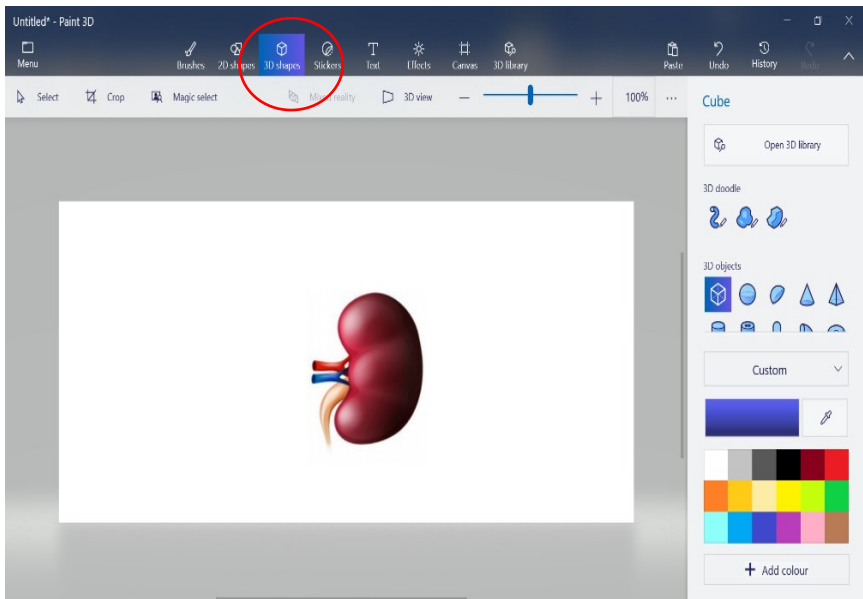




4. Pilih Menu → pilih Insert → sisipkan gambar yang sudah disiapkan

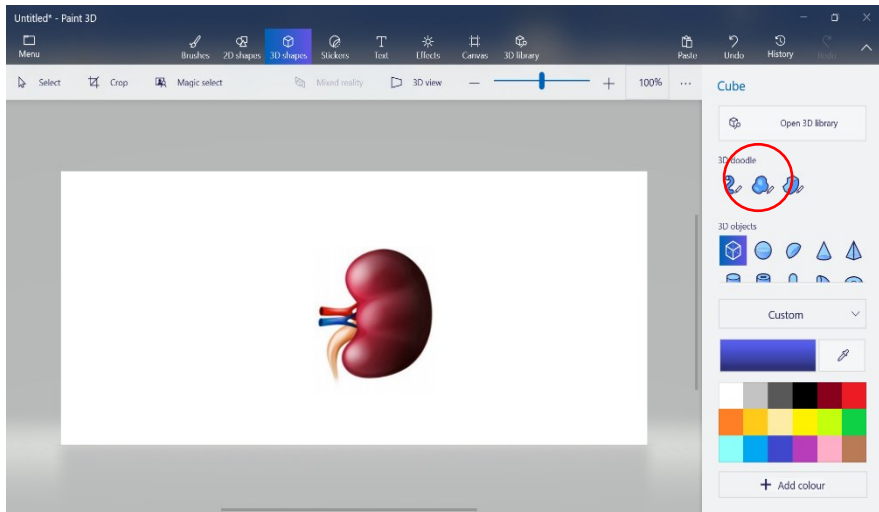


5. Pilih 3D Shapes

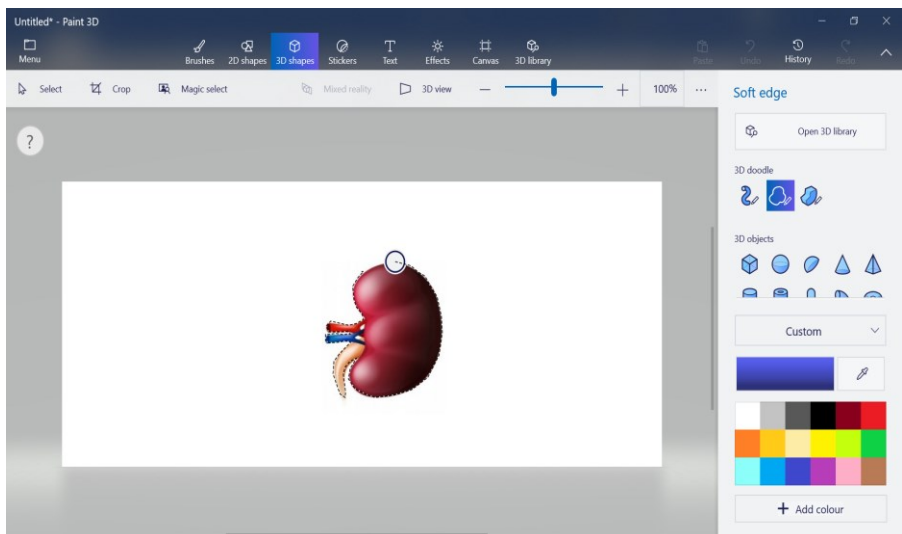




6. Pilih 3D doodle → pilih Soft Edges yang ada pada side bar sebelah kanan

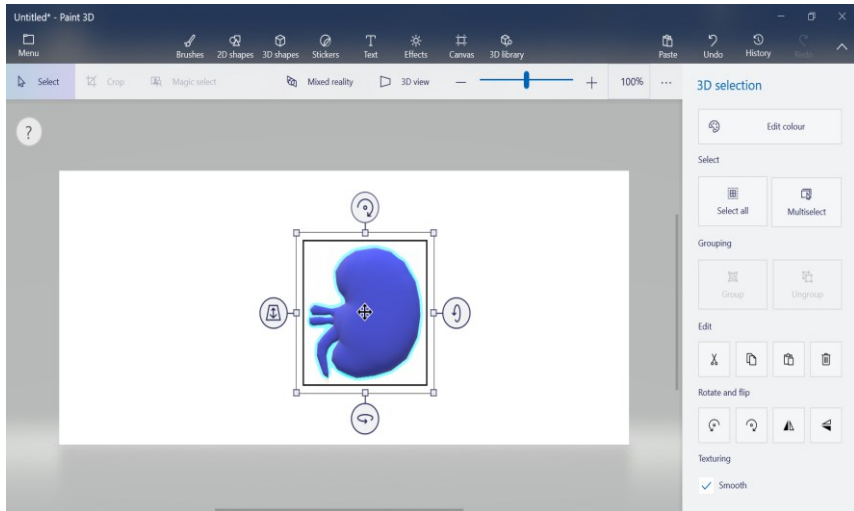


7. Lakukan seleksi object yang akan dijadikan Model 3D, hingga garis-garis putus terhubung

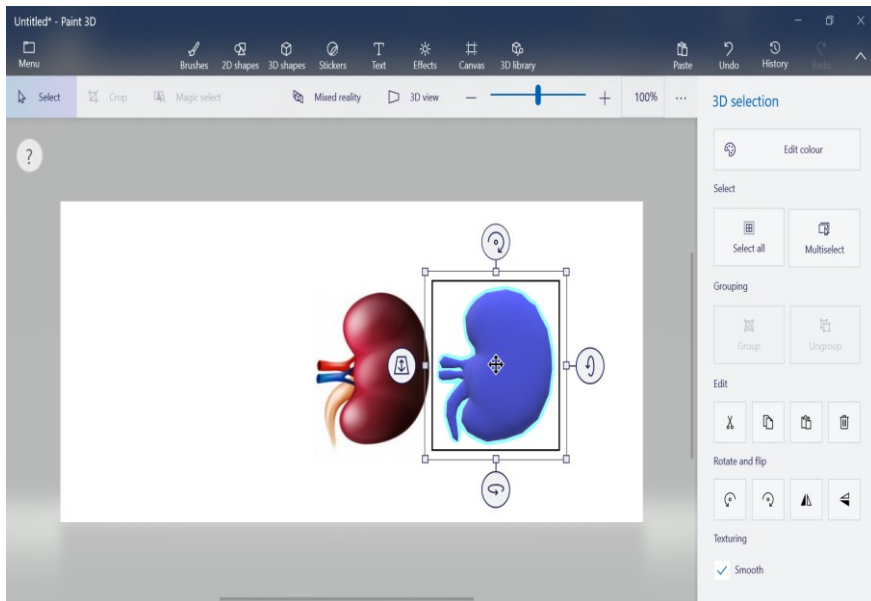




8. Pastikan setelah seleksi gambar, menjadi object 3D sebagai berikut.

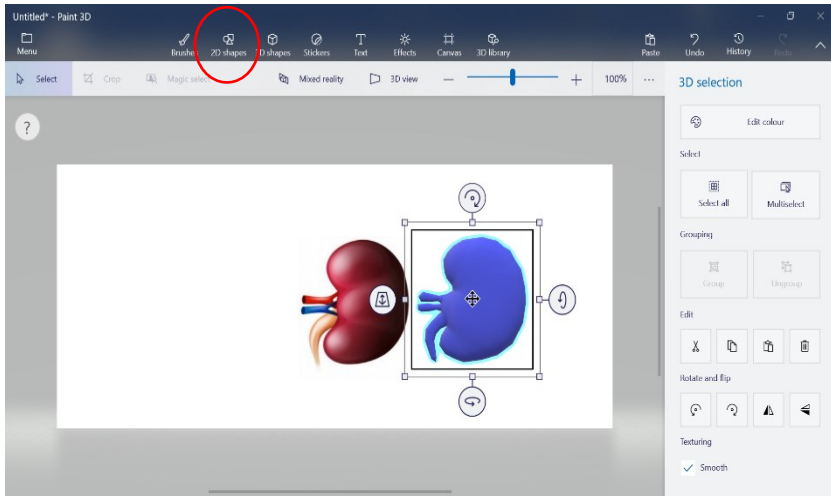


9. Geser gambar object 3D ke kiri/kanan agar tidak menghalangi gambar aslinya

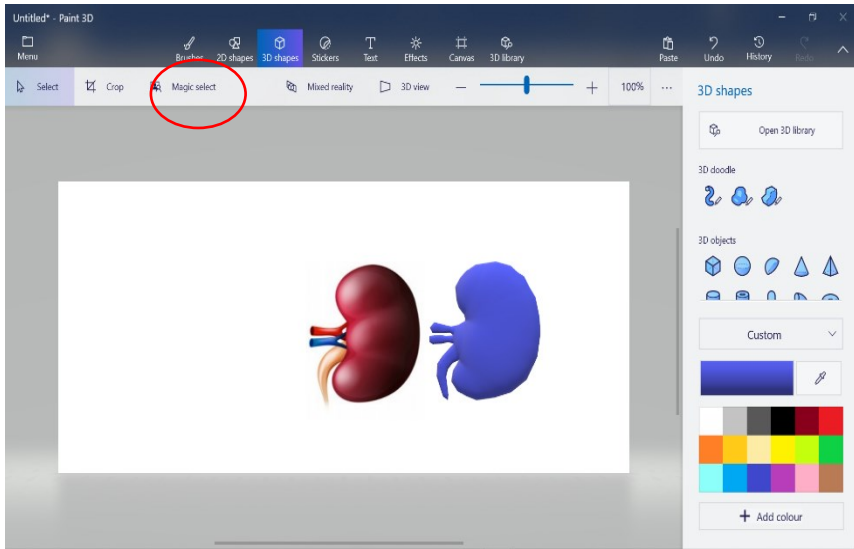




10. Klik menu 2D shapes

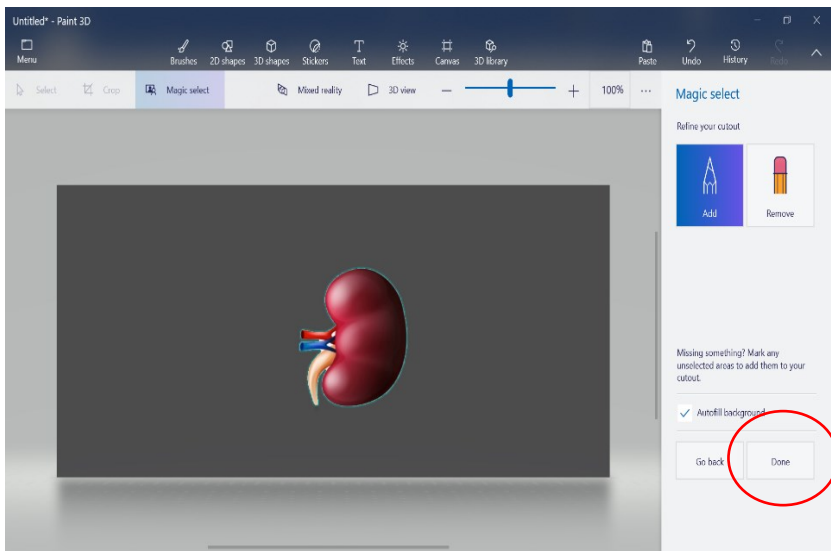
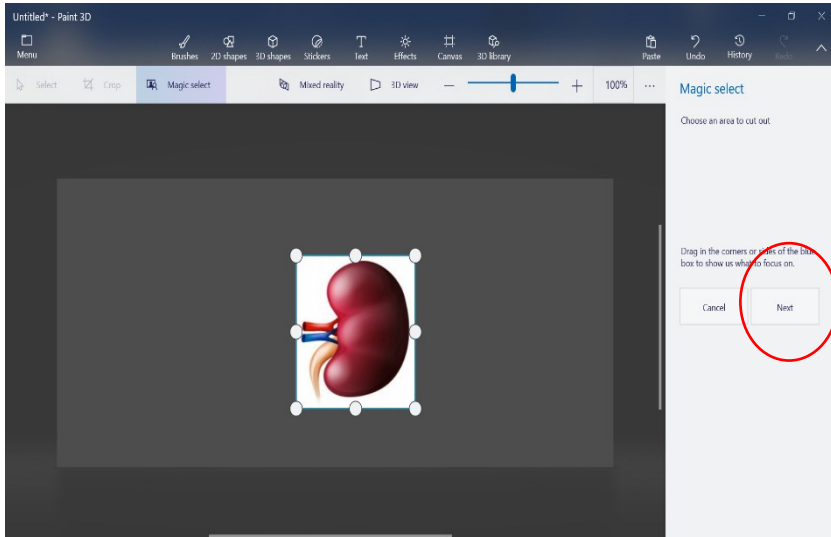


11. Klik Magic select untuk menseleksi gambar asli menjadi stickers



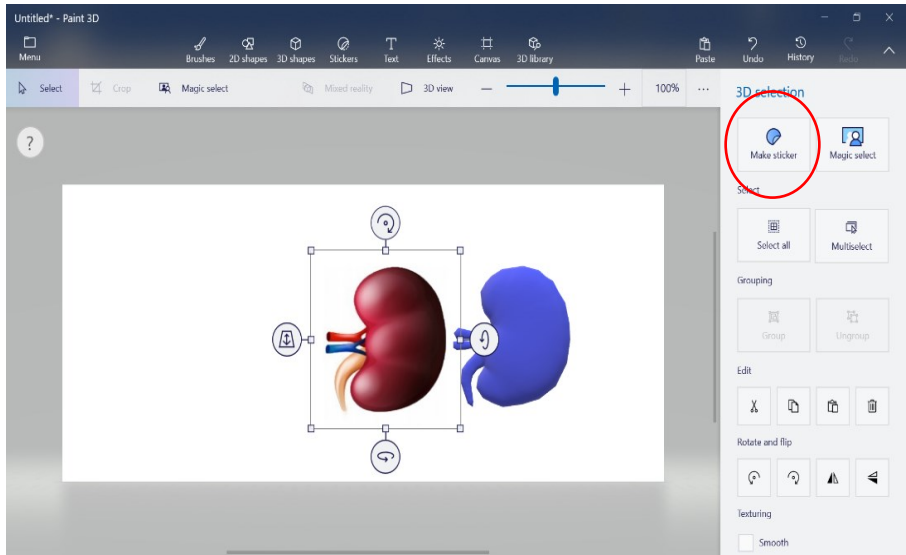


12. Lakukan Cropping menjadi gambar berikut, jika selesai klik Next dan Done

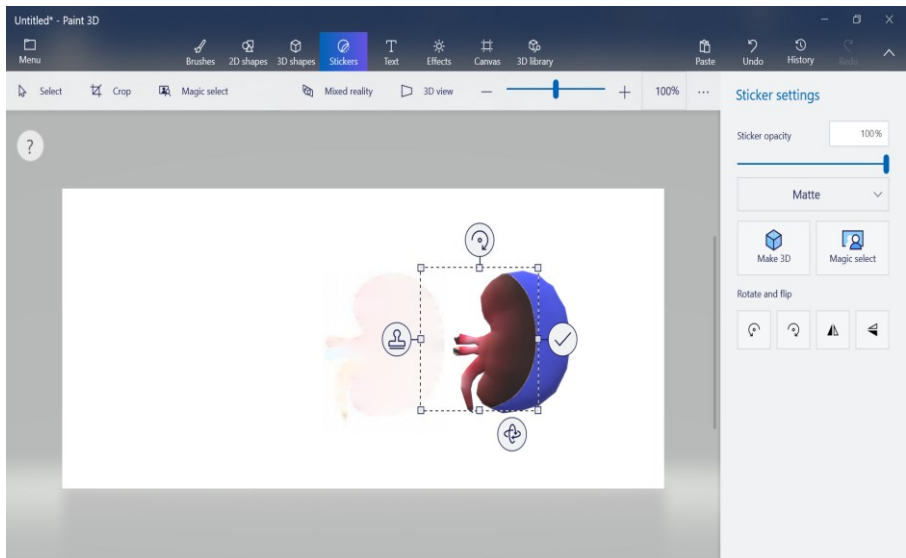


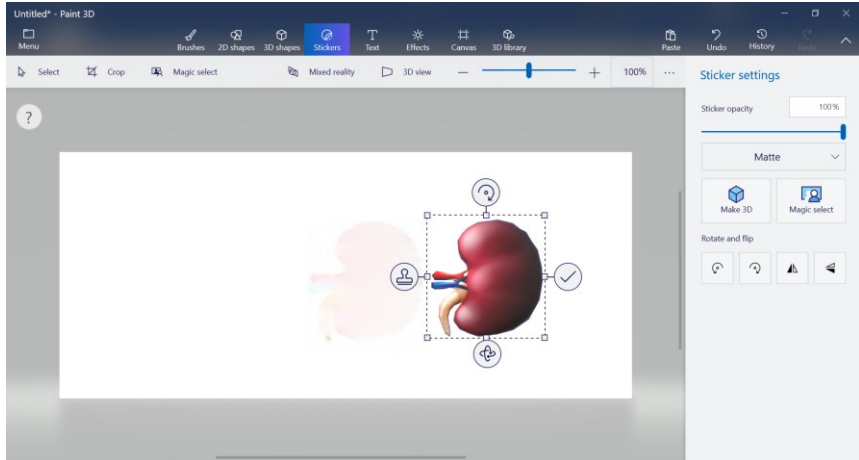


13. Klik Make stickers done

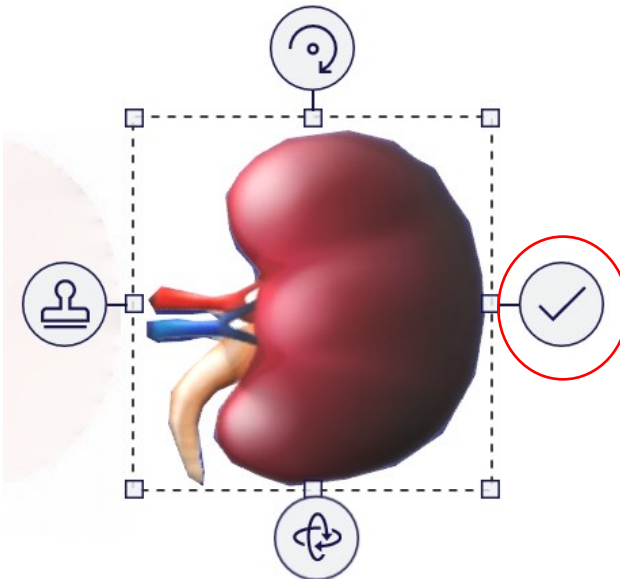


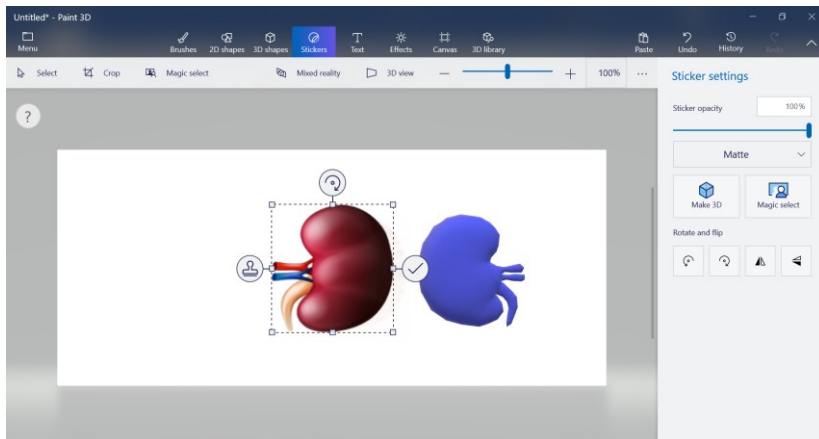
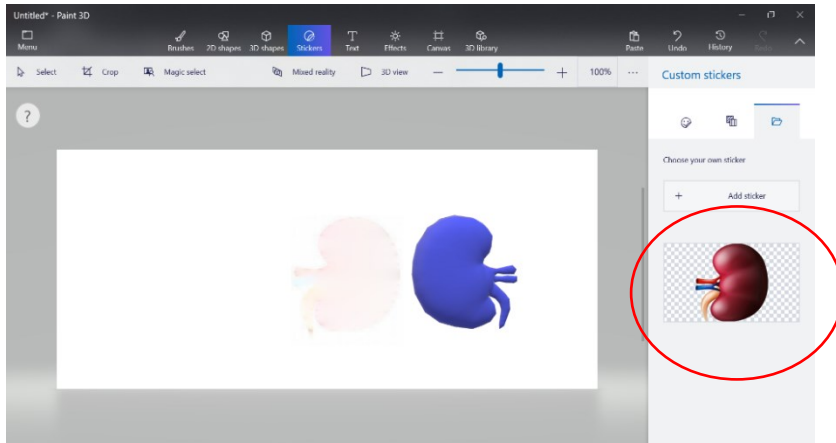
14. Lalu geser gambar ginjal ke object 3D, sehingga menjadi berikut



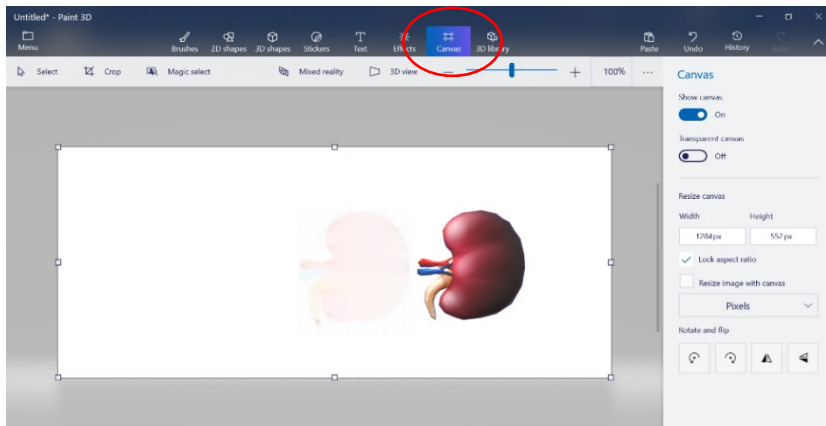


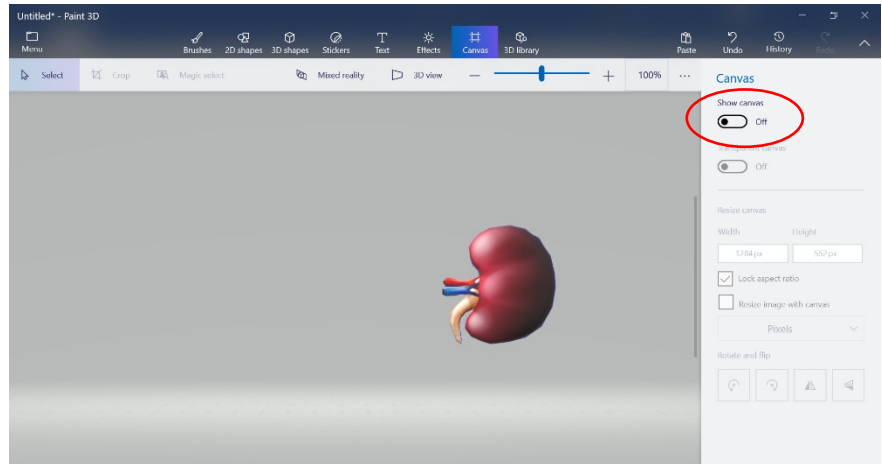
15. Klik icon Centang pada object untuk menerapkan sticker (lakukan hal serupa untuk sisi belakang) dengan cara; putar object 3D hingga tampak belakang dan pilih sticker yang ada, dan tarik sticker hingga sesuai.





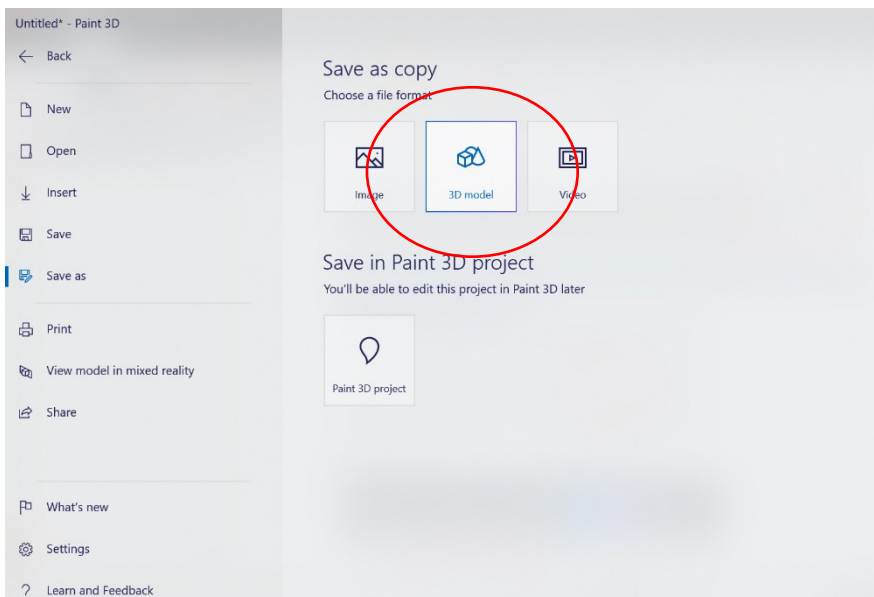
16. Pilih menu Canvas, pastikan show canva off

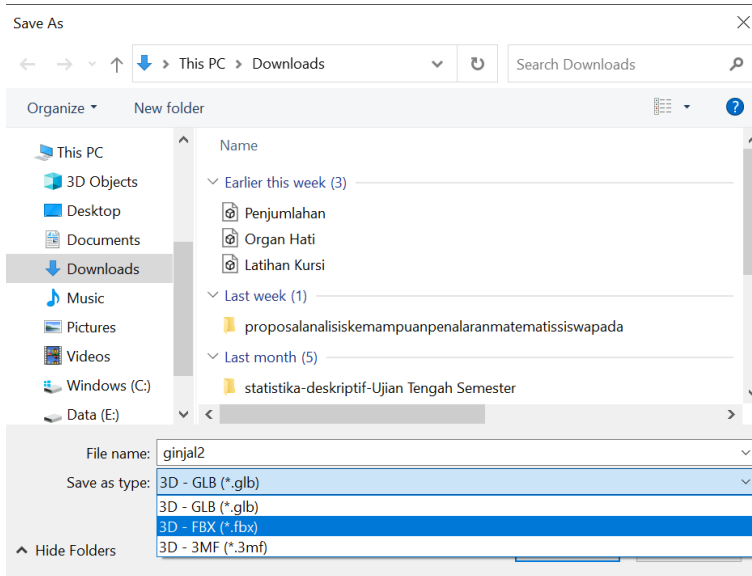




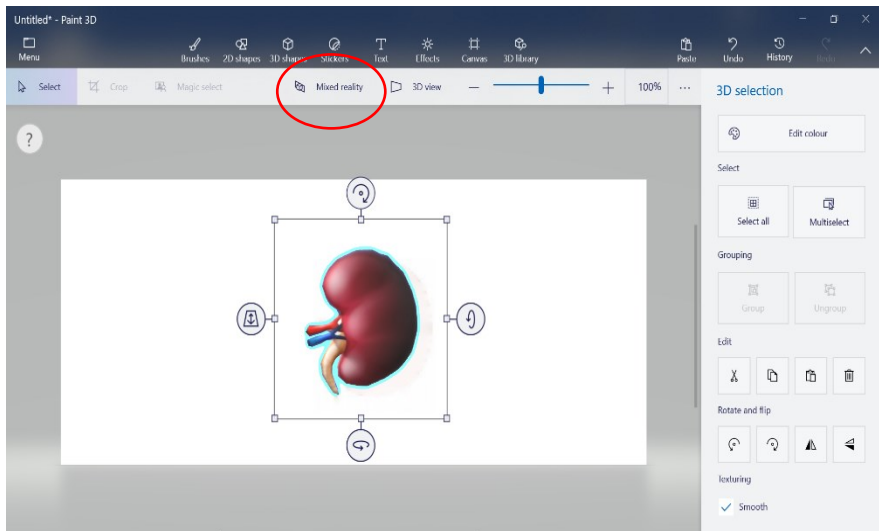
17. Pilih Menu→ lalu Save→ 3D model (simpan file object 3D ditempat yang mudah Anda ingat).

Simpan file dengan ekstensi *.fbx





18. Klik Mixed Reality untuk menampilkan hasil object 3D

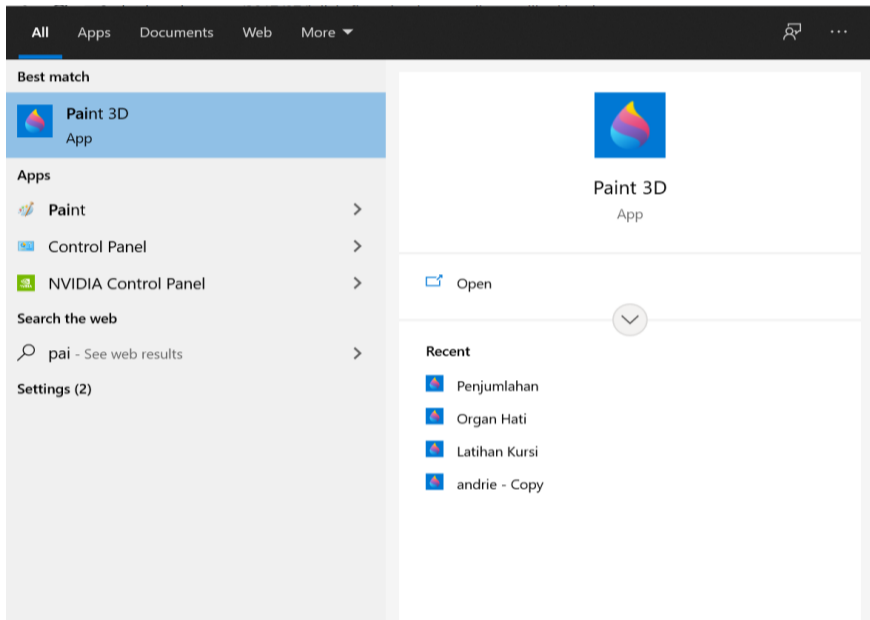




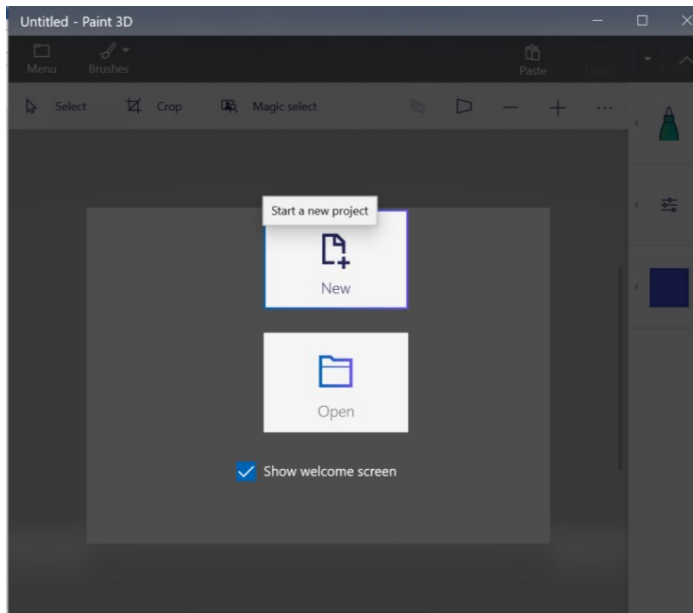


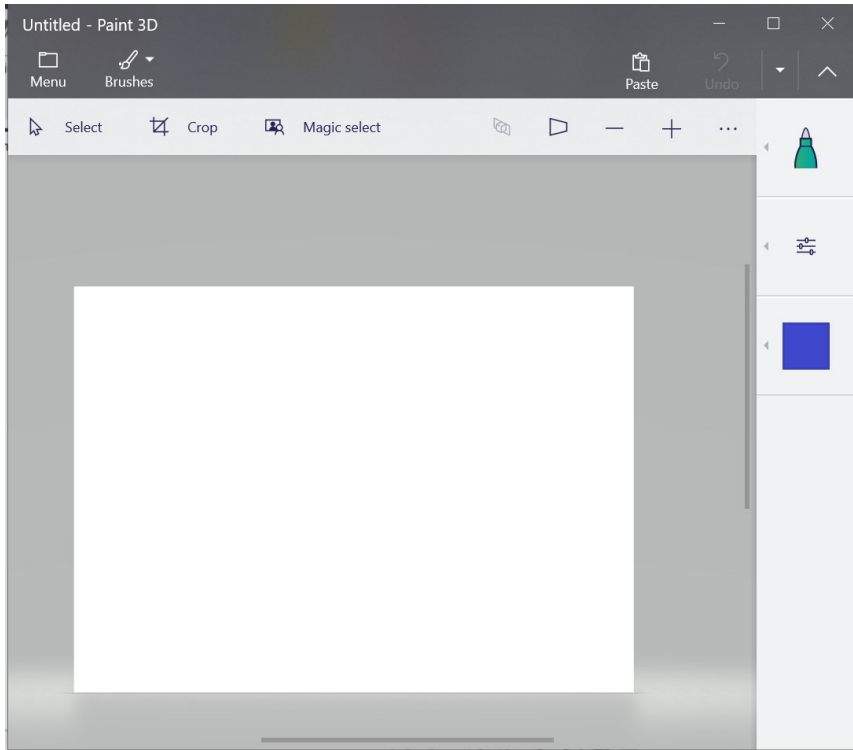
D. Aplikasi Paint 3D Kedua

1. Buka aplikasi Paint 3D

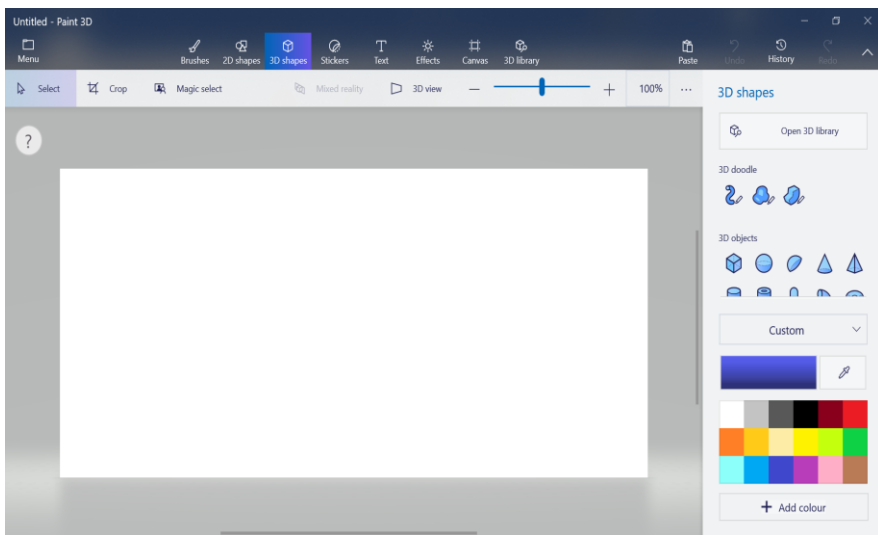


2. Pilih “New”



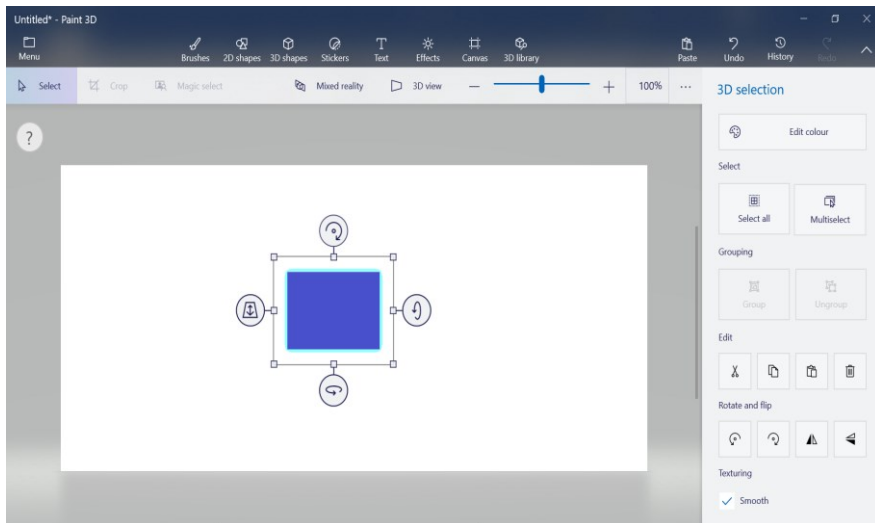
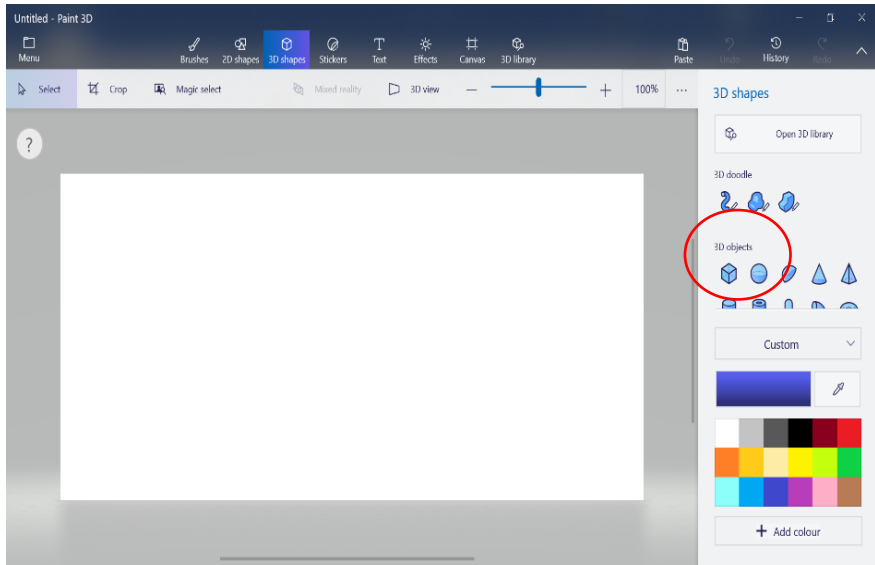


3. Pilih 3D Shape



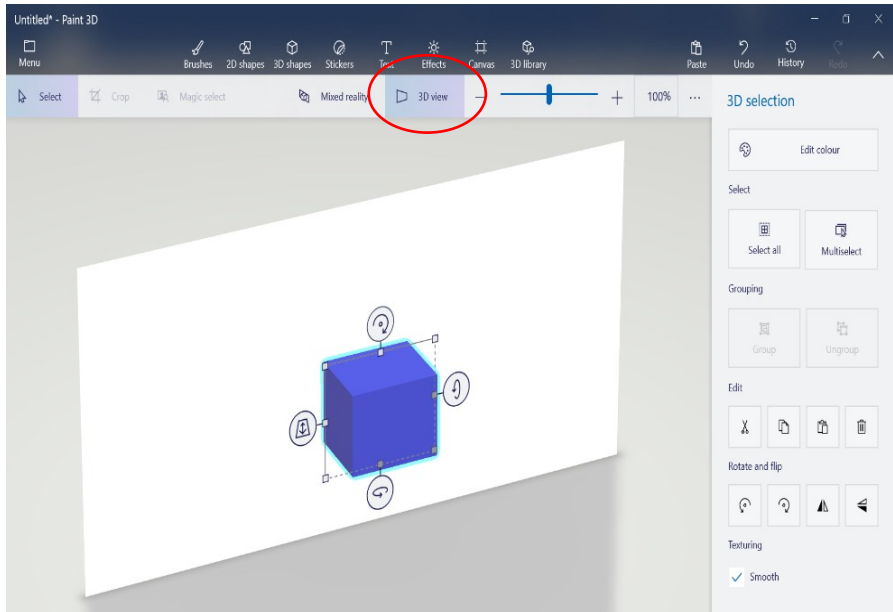


4. Pilih 3D Objek → pilih misalkan kubus

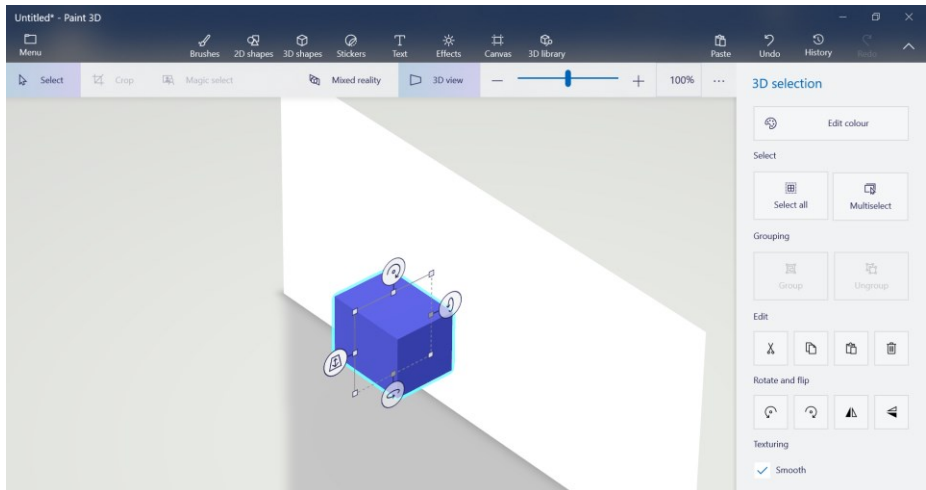




5. Pilih 3D view untuk melihat tampilan 3 dimensinya

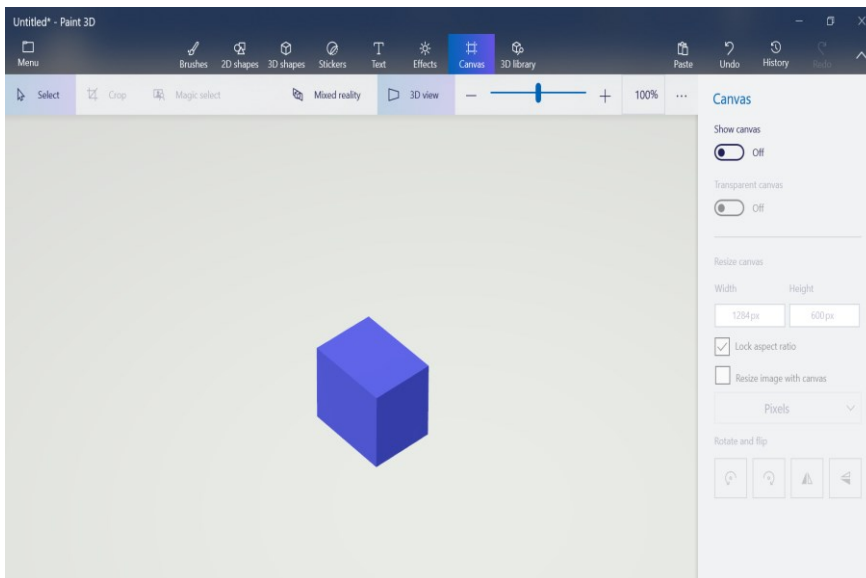
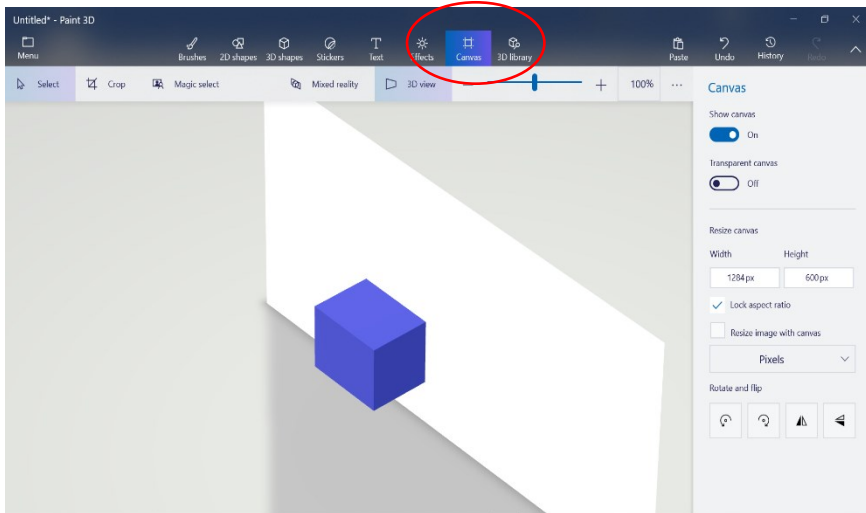


6. Klik kanan untuk melihat tampilan dengan memutar objeknya



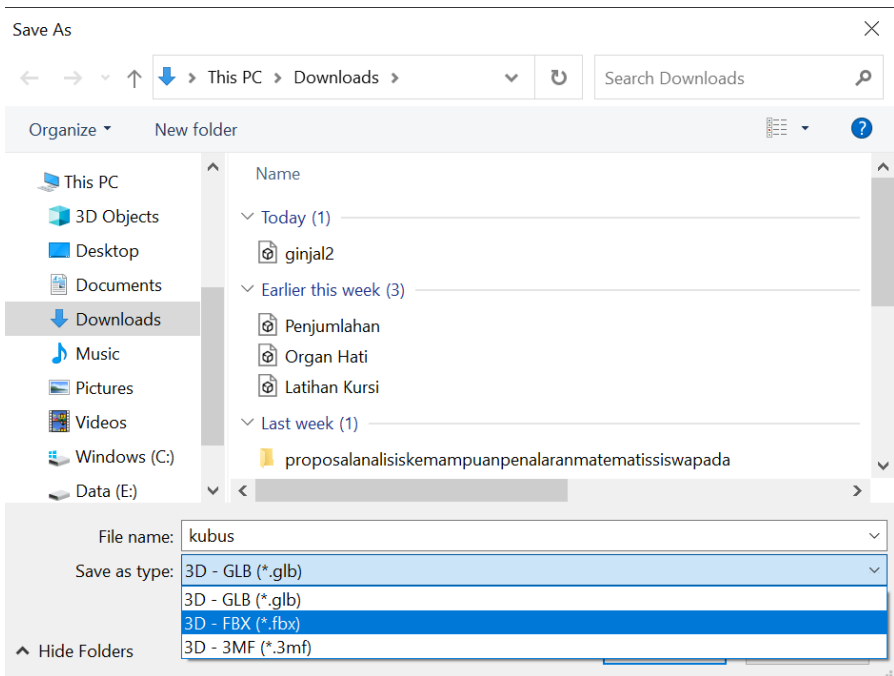
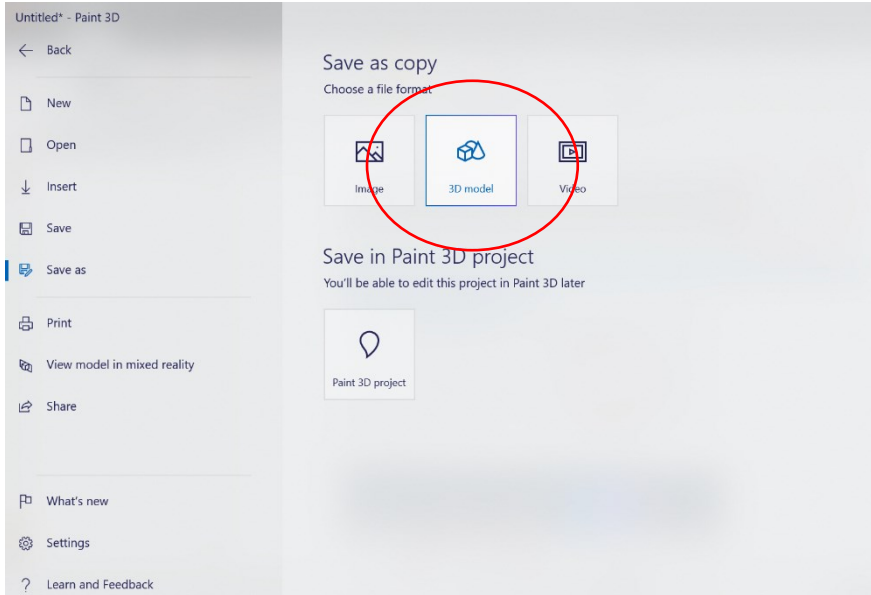


7. Pilih menu Canvas, pastikan show canva off



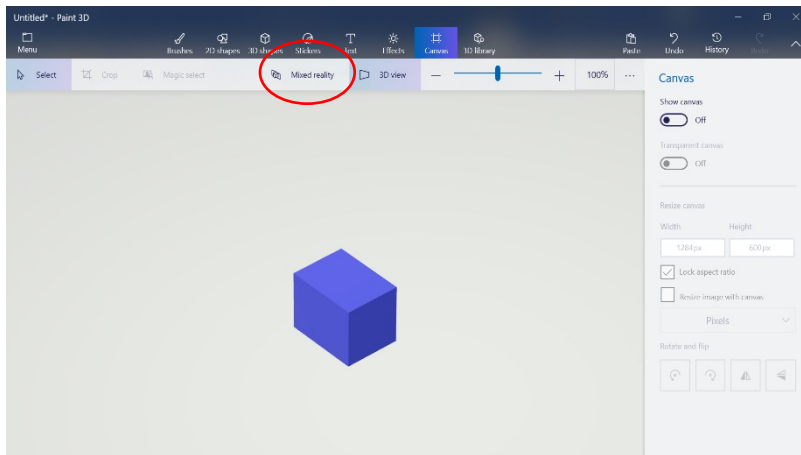
8. Pilih Menu → lalu Save → 3D model (simpan file object 3D ditempat yang mudah Anda ingat).
Simpan file dengan ekstensi *.fbx







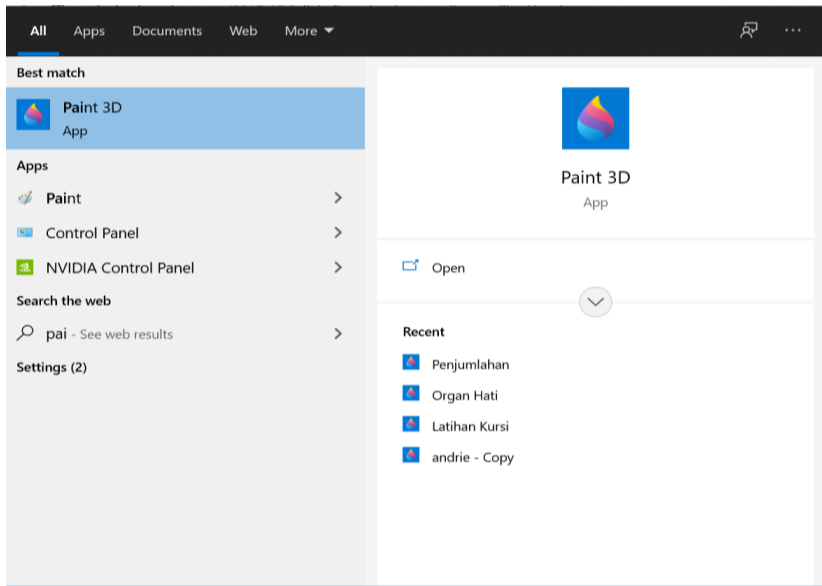
9. Klik Mixed Reality untuk menampilkan hasil object 3D



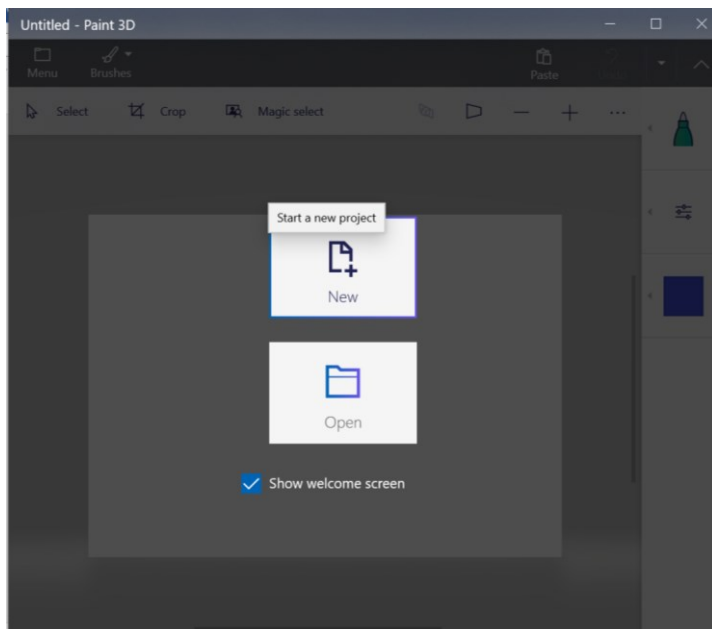


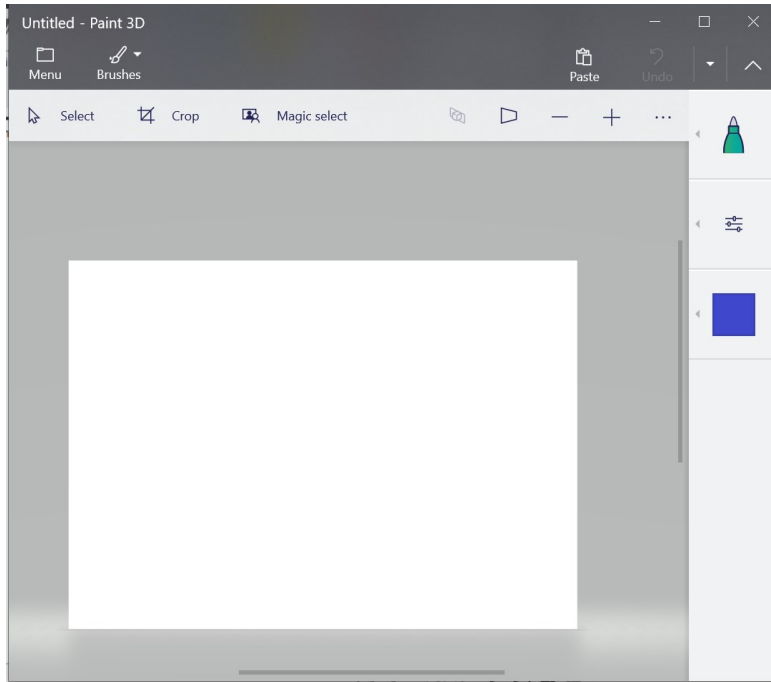
E. Aplikasi Paint 3D Ketiga

1. Buka aplikasi Paint 3D

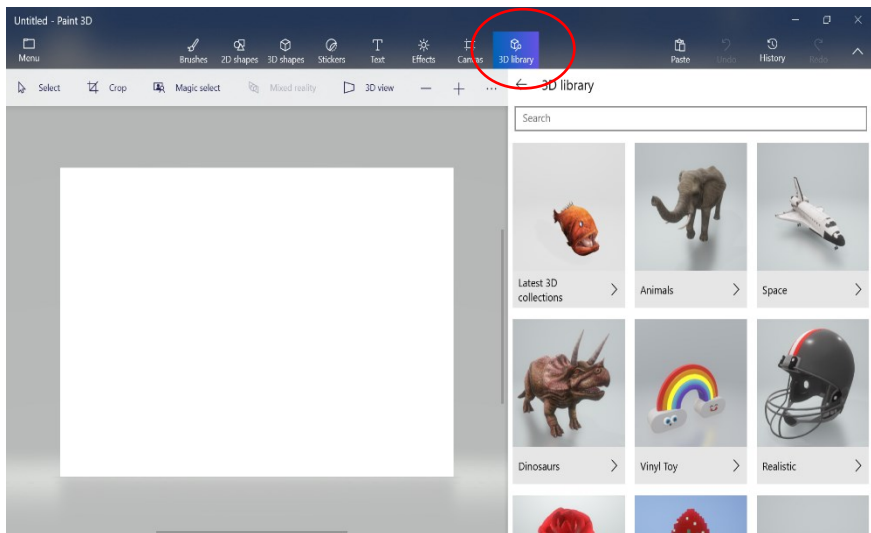


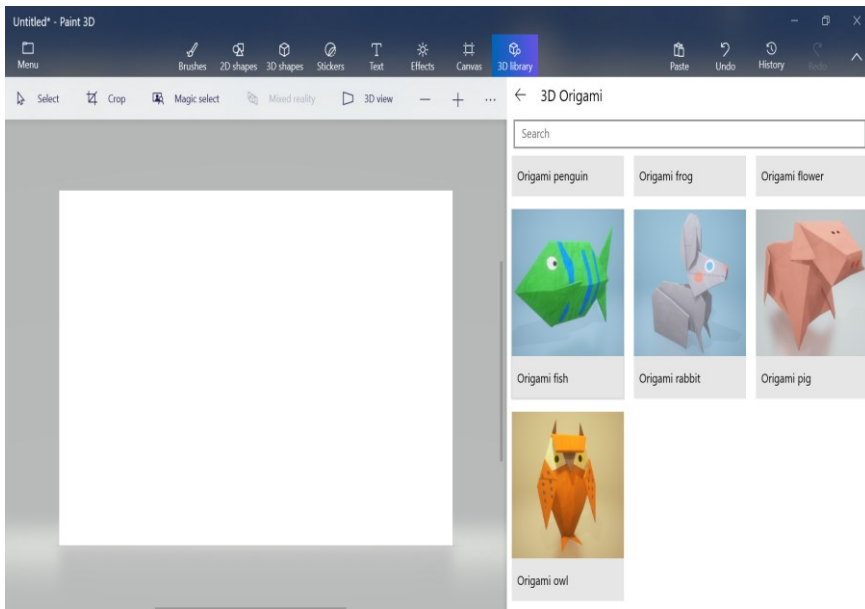
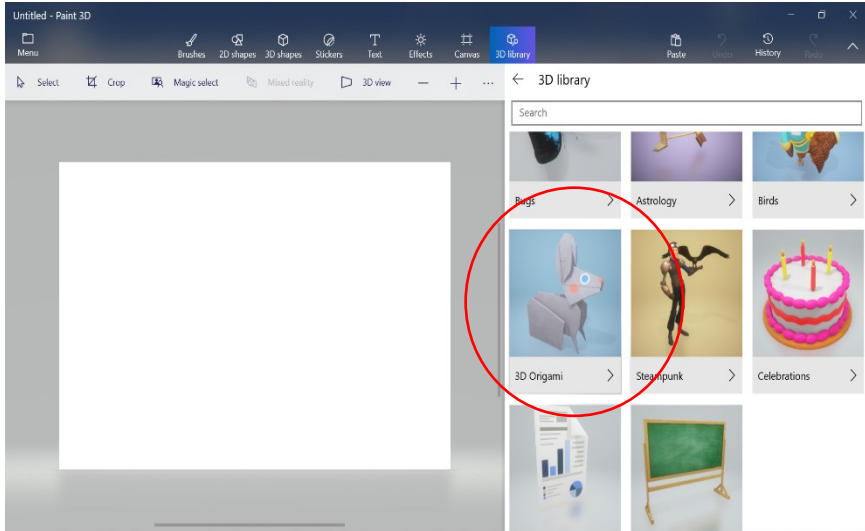
2. Pilih “New”

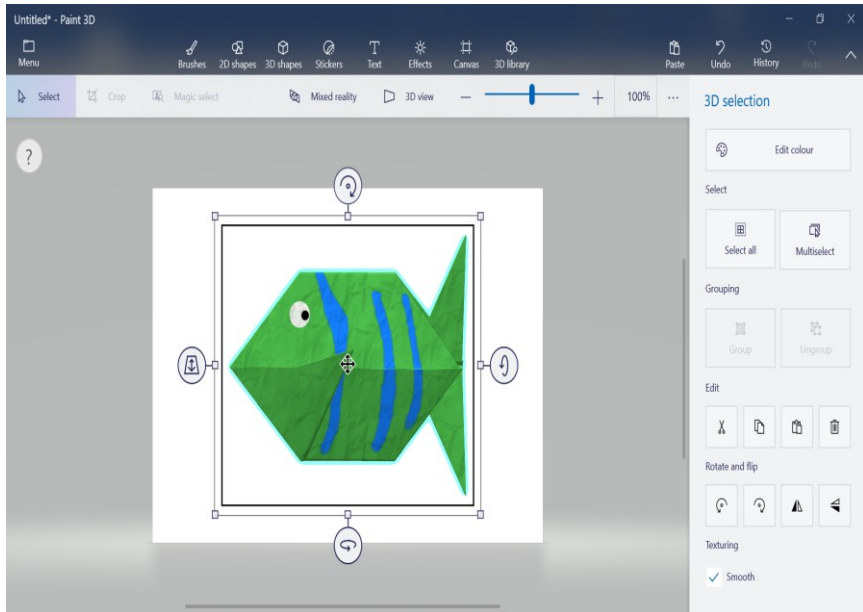




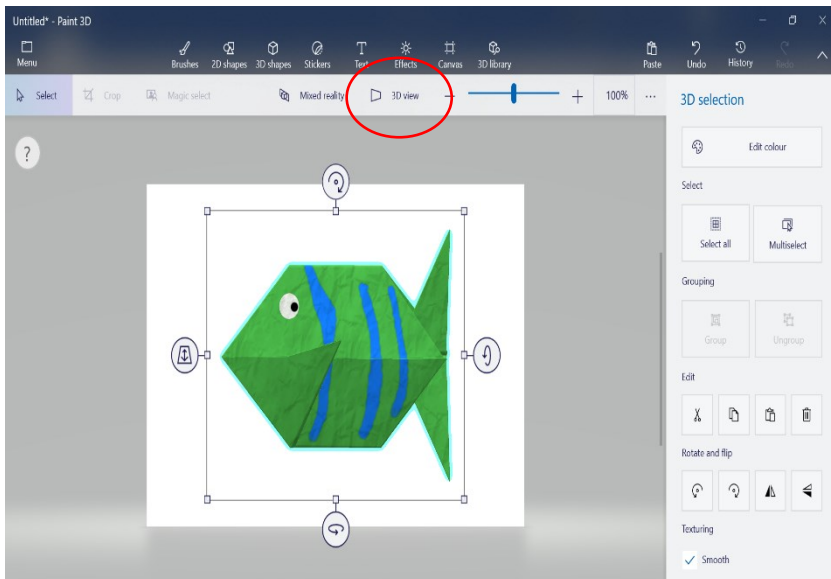
3. Pilih 3D Library dan pilih objek yang sudah disediakan oleh Paint 3D (Misal memilih 3D Origami → Origami Fish)

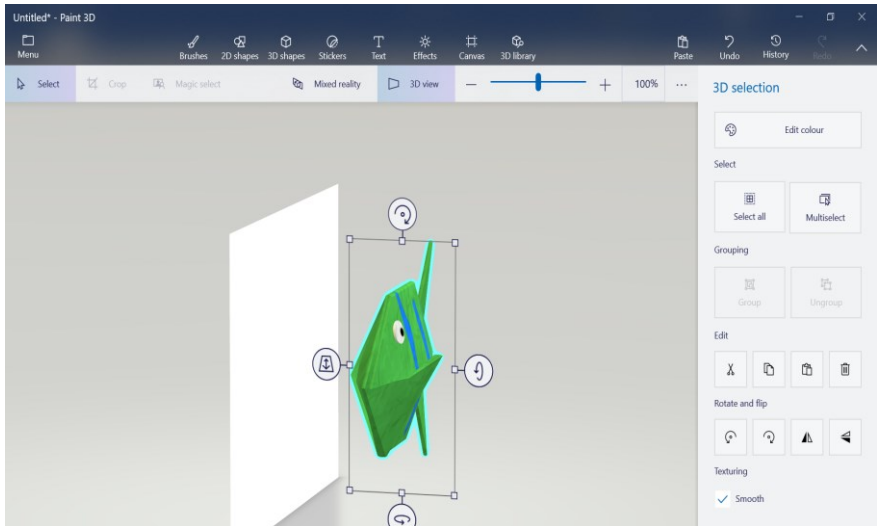




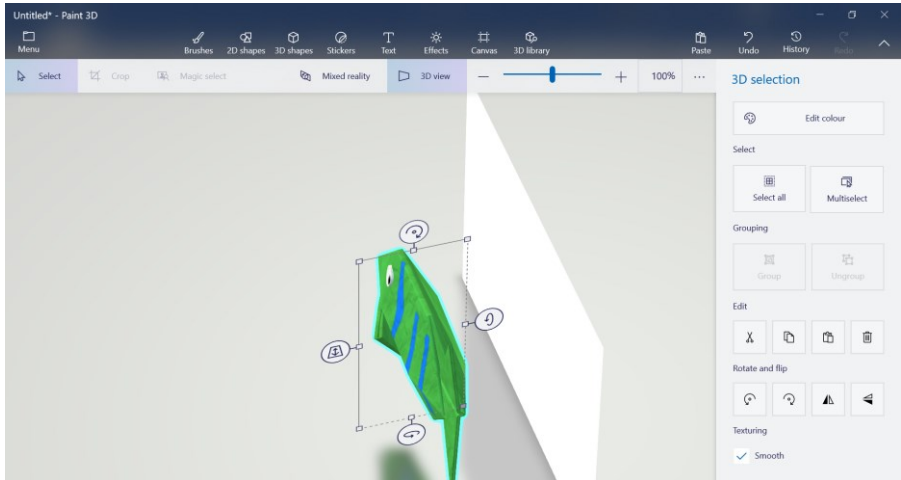


4. Pilih 3D view untuk melihat tampilan 3 dimensinya



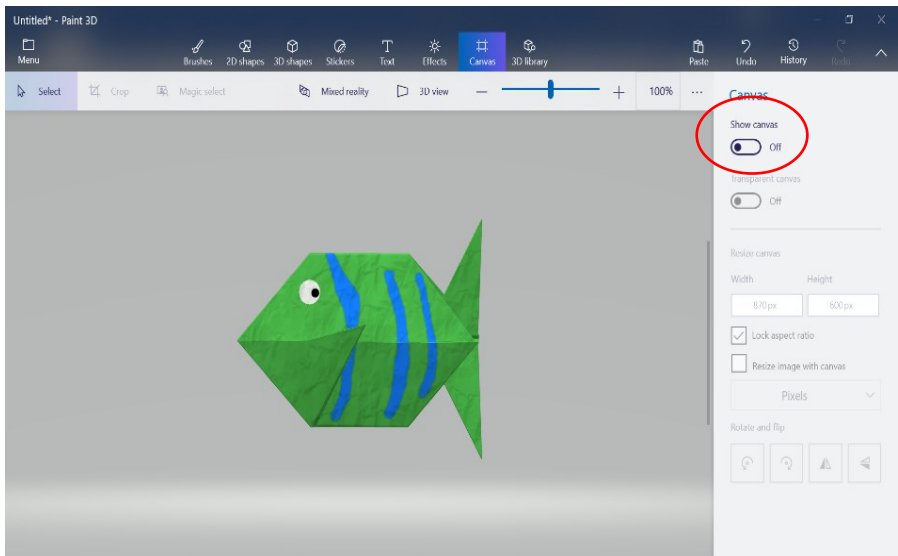
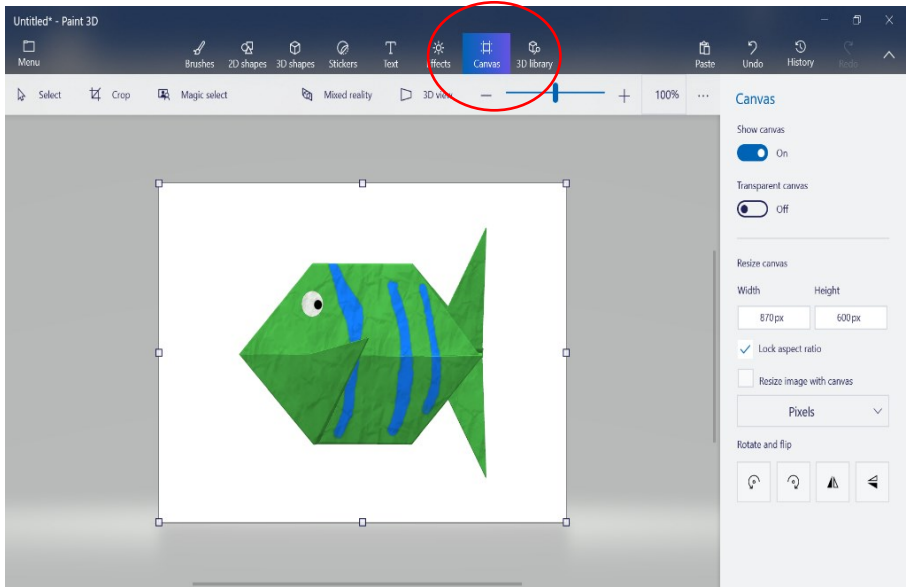


5. Klik kanan untuk melihat tampilan dengan memutar objeknya





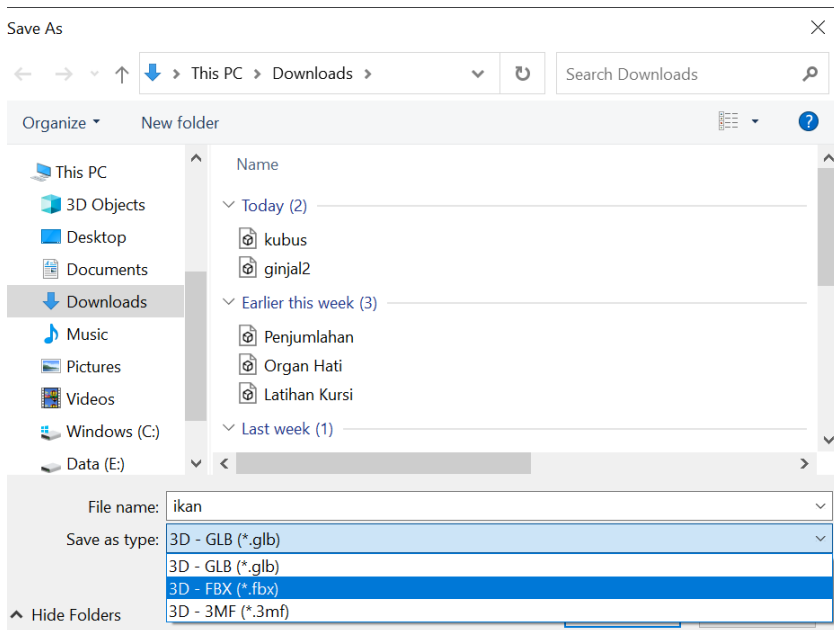
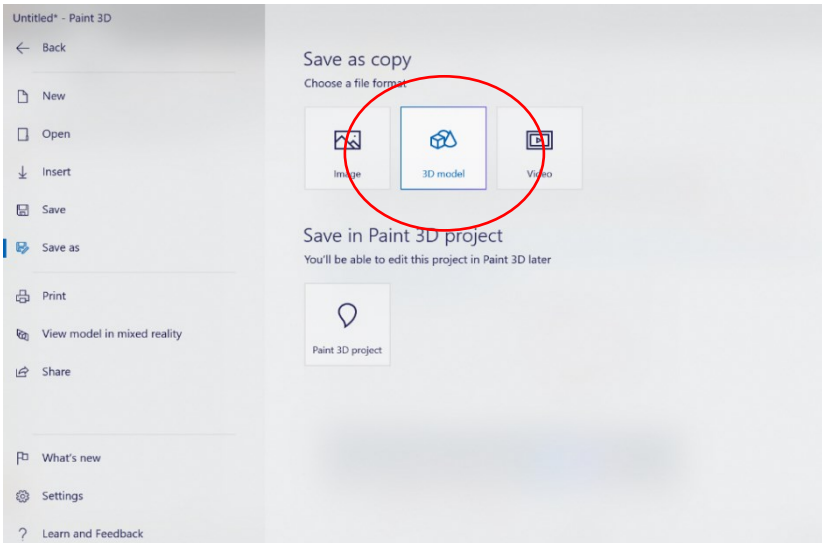
6. Pilih menu Canvas, pastikan show canva off





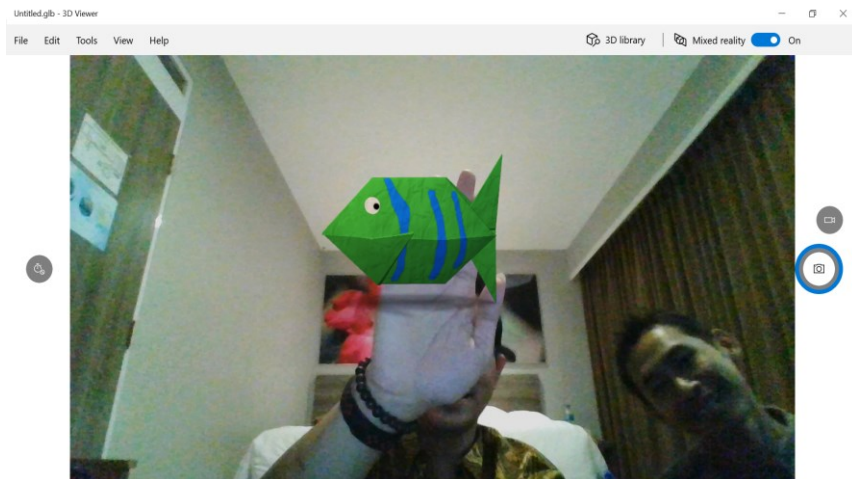
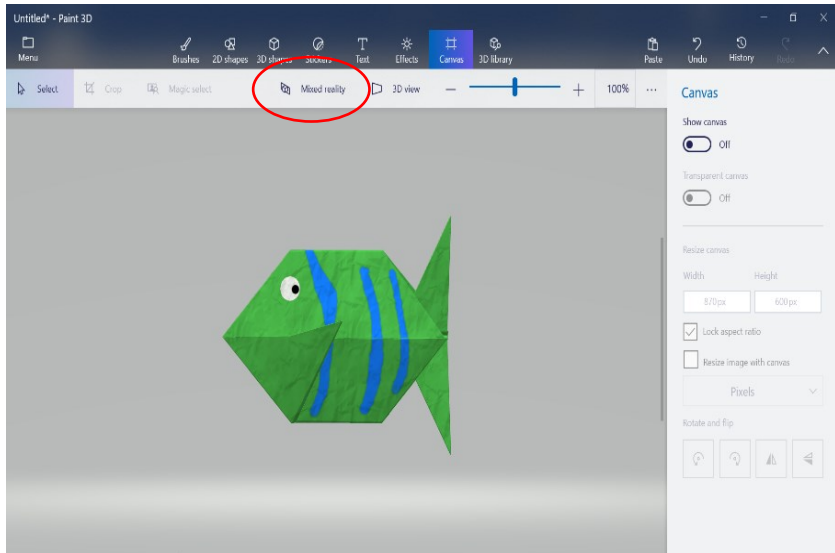
7. Pilih Menu → lalu Save → 3D model (simpan file object 3D ditempat yang mudah Anda ingat).

Simpan file dengan ekstensi *.fbx





8. Klik Mixed Reality untuk menampilkan hasil object 3D





LATIHAN PAINT 3D

1. Buatlah objek 3D yang berhubungan dengan konten matematika kemudian dijadikan *mixed reality*
2. Buatlah objek 3D dengan memanfaatkan 3D library yang berhubungan dengan konten matematika kemudian dijadikan *mixed reality*





SKETCHFAB

A. Sekilas Tentang Sketchfab

Sketchfab adalah platform untuk menerbitkan, berbagi, menemukan, membeli, dan menjual konten 3D, Virtual reality (VR), dan Augmented reality (AR). Sketchfab menyediakan penampilan berdasarkan teknologi WebGL dan WebXR yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan model 3D di web, melihat di browser seluler, browser desktop, atau headset Virtual Reality.

Produk utama Sketchfab adalah penampil model 3D, VR dan AR. Ini memungkinkan pengguna untuk bergerak bebas di sekitar atau di dalam adegan 3D menggunakan mouse, manipulasi sentuh, VR atau AR. Selain model 3D statis, kita dapat memutar dan mengontrol animasi 3D. Kita dapat mengaktifkan mode VR untuk melihat model di headset Virtual Reality atau mode AR untuk memasukkan model ke dalam dunia nyata melalui perangkat seluler. Penampil 3D digunakan di situs web Sketchfab dan aplikasi seluler, tetapi juga dapat disematkan di situs web eksternal, terutama di Facebook, Twitter atau Wordpress.

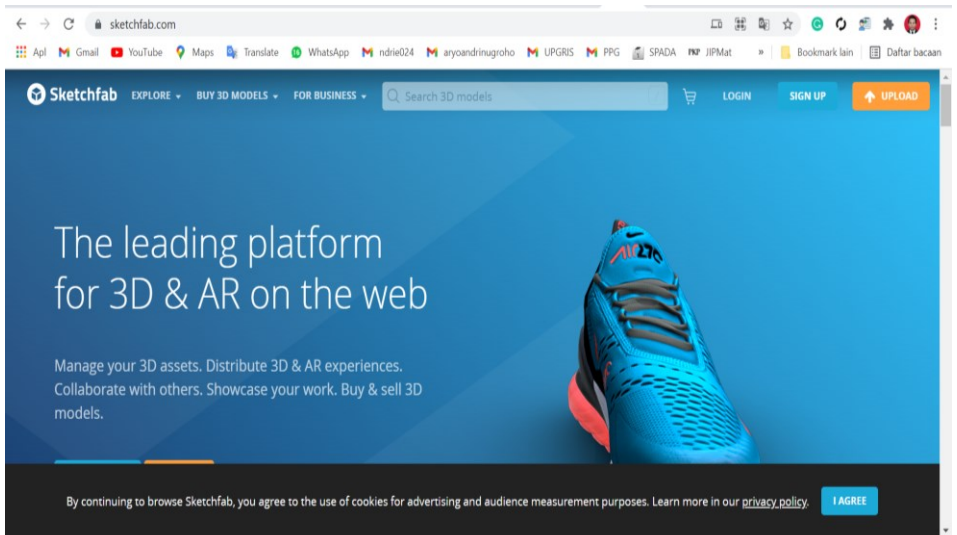
Pengguna Sketchfab memiliki halaman profil, pengguna premium dapat menyesuaikan dan membagikan model mereka secara pribadi. Pengguna Sketchfab dapat memilih untuk membuat file model 3D mereka tersedia untuk diunduh di bawah lisensi Creative Commons atau menjualnya di toko Sketchfab



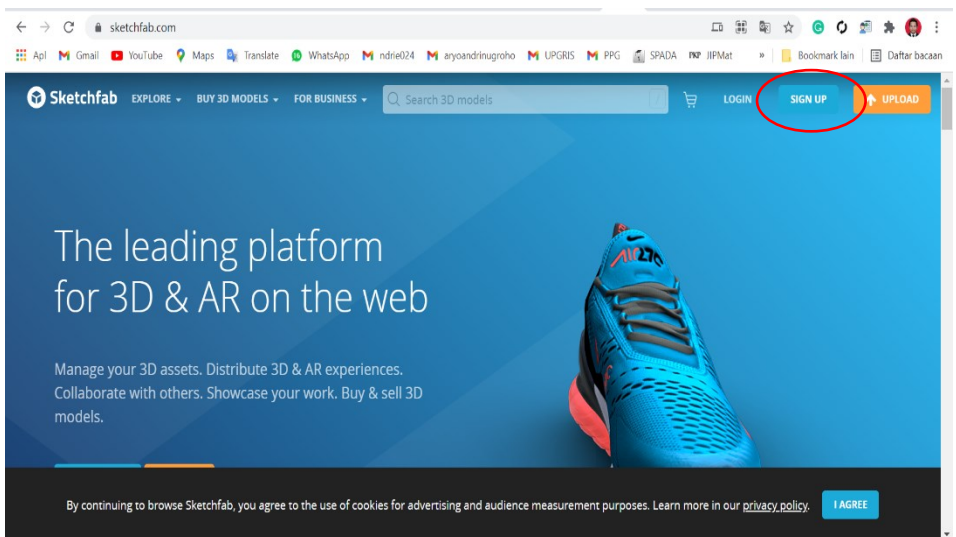


B. Aplikasi Sketchfab Pertama

1. Buka browser <https://sketchfab.com/>



2. Jika belum memiliki akun di sketchfab.com, maka kita register terlebih dahulu dengan pilih SIGN UP





Signup

Choose a username

sketchfab.com/username

Email

you@email.com

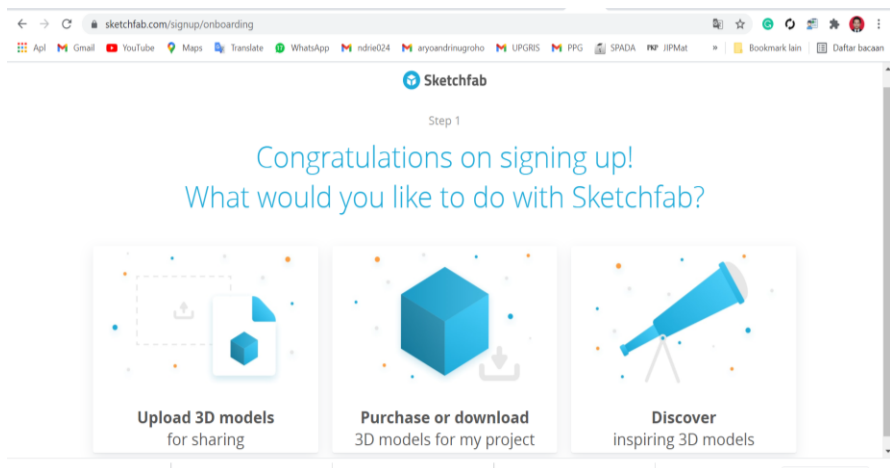
Create password (10 characters minimum)

I agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#)

I want to receive tips, news, and community content in the newsletter (2x/month).

CREATE ACCOUNT

3. Setelah register selesai akan muncul tampilan seperti berikut.





4. Akses sketchfab.com, pilih login, klik login menggunakan email google (masukan email google anda)

Log in to Sketchfab

Email

you@email.com

Password [Lost password?](#)

LOG IN WITH EMAIL

OR SIGN IN WITH

Facebook Google Twitter Apple

Log in with **company SSO**

5. Pilih Upload

sketchfab.com/feed#

Sketchfab EXPLORE BUY 3D MODELS FOR BUSINESS Search 3D models

Newsfeed Notifications Suggestions

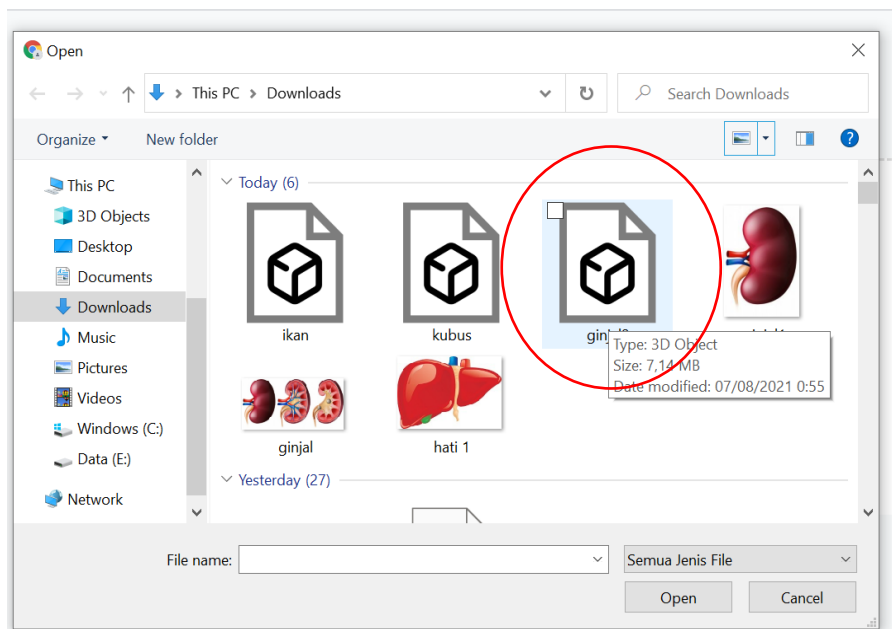
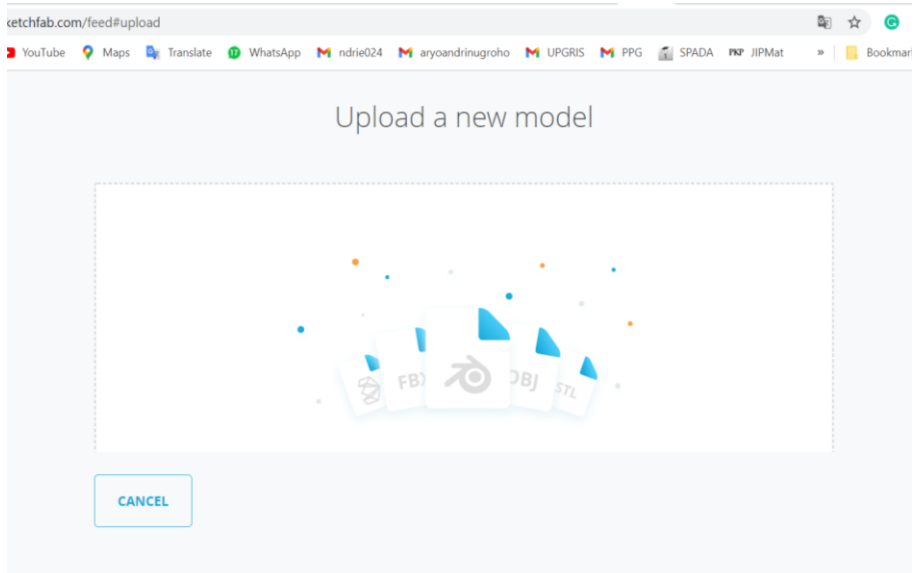
TREASURE CHEST CHALLENGE 3D model a treasure chest for a chance to win! [JOIN THE CHALLENGE](#)

Personalize your experience.
What are you interested in?



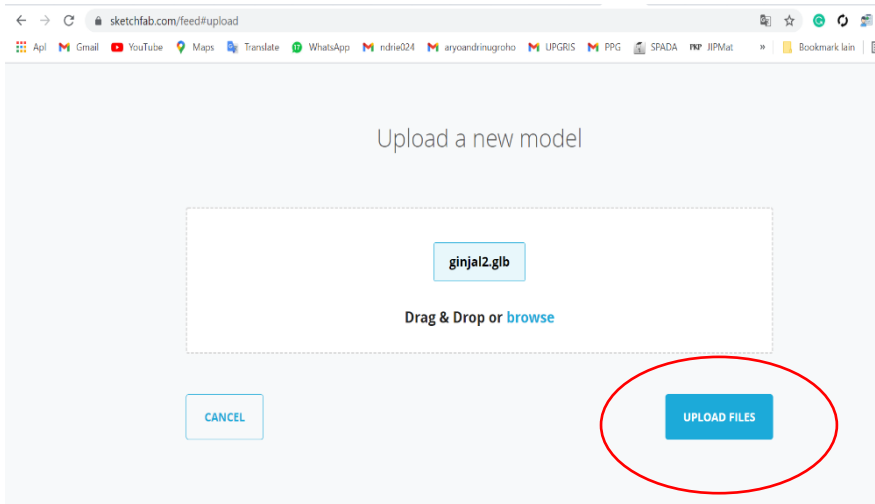


6. Klik Browse, ambil file 3D yang telah anda buat menggunakan paint 3D (misal pilih Ginjal)

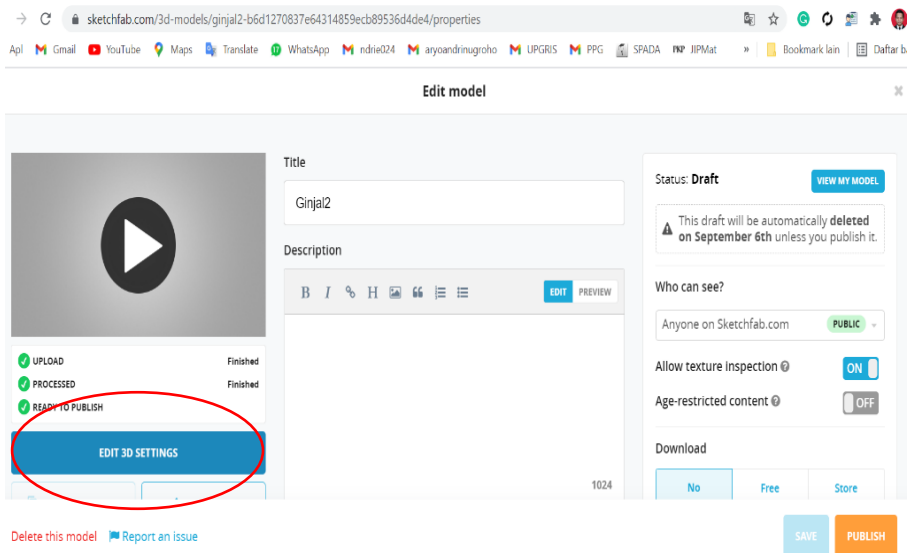




7. Klik upload files

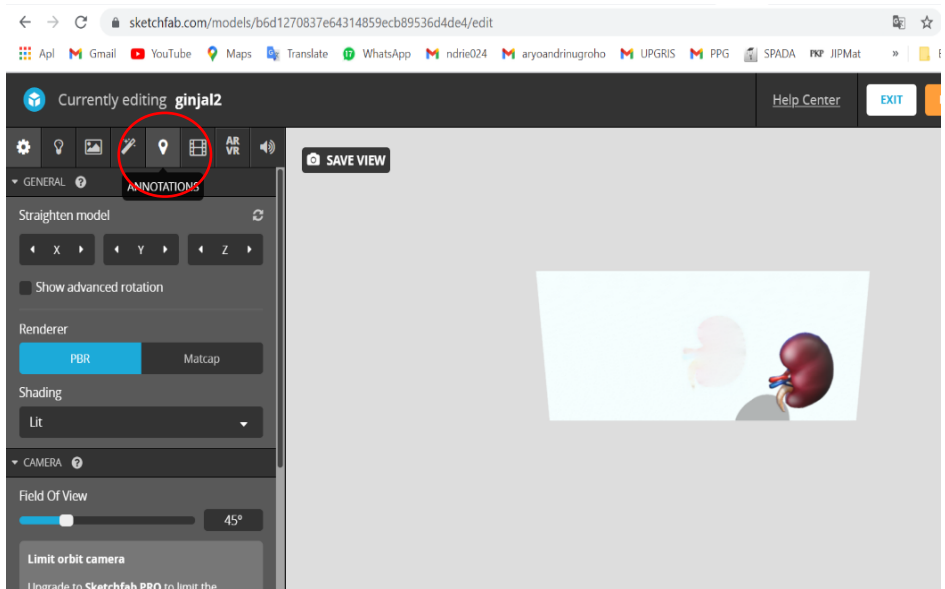


8. Klik 3d Edit Settings untuk memberikan Anotasi (kolom deskripsi opsional jika ingin memberikan penjelasan)

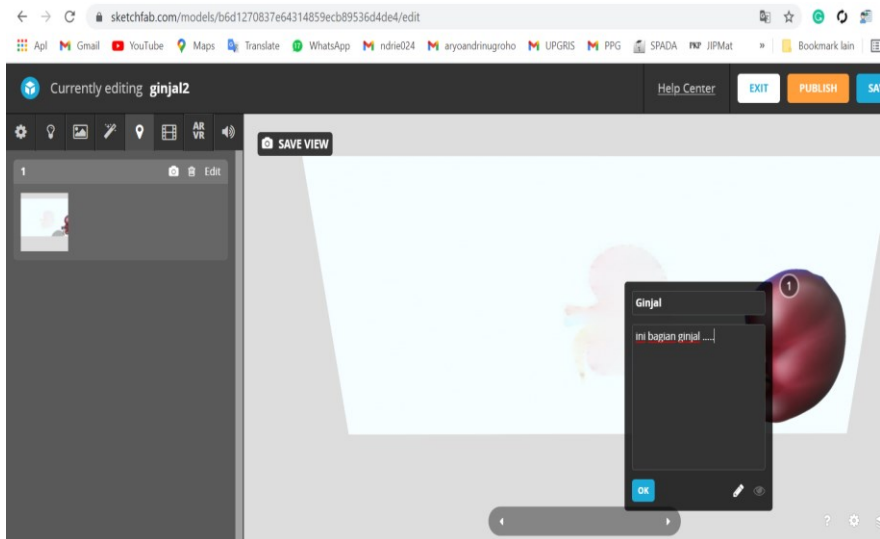




9. Klik icon Anotasi

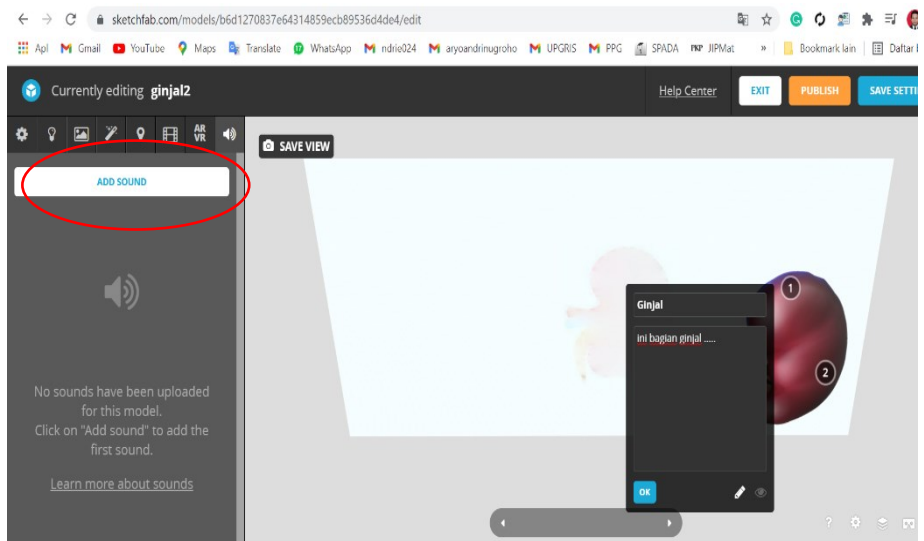
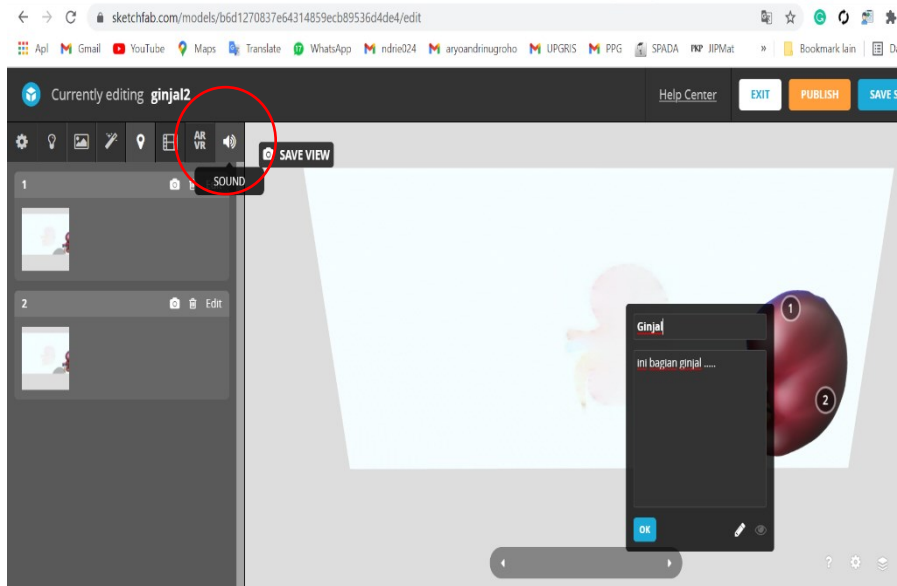


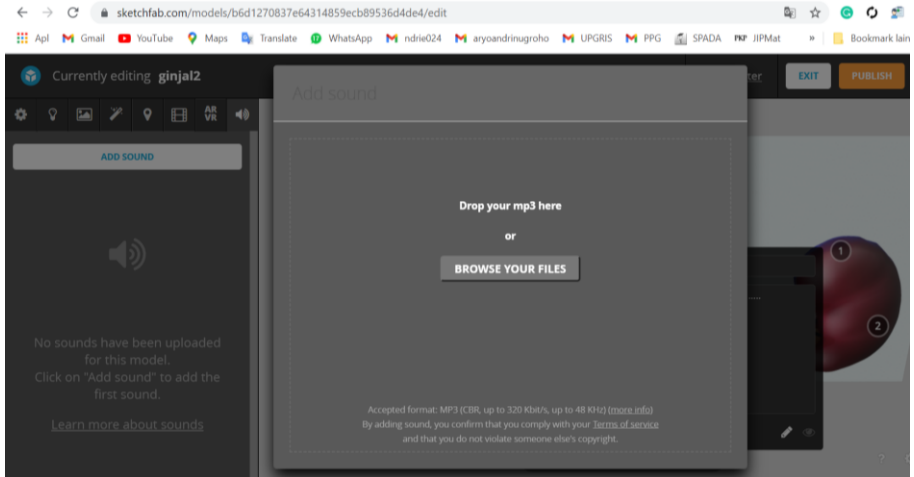
10. Double klik, pada object hati yang ingin diberikan anotasi



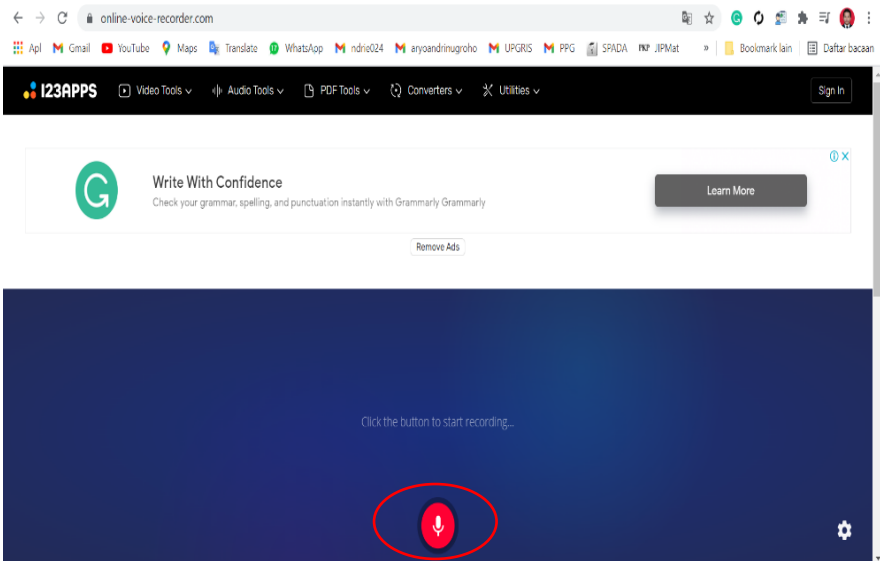


11. Klik icon sound, lalu add sound, untuk menambahkan narasi penjelasan object 3D (pastikan file audio berformat .mp3, anda dapat memanfaatkan website <https://online-voice-recorder.com/> untuk merekam narasi anda)



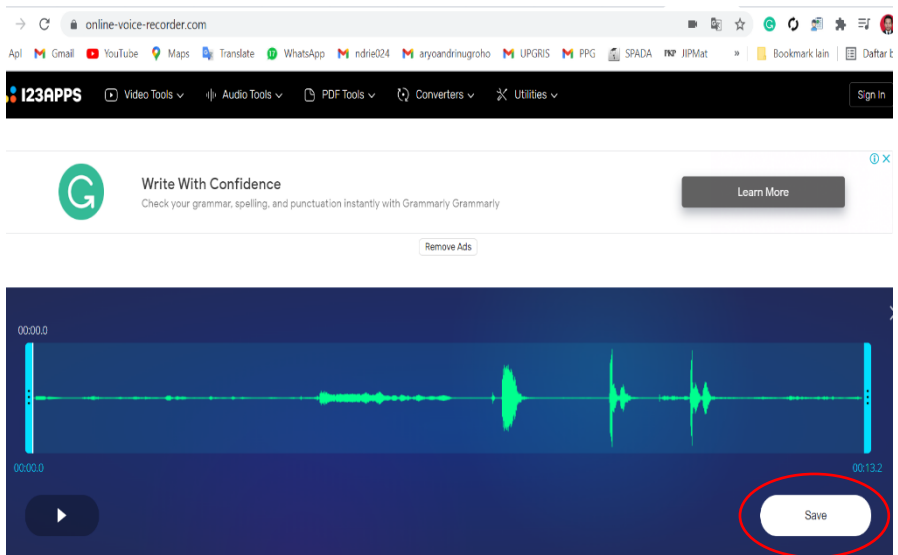


12. Salah satu rekam suara secara online melalui <https://online-voice-recorder.com/> kemudian klik ikon mic

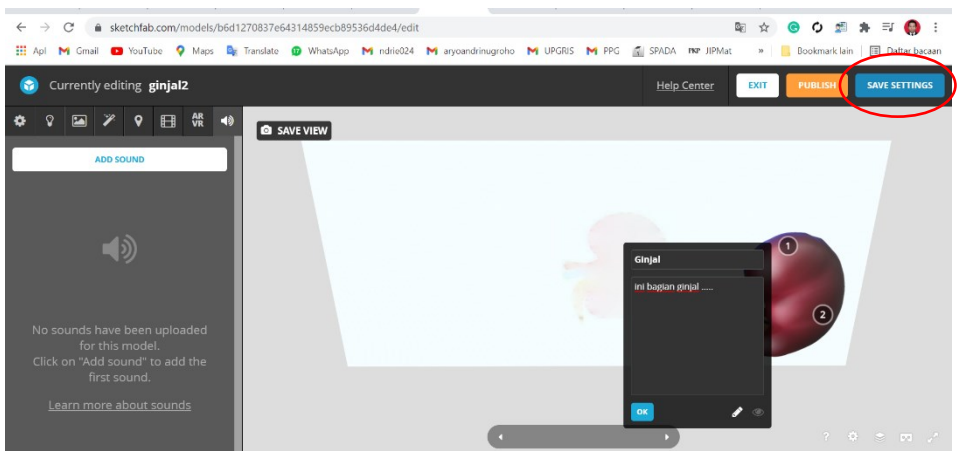




13. Hasil Rekaman dengan memilih save/simpan



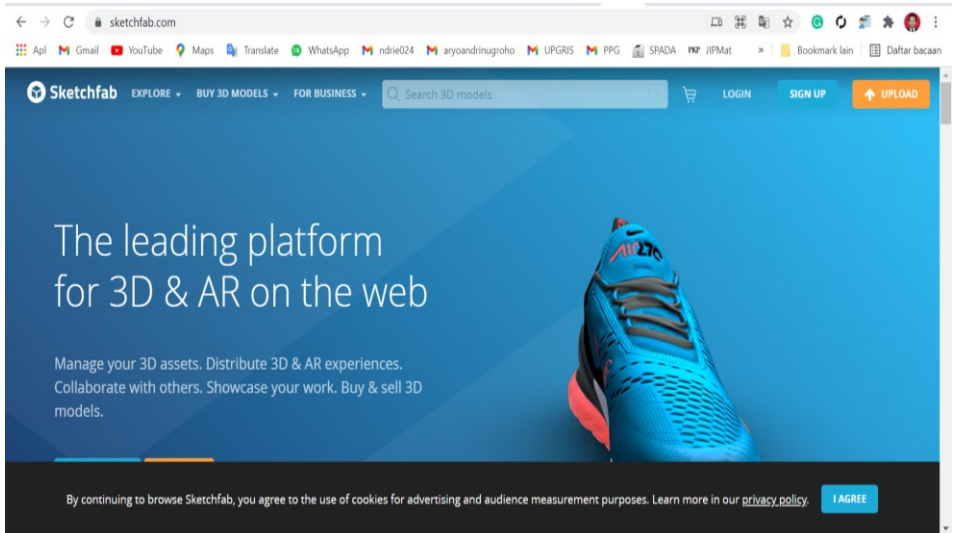
14. Klik save settings dan exit jika sudah selesai. Anda bisa membagikan tautan bahan ajar AR dan VR anda, dengan klik share/publish, kemudian copy tautan, lalu bagikan tautannya ke media lain



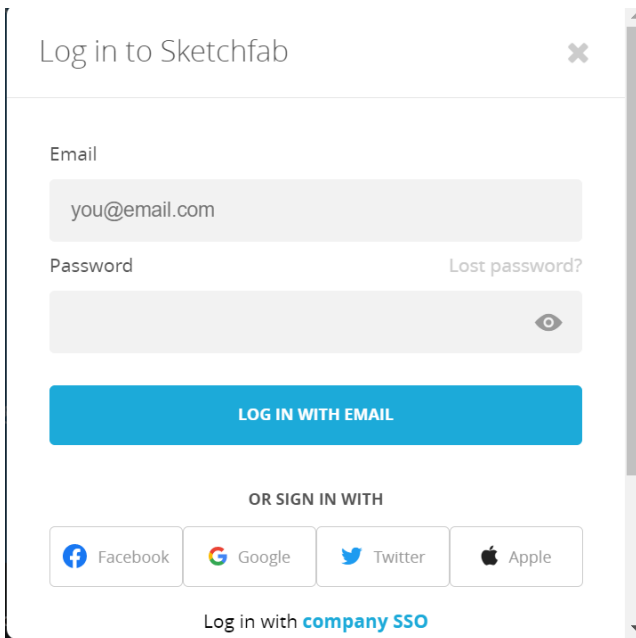


C. Aplikasi Sketchfab Kedua

1. Buka browser <https://sketchfab.com/>

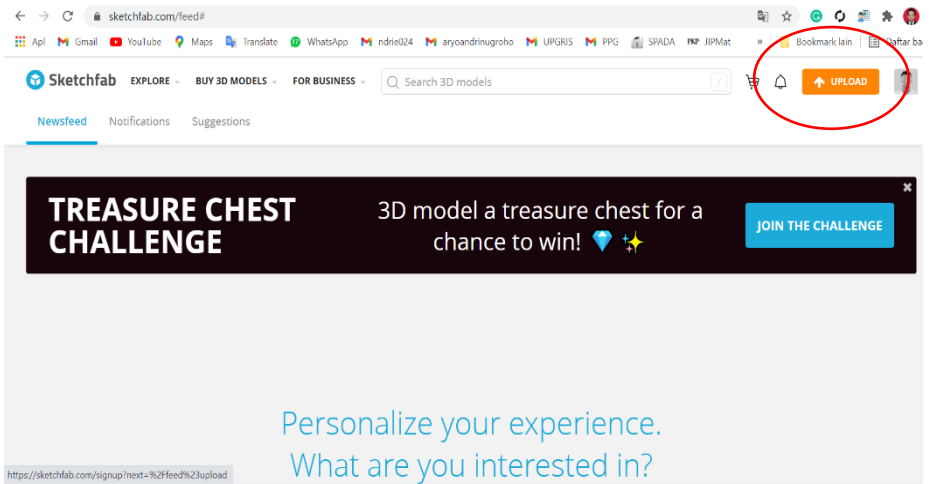


2. Akses sketchfab.com, pilih login, klik login menggunakan email google (masukan email google anda)

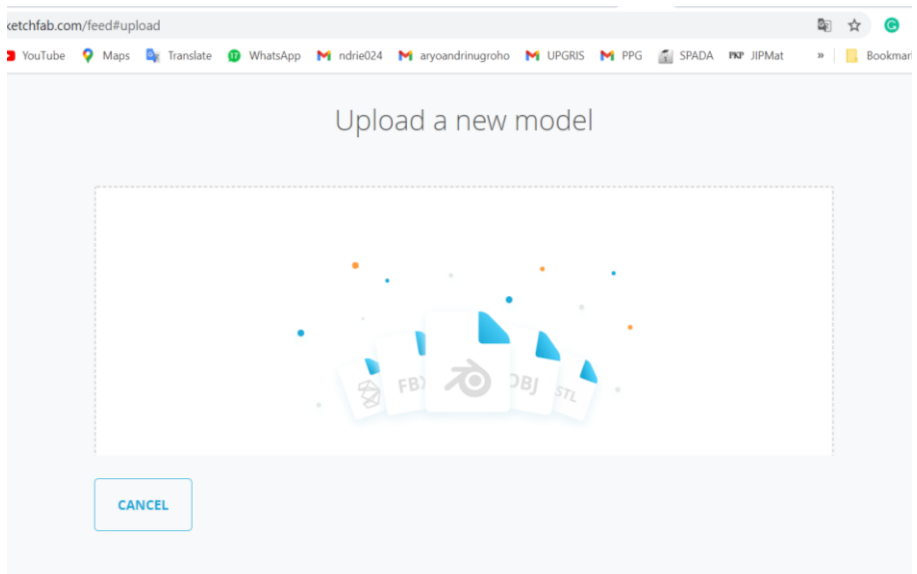


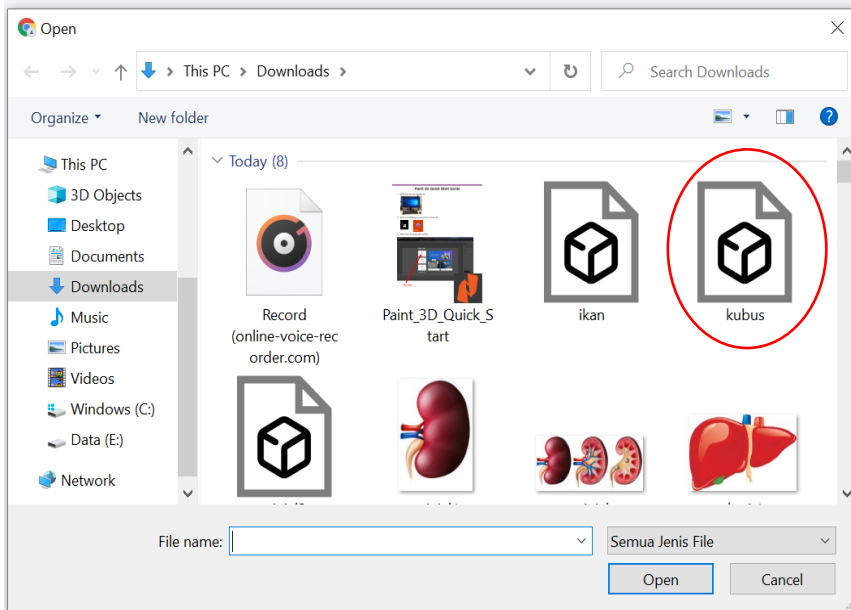


3. Pilih Upload

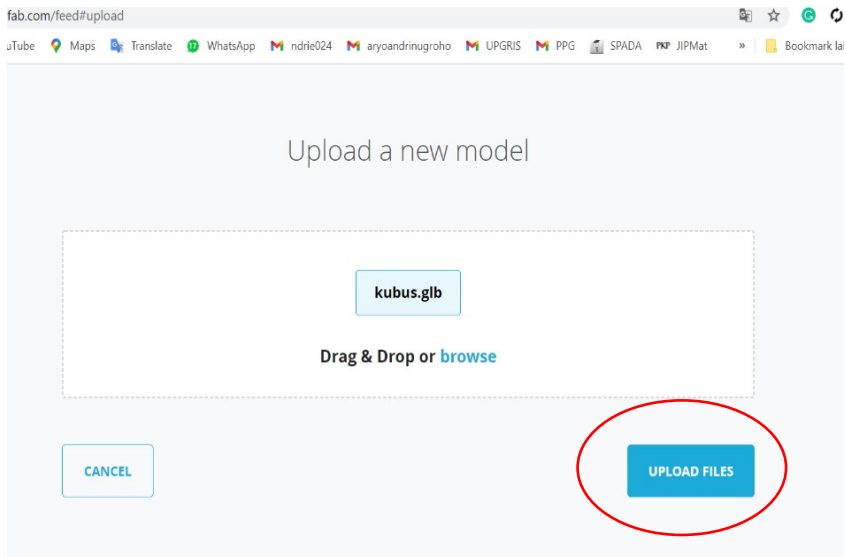


4. Klik Browse, ambil file 3D yang telah anda buat menggunakan paint 3D (misal pilih Kubus)



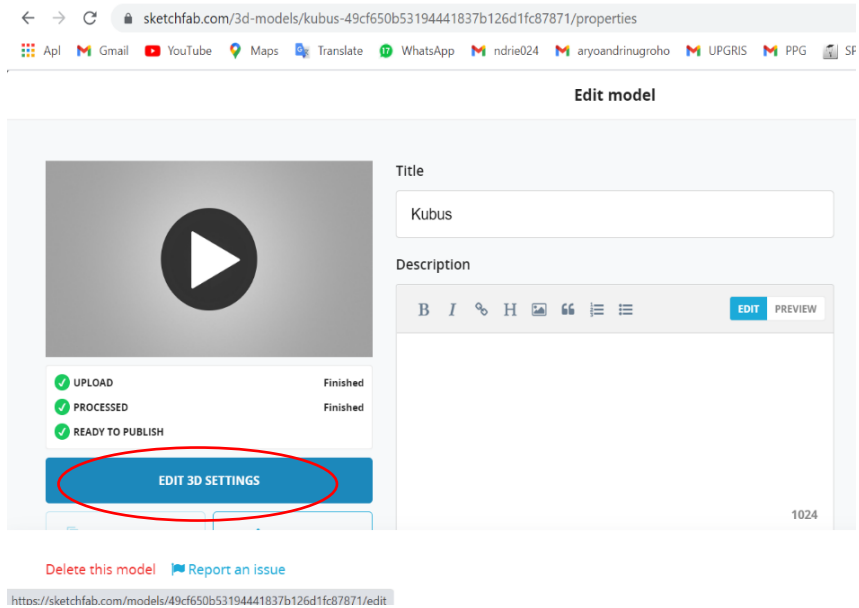


5. Klik upload files

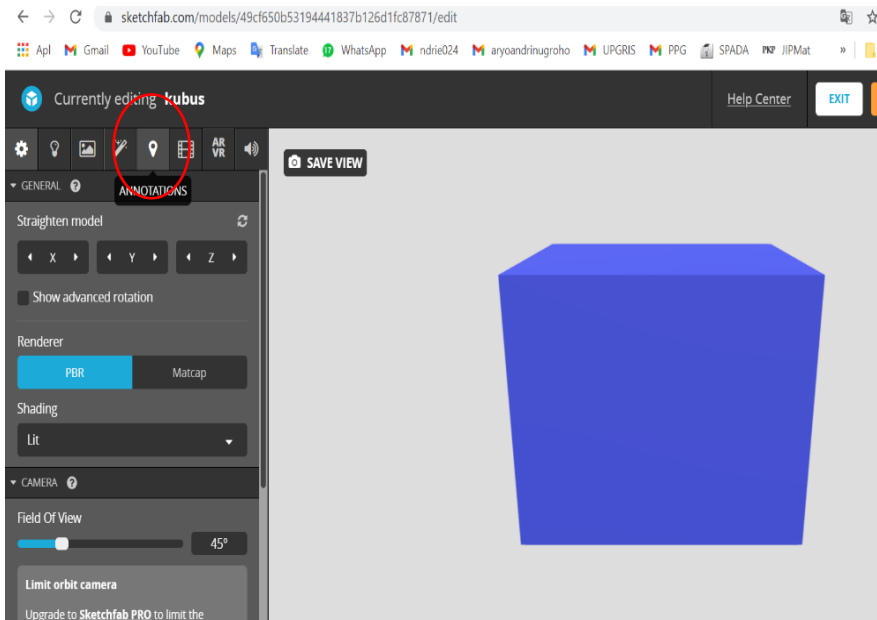




6. Klik 3d Edit Settings untuk memberikan Anotasi (kolom deskripsi opsional jika ingin memberikan penjelasan)

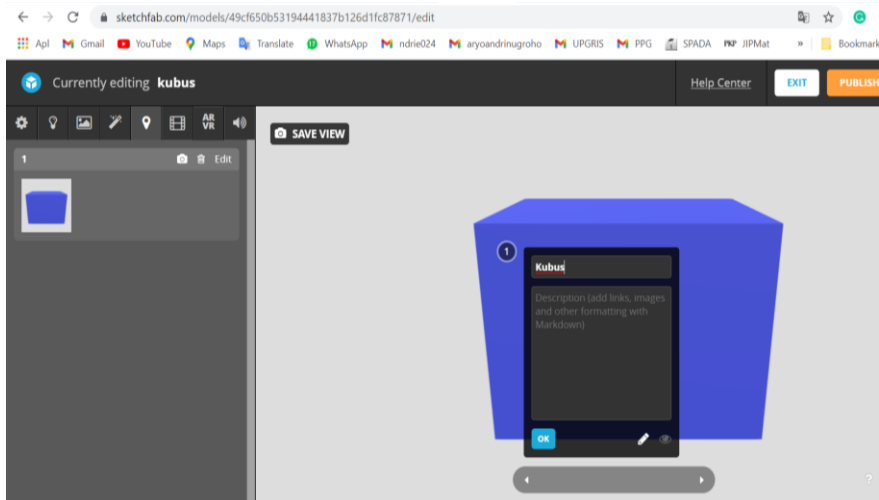


7. Klik icon Anotasi

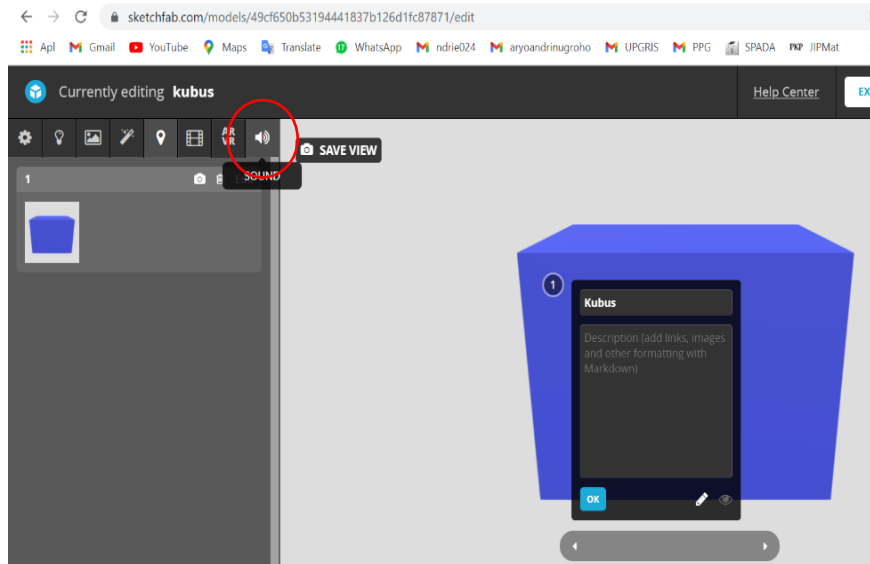


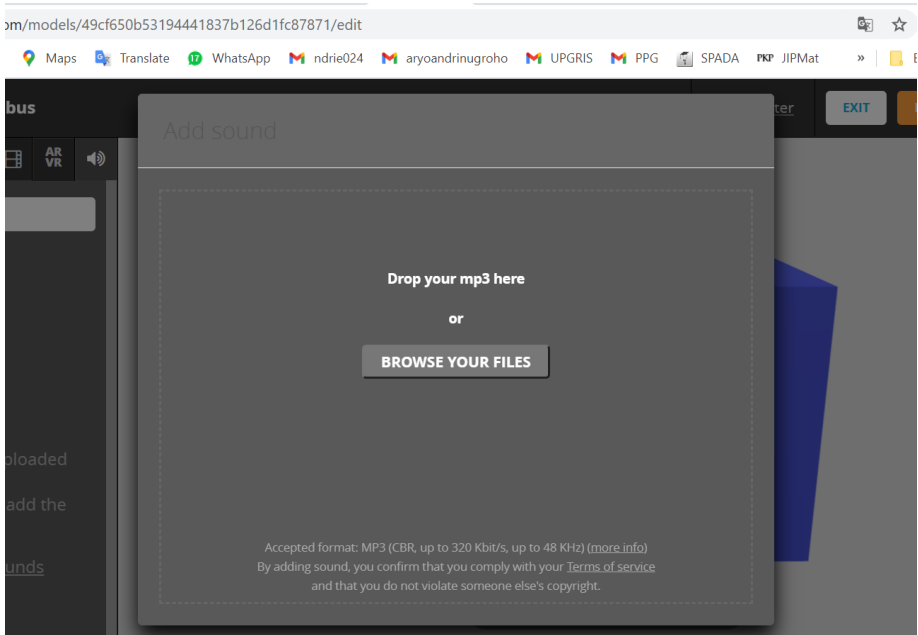
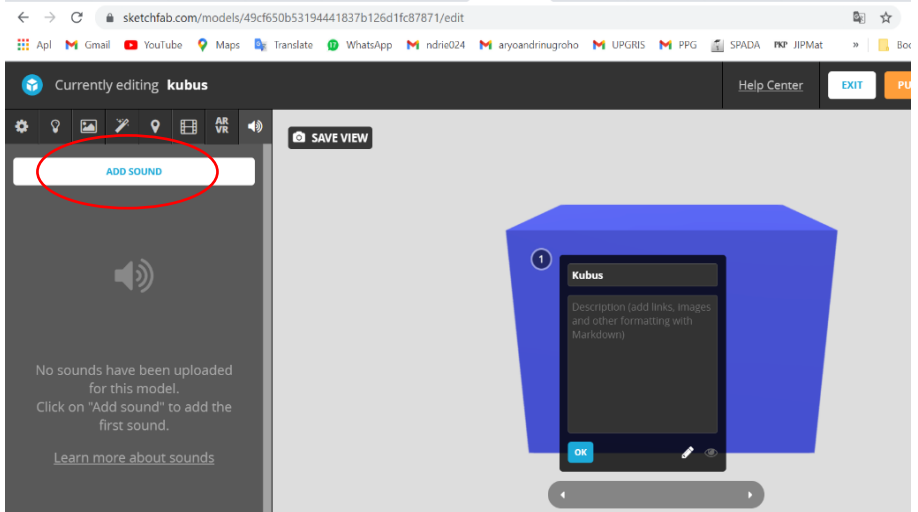


8. Double klik, pada object kubus yang ingin diberikan anotasi



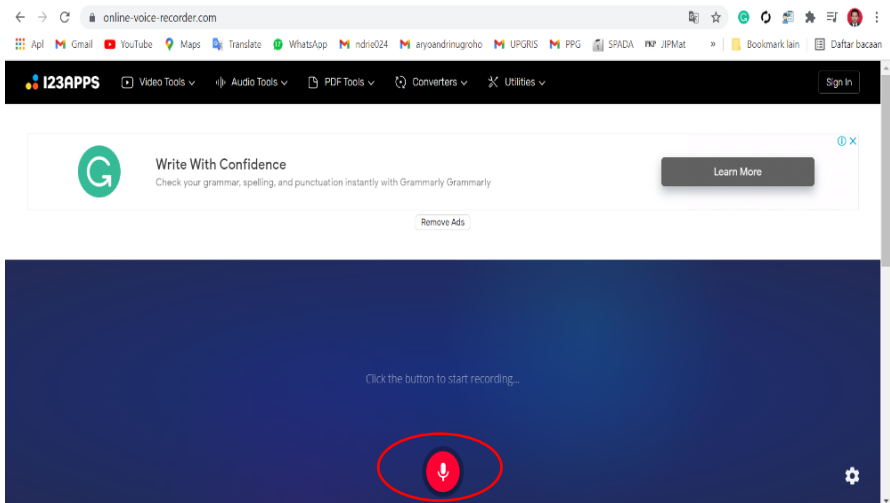
9. Klik icon sound, lalu add sound, untuk menambahkan narasi penjelasan object 3D (pastikan file audio berformat .mp3, anda dapat memanfaatkan website <https://online-voice-recorder.com/> untuk merekam narasi anda)



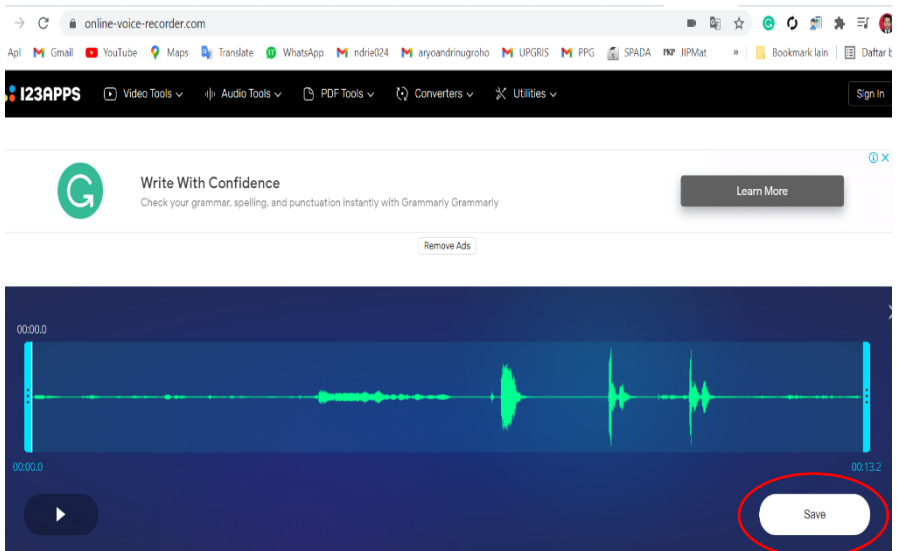




10. Salah satu rekam suara secara online melalui <https://online-voice-recorder.com/> kemudian klik ikon mic

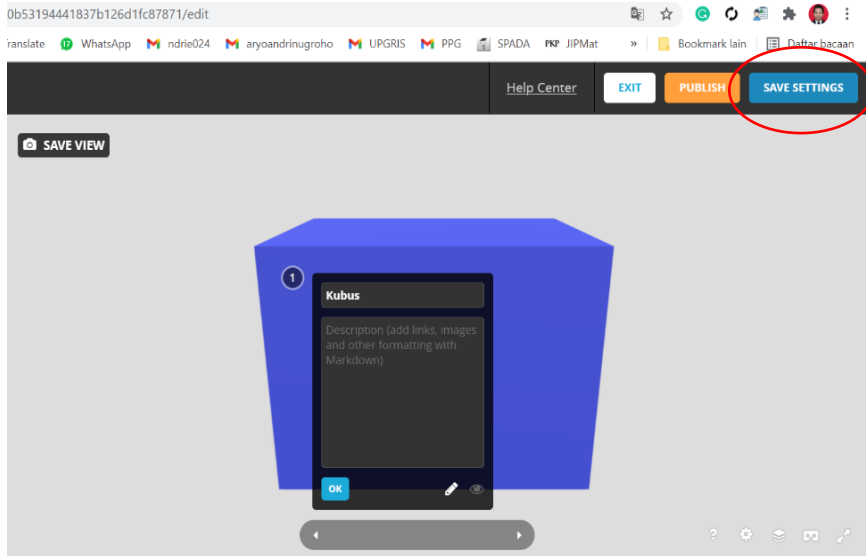


11. Hasil Rekaman dengan memilih save/simpan





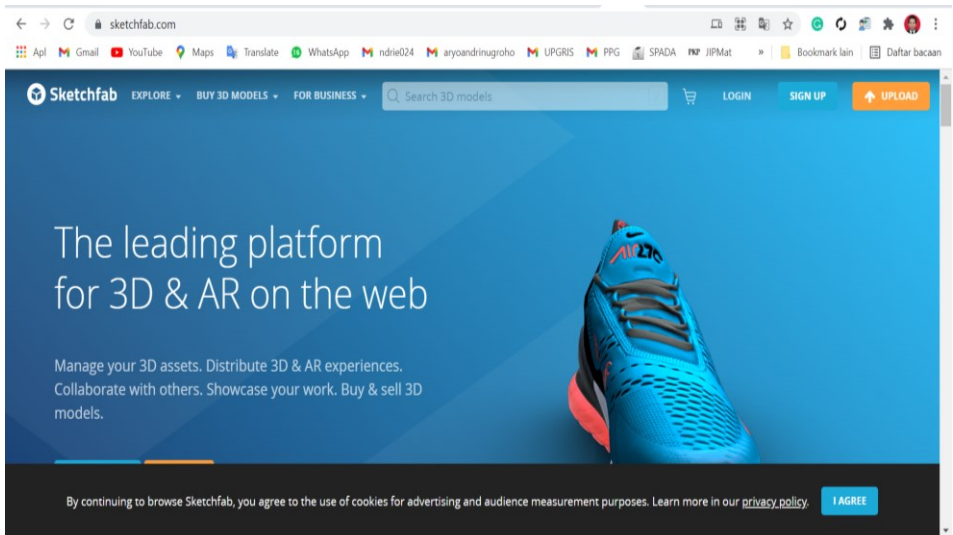
12. Klik save settings dan exit jika sudah selesai. Anda bisa membagikan tautan bahan ajar AR dan VR anda, dengan klik share/publish, kemudian copy tautan, lalu bagikan tautannya ke media lain



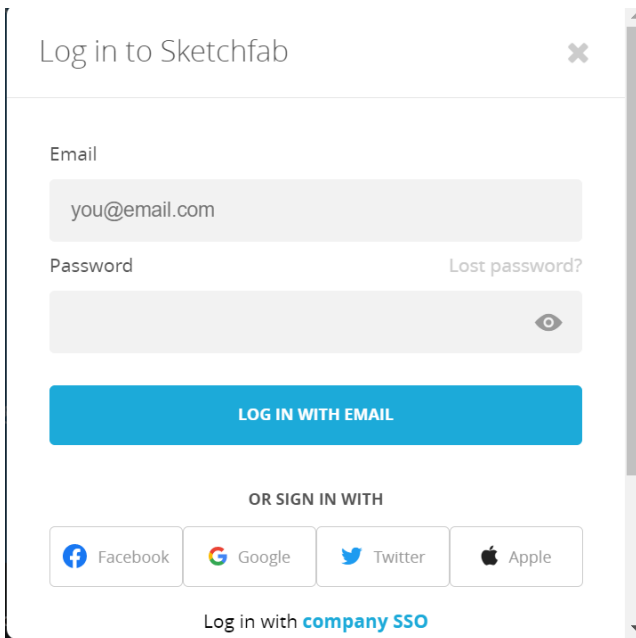


D. Aplikasi Sketchfab Ketiga

1. Buka browser <https://sketchfab.com/>

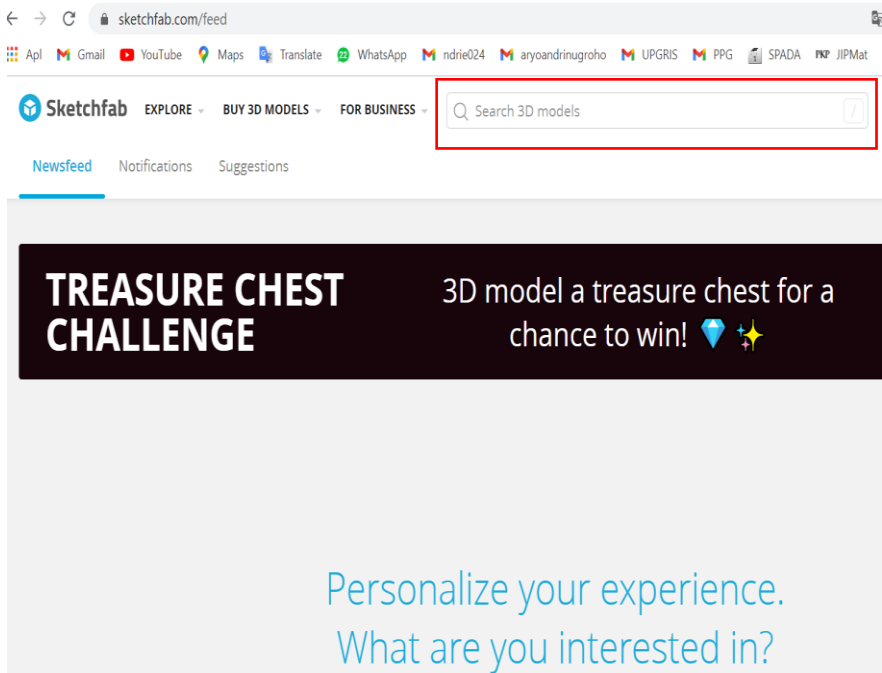


2. Akses sketchfab.com, pilih login, klik login menggunakan email google (masukan email google anda)

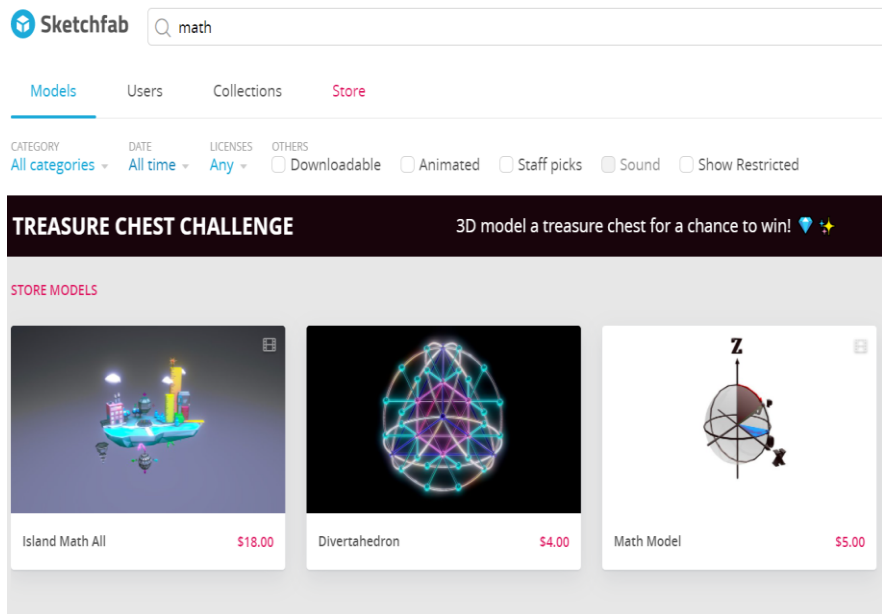




3. Pilih search 3D models

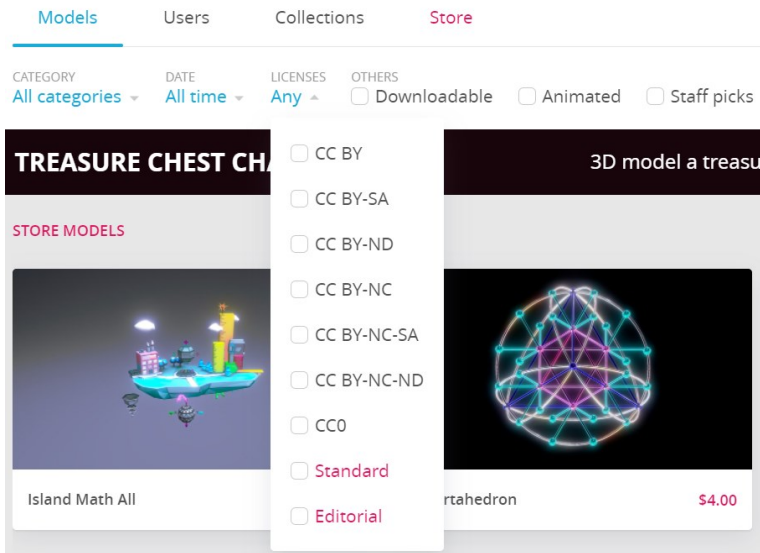


4. Pilih kata kunci misalnya math

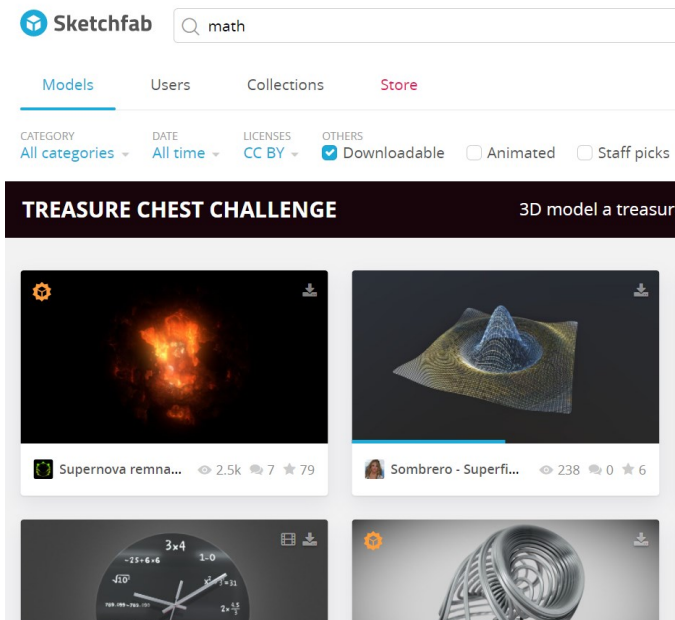




5. Karena banyak yang membayar maka kita perlu memfilter untuk bisa mengakses yang gratis dengan memilih Any kemudian pilih CC BY



6. Sudah terlihat tampilan yang memuat objek dengan pilihan gratis





7. Pilih salah satu objek yang akan digunakan



The D6
3D Model



rkochstudent

FOLLOW



0



0



1

[Download 3D Model](#)

[+ Add To](#)

[</> Embed](#)

[Share](#)

[Report](#)

8. Download objek tersebut kemudian pilih format fbx



The D6
3D Model



rkochstudent

FOLLOW



0



0



1

[Download 3D Model](#)

[+ Add To](#)

[</> Embed](#)

[Share](#)

[Report](#)





Download

The D6

This model is free

CC Attribution
Author must be credited. Commercial use is allowed.
[Learn more](#)

Credit the Creator
The D6 by [rkochstudent](#) is licensed under [Creative Commons Attribution](#)

Available downloads

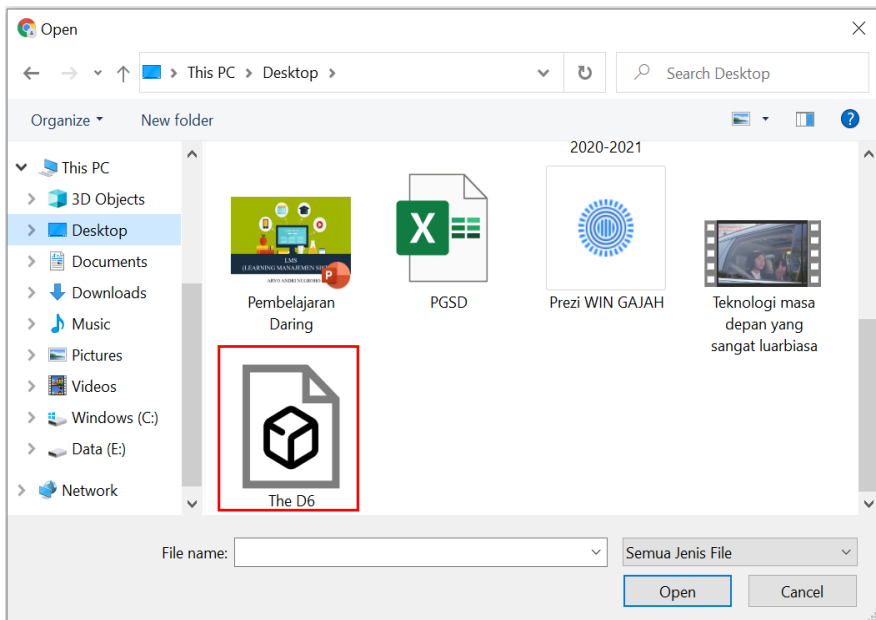
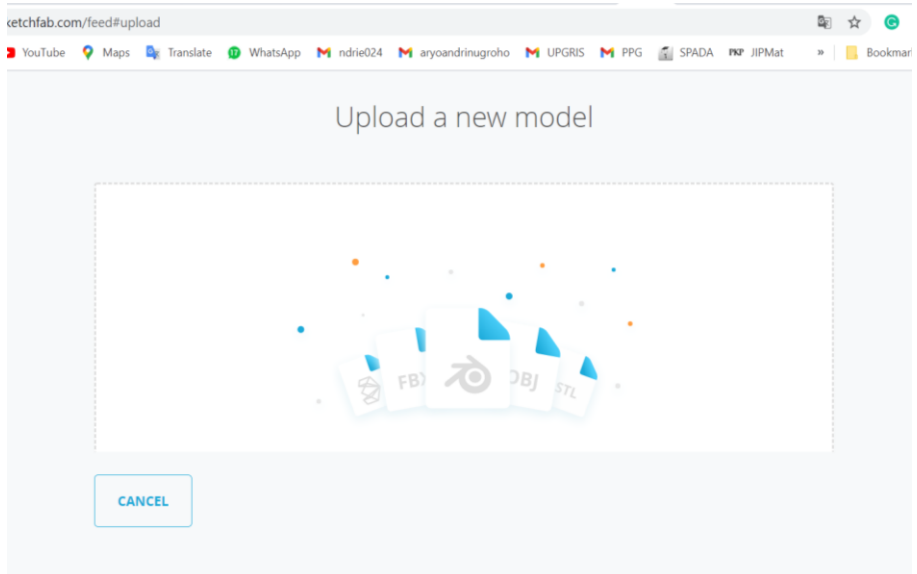
Original format (fbx)	DOWNLOAD
Autoconverted format (g TF)	DOWNLOAD

9. Pilih Upload

The screenshot shows the Sketchfab website interface. The browser address bar displays "sketchfab.com/feed#". The navigation menu includes "EXPLORE", "BUY 3D MODELS", and "FOR BUSINESS". A search bar is present with the text "Search 3D models". The "UPLOAD" button, located in the top right corner of the navigation area, is circled in red. Below the navigation bar, there is a promotional banner for the "TREASURE CHEST CHALLENGE" with the text "3D model a treasure chest for a chance to win!" and a "JOIN THE CHALLENGE" button. At the bottom of the page, there is a sign-up prompt: "Personalize your experience. What are you interested in?" with a URL "https://sketchfab.com/signup?next=%2Ffeed%2Fupload".

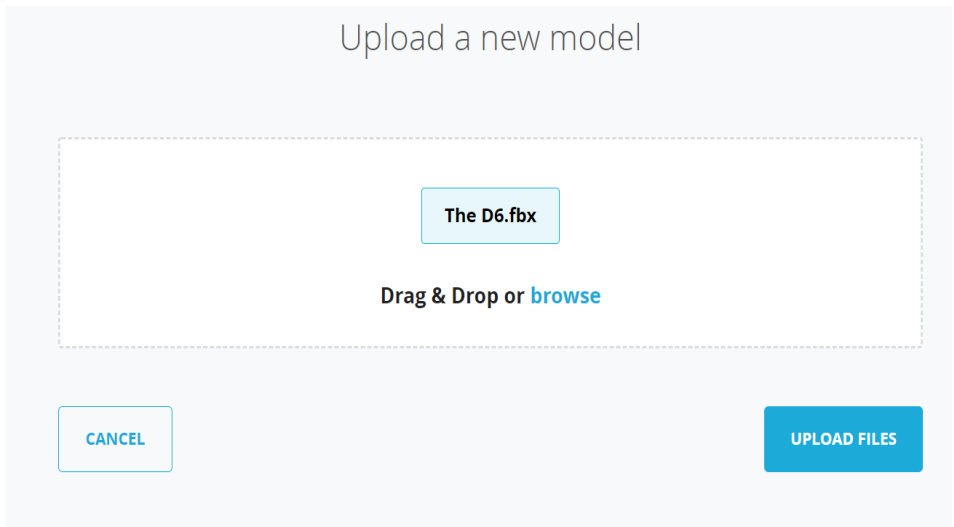


10. Klik Browse, ambil file 3D yang telah anda buat menggunakan paint 3D (pilih The D6)

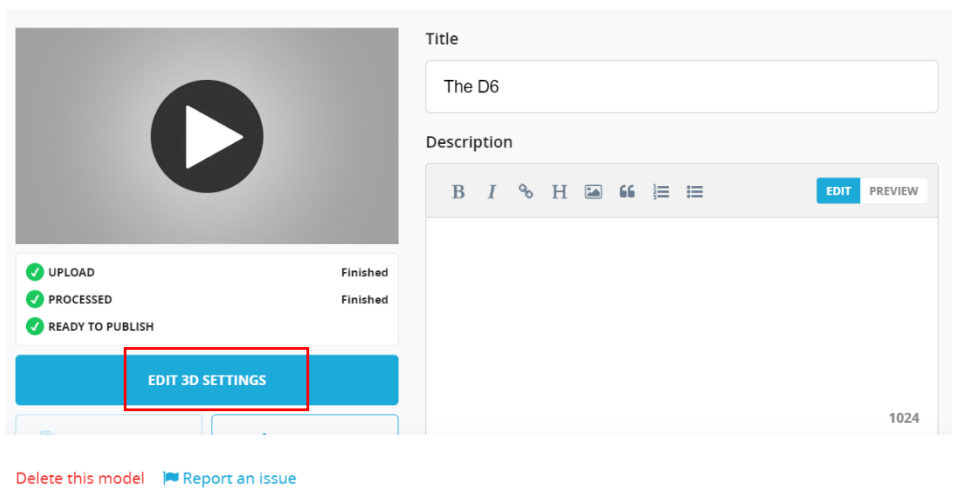




11. Klik upload files

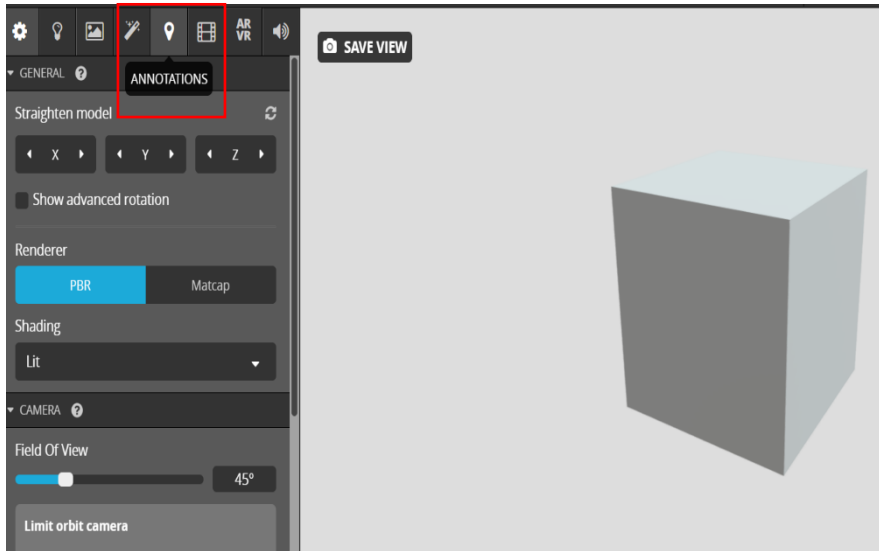


12. Klik 3d Edit Settings untuk memberikan Anotasi (kolom deskripsi opsional jika ingin memberikan penjelasan)

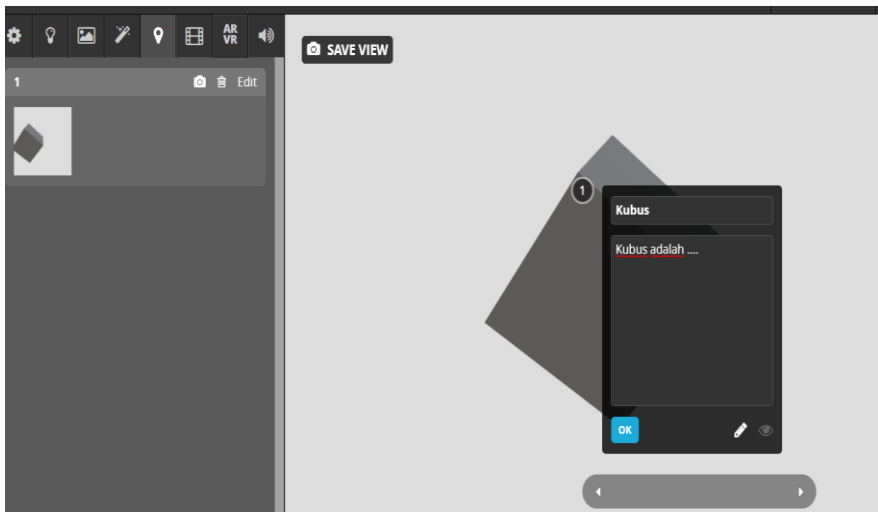




13. Klik icon Anotasi

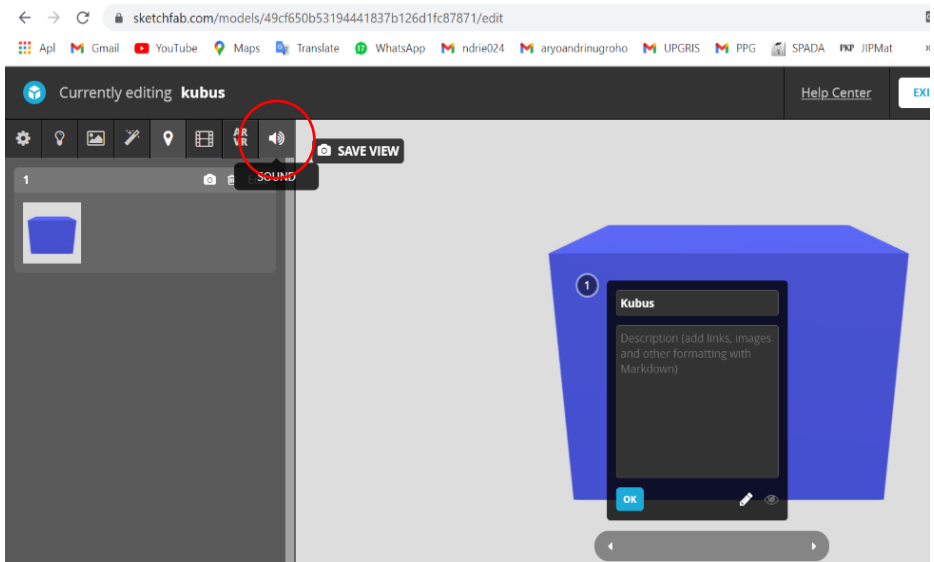
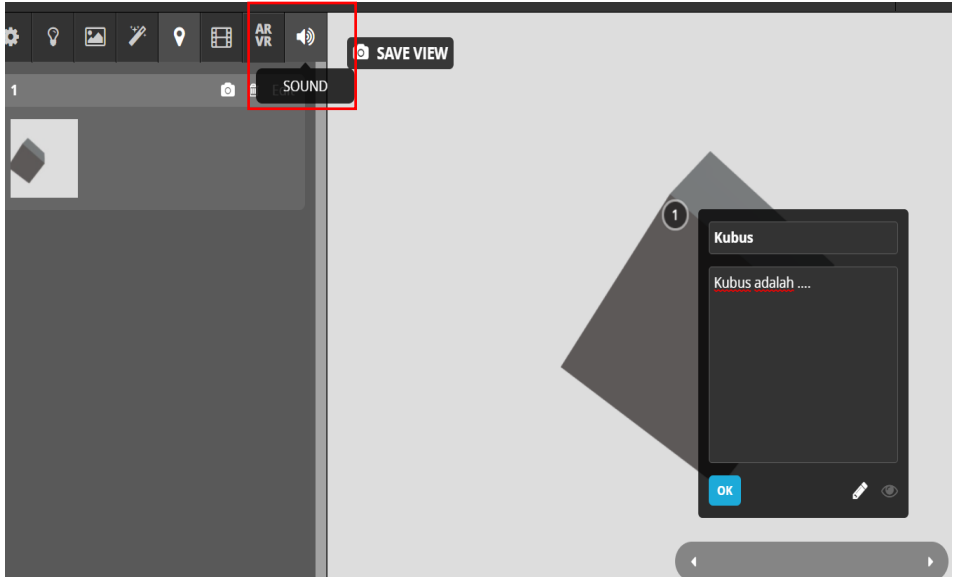


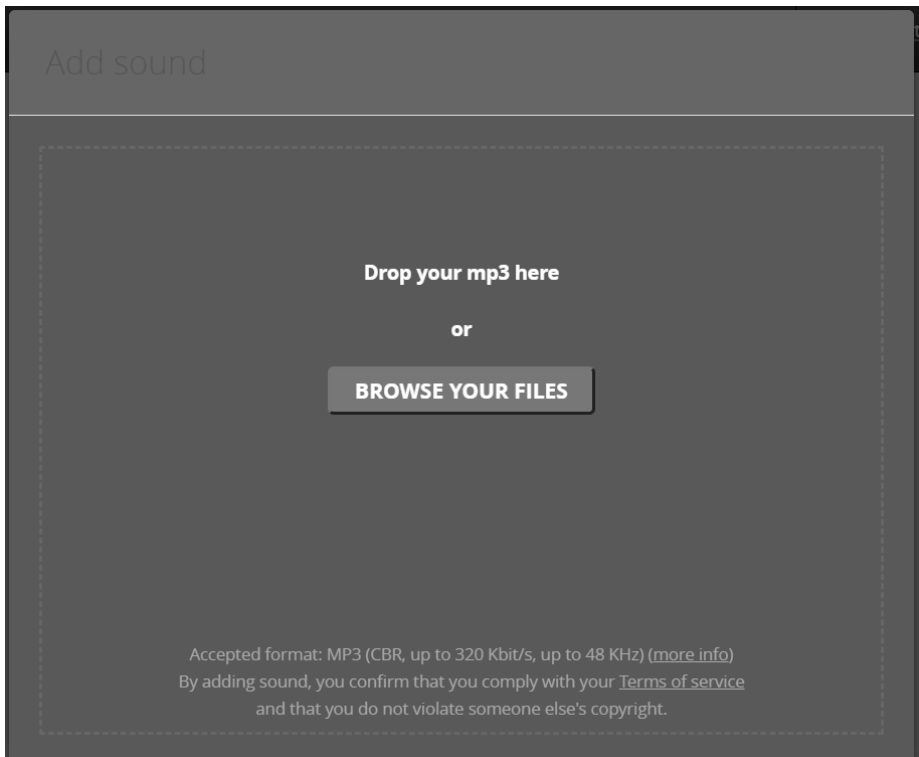
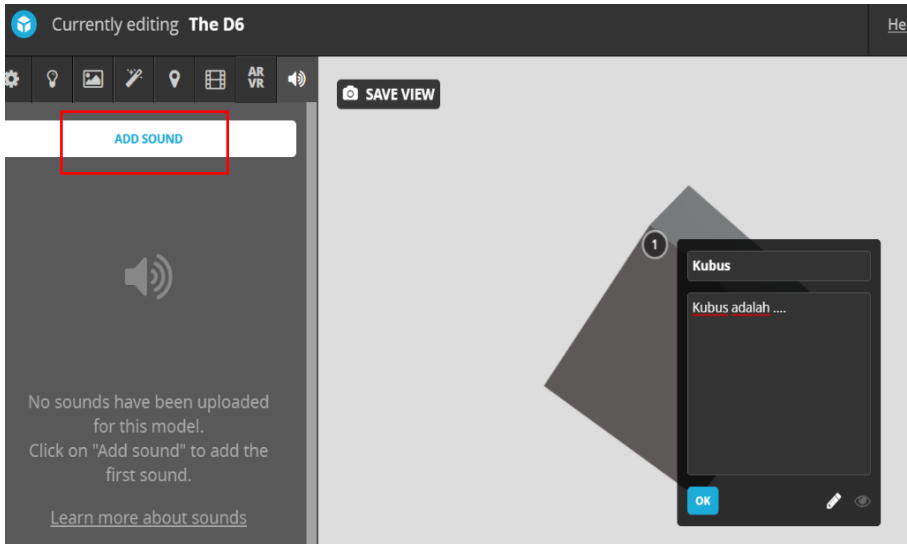
13. Double klik, pada object kubus yang ingin diberikan anotasi





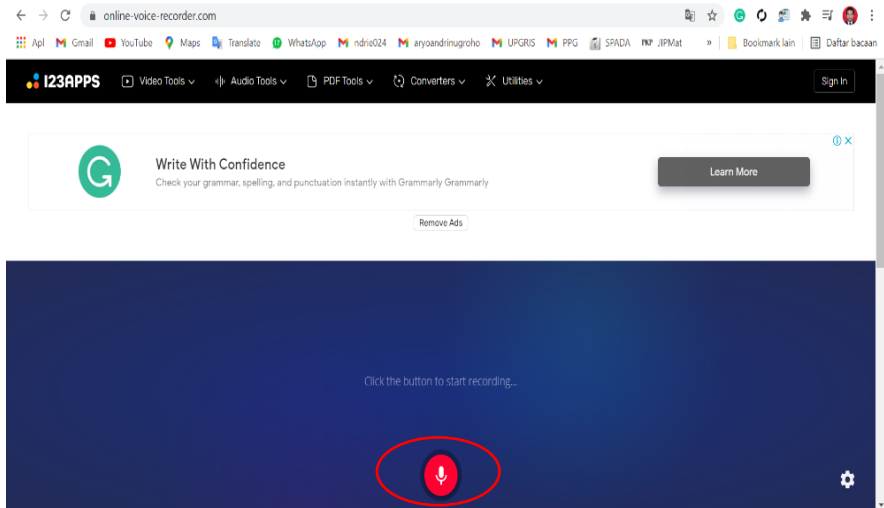
14. Klik icon sound, lalu add sound, untuk menambahkan narasi penjelasan object 3D (pastikan file audio berformat .mp3, anda dapat memanfaatkan website <https://online-voice-recorder.com/> untuk merekam narasi anda)



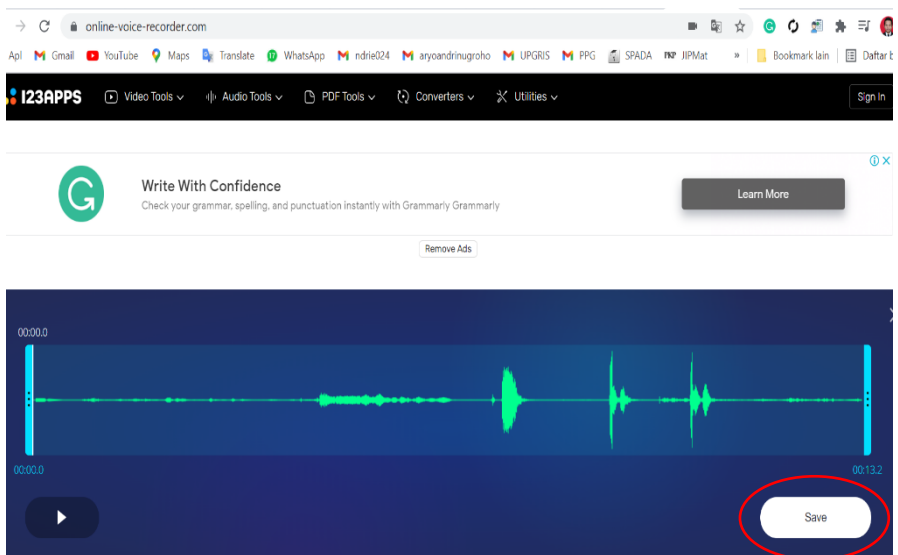




15. Salah satu rekam suara secara online melalui <https://online-voice-recorder.com/> kemudian klik ikon mic

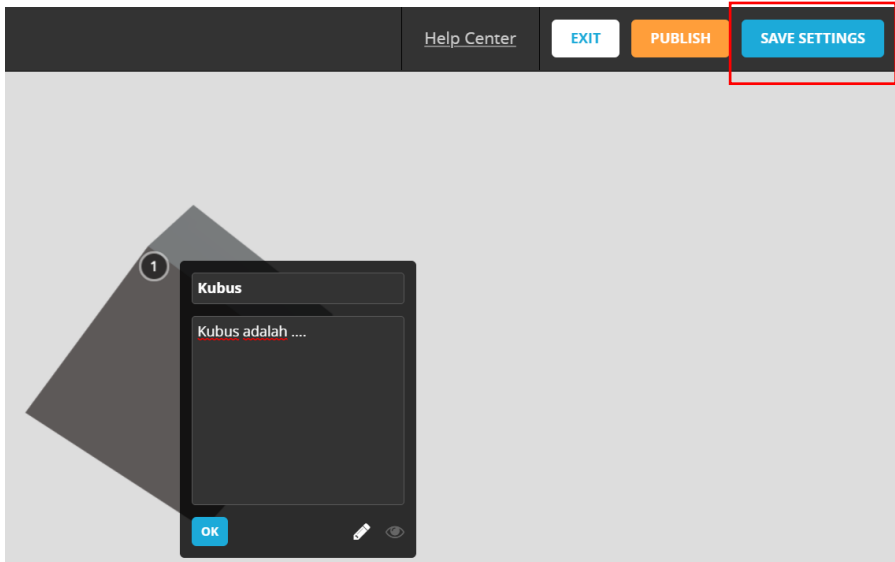


16. Hasil Rekaman dengan memilih save/simpan





17. Klik save settings dan exit jika sudah selesai. Anda bisa membagikan tautan bahan ajar AR dan VR anda, dengan klik share/publish, kemudian copy tautan, lalu bagikan tautannya ke media lain





LATIHAN SKETCHFAB

1. Buatlah objek animasi Virtual Reality/Augmented Reality menggunakan aplikasi paint 3D yang dimasukkan ke dalam Sketchfab dan beri anotasi dan suara
2. Buatlah objek animasi Virtual Reality/Augmented Reality menggunakan animasi 3D yang disediakan oleh Sketchfab dan beri anotasi dan suara



CANVA

A. Sekilas Tentang Canva

Desain merupakan salah satu komponen sebagai tolak ukur kesuksesan *campaign marketing*. Bahkan, tidak jarang kita melihat iklan yang unik dan nyeleneh baik di televisi maupun di social media. Tujuannya biasanya sebagai *brand awareness* atau menarik perhatian calon pembeli. Namun, jika anda ingin memiliki design yang berkualitas namun tidak punya cukup skill untuk menggunakan corel draw atau photoshop maka canva adalah solusinya.

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi tak terkecuali modul. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.

Dengan canva Anda bisa membuat visual konten yang bagus dengan mudah tidak kalah dengan software berbayar lainnya. Anda bisa untuk membuat berbagai macam desain dengan mudah seperti :

- **Logo** : Logo sangat penting bagi setiap bisnis karena itu adalah salah satu sarana branding. Menggunakan Canva Anda bisa dengan mudah membuat logo bisa dengan template yang sudah disediakan atau buat sendiri dari nol.
- **Poster** : Poster sangat cocok untuk iklan produk, jasa dan lain-lain. Membuat poster sekarang sangat mudah, tinggal buka canva pilih template poster, Anda edit dan selesai



- **Banner Iklan** : Nah sekarang membuat banner iklan untuk website sangat mudah, tidak perlu menguasai ilmu desain grafis. Tinggal buka canva semua banner iklan bisa Anda buat
- **Konten Sosial Media** : Konten sosial media saat ini sangat penting untuk bisnis. Dengan konten yang bagus, tentu akan menarik perhatian netizen. Canva juga menyediakan banyak template untuk membuat konten sosial media, Anda tinggal pilih, edit dan Anda unduh desain yang Anda buat, mudah bukan?
- **Featured Image Blog** : Kini Anda bisa dengan cepat membuat banner blog tanpa perlu menguasai desaini grafis. Dengan Canva Anda tinggal pilih gambar, tambah teks, edit dan unduh.
- **Thumbnail Youtube** : Canva juga memudahkan untuk youtuber jika ingin membuat thumbnail youtube karena sudah tersedia beragam templatnya. Anda tinggal pilih template dan edit. Bagaimana mudah kan?
- Newsletter
- **Infografik**
- **Desain Kemasan Produk**

B. Fitur-Fitur Pada Canva

Dari sekian banyak aplikasi desain grafis yang ada seperti adobe, corel dan lain-lain, Canva adalah salah satu opsi desain grafis terbaik tanpa mengeluarkan biaya sedikitpun yang menyediakan berbagai macam fiturnya. Inilah fitur-fitur yang akan Anda temui di versi gratis canva.





1. Template

Pada canva ada lebih dari 50.000 lebih template yang bisa digunakan untuk membuat semua kebutuhan visual konten Anda. Contoh-contoh visual konten tersebut terbagi dalam berbagai kategori, termasuk banner website, banner iklan, poster dan lain-lain. Sebenarnya Anda juga bisa desain sendiri visual konten Anda dari nol, namun beragam template yang tersedia dibuat untuk mempercepat proses pembuatan desain, caranya hanya tinggal Anda kostumisasi template atau mengubah desain yang Anda pilih sesuai keinginan.

2. Kapasitas Penyimpanan 1 GB

Pada Canva Anda dapat menyimpan hasil desain Anda. Fitur ini sangat berguna jika Anda memiliki format desain yang digunakan terus-menerus, sehingga jika Anda ingin membuat desain yang mirip seperti desain yang Anda buat sebelumnya, Anda tinggal buka kembali dan kostumisasi sesuai keinginan. Untuk versi gratis, aplikasi canva menyediakan kapasitas penyimpanan sebesar 1GB. Untuk beberapa orang, mungkin kapasitas tersebut tidak cukup besar namun Anda dapat langsung mengunduh hasil desain Anda setelah membuatnya. Dengan begitu, kapasitas penyimpanan tersebut dapat digunakan untuk template yang sering Anda gunakan.

3. 900+ Icon dan Ilustrasi

Selain teks, Anda juga dapat memasukkan icon dan ilustrasi kedalam desain Anda. Ada banyak icon dan ilustrasi yang tersedia di versi gratis.





4. Pilihan Background Yang Bervariasi

Pada Canva tersedia banyak variasi background atau latar belakang yang tidak membosankan dengan gradien warna yang siap meramaikan desain-desain yang Anda buat. Tidak hanya itu, Anda juga bisa mengedit setiap background yang Anda gunakan. Contohnya, Anda bisa mengatur kontras, intensitas warna, dan menambahkan vignette pada latar belakang.

5. Kustomisasi Teks

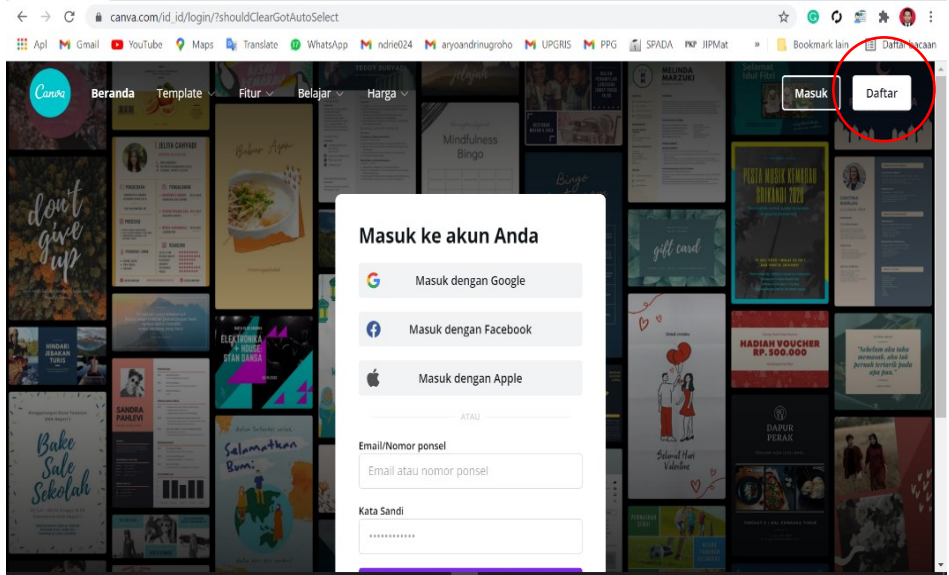
Pada Canva juga terdapat fitur kustomisasi teks yang akan berguna jika ingin membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak. Fitur ini pun mudah untuk digunakan, pengguna tinggal meletakkan kotak teks pada bidang yang diinginkan. Setelah itu, Anda bisa ubah jenis fontnya, ukuran teks, dan format lainnya. Selain itu, Canva juga memiliki banyak contoh desain tulisan yang dapat dikustomisasi. Fitur ini sangat membantu Anda untuk menghemat waktu dalam pembuatan poster atau kartu ucapan.

C. Membuat E-Modul Menggunakan Canva

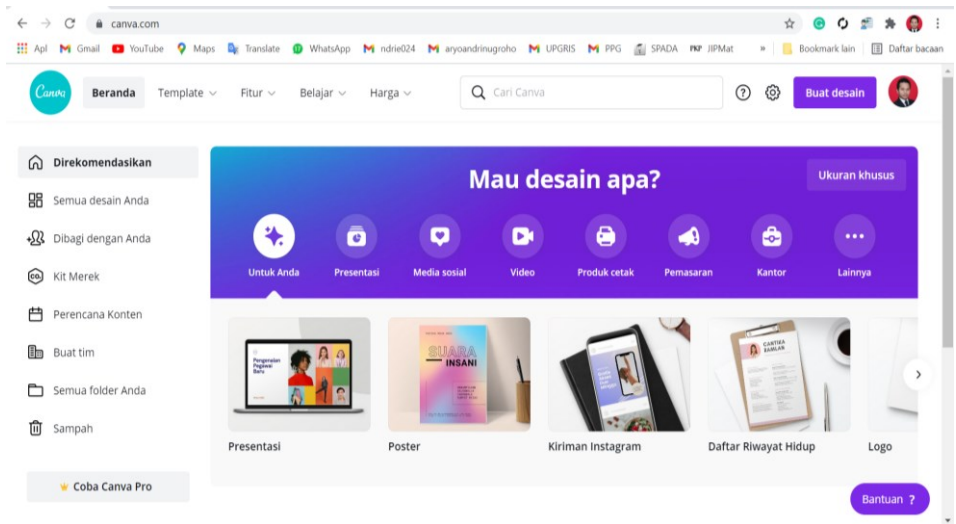
Pada kebutuhan desain modul yang menarik dan interaktif kita bisa menggunakan aplikasi canva. Seperti kita ketahui canva salah satu aplikasi web online yang membantu kita membuat berbagai desain yang menarik karena tersedia banyak template dari berbagai kebutuhan desain grafis. Untuk membuat e-modul dengan menggunakan canva maka berikut tahapan-tahapan pembuatannya.

1. Register akun canva dengan mengakses [canva.com](https://www.canva.com) dan daftarkan dengan menggunakan akun google



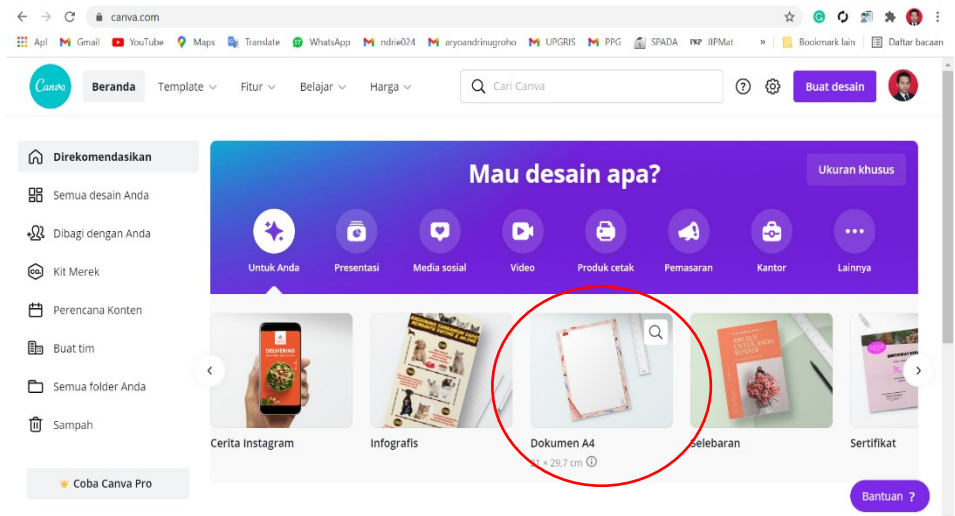


2. Jika sudah akan masuk ke beranda canva

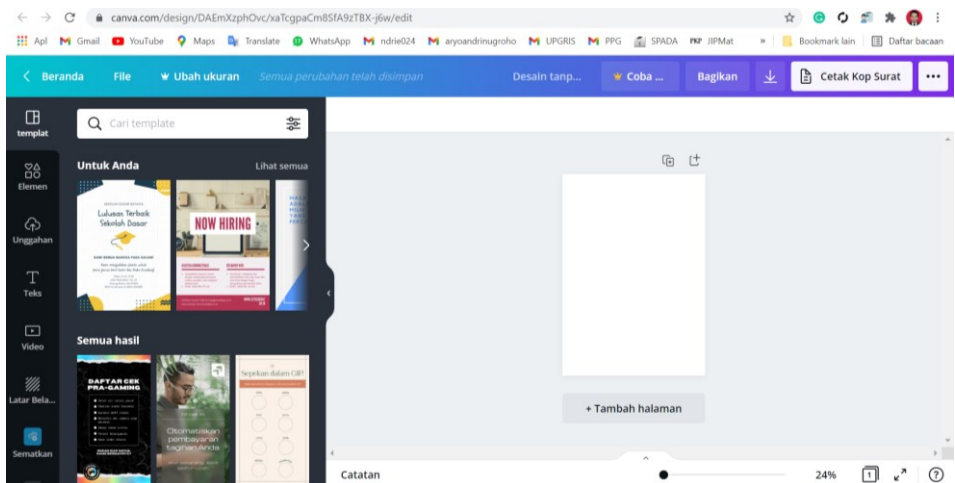




3. Untuk memulai membuat modul, kita akan memilih ukuran kertasnya adalah A4 tinggal ketik A4 dipencarian canva



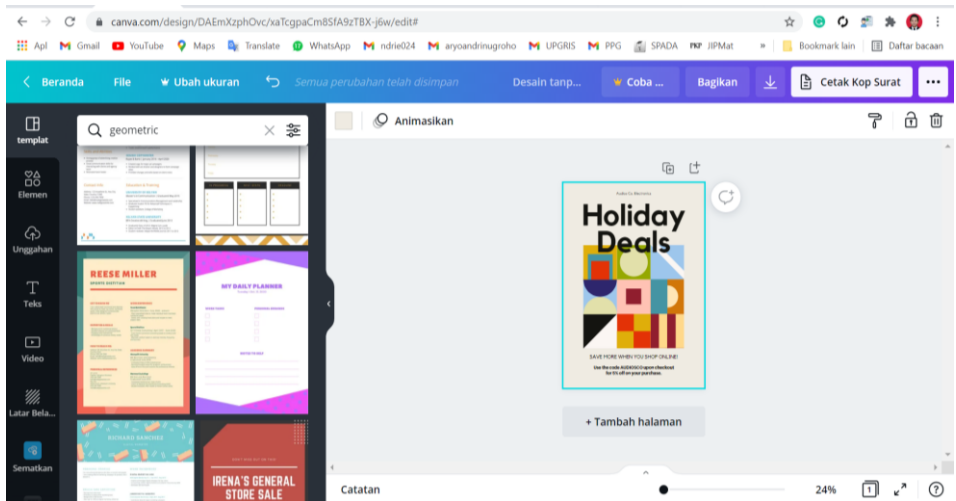
4. Pilih dokumen A4 kita akan menemukan banyak template untuk desain modul atau bisa desain sendiri



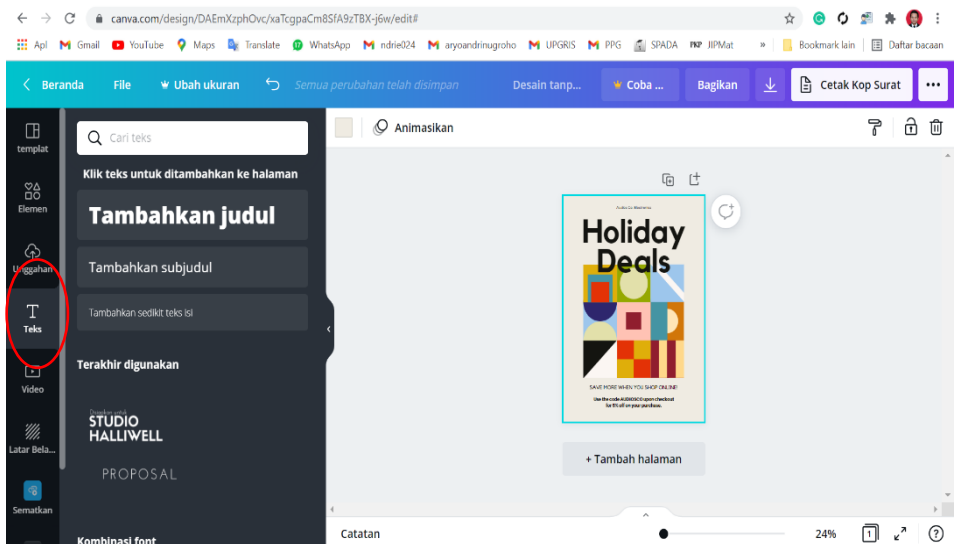
5. Jika sudah menemukan desain yang kita pilih maka klik desain tersebut, maka akan terbuka template desain modul dari cover

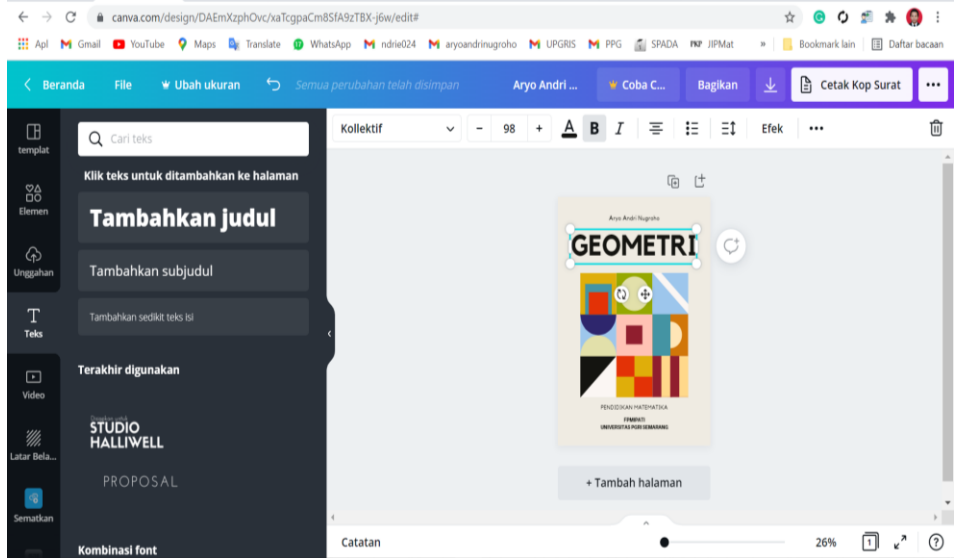


sampai halaman isi. Tinggal kita ganti isinya dengan bahan ajar yang akan kita ajarkan

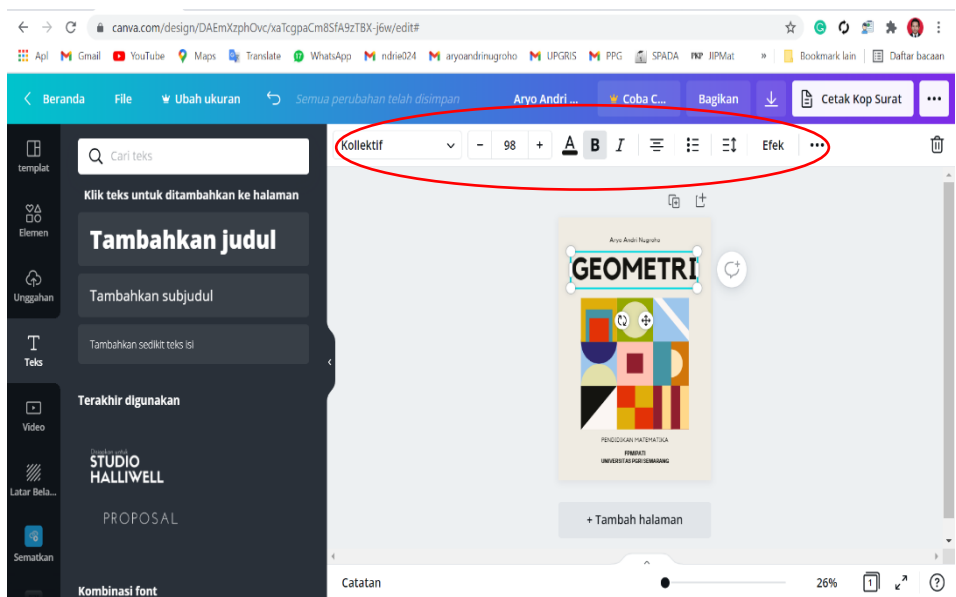


6. Mengedit dan memasukkan teks pada modul yang kita buat, bisa langsung klik dua kali pada teks yang mau diedit dan ubah teksnya. Jika kita mau menambah teks maka kita arahkan pada pilihan teks pada canva



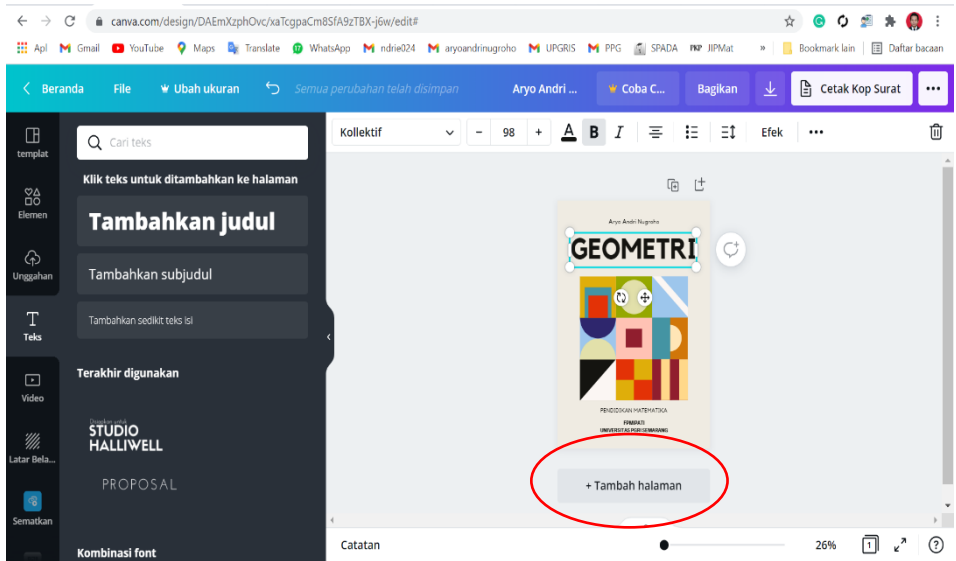


7. Selanjutnya silahkan gunakan fitur-fitur lain yang tersedia seperti menebalkan, miring, posisi tulisan dan lain-lain

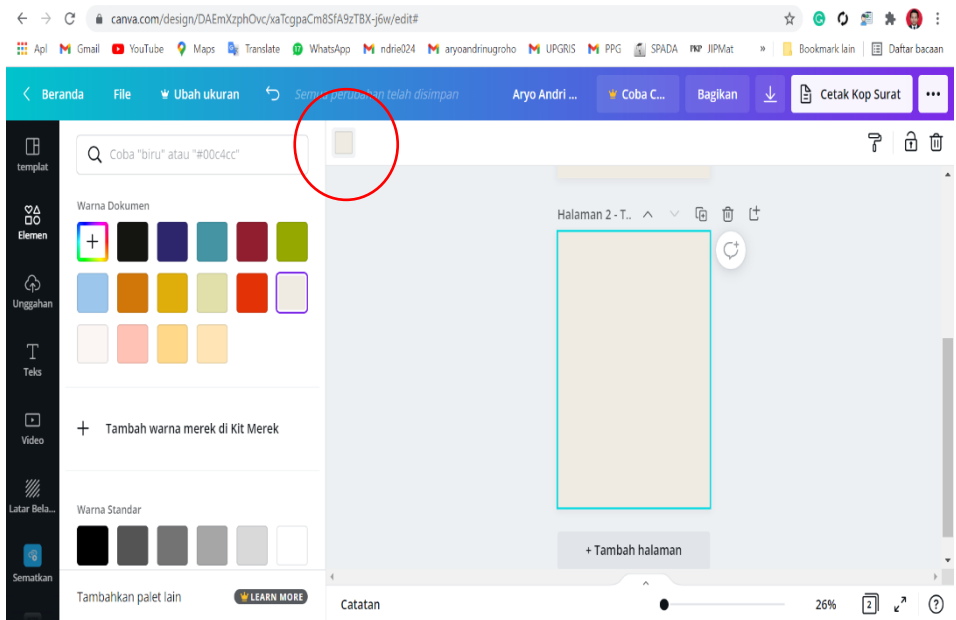




8. Menambah halaman



9. Mengganti background halaman kedua dan halaman berikutnya



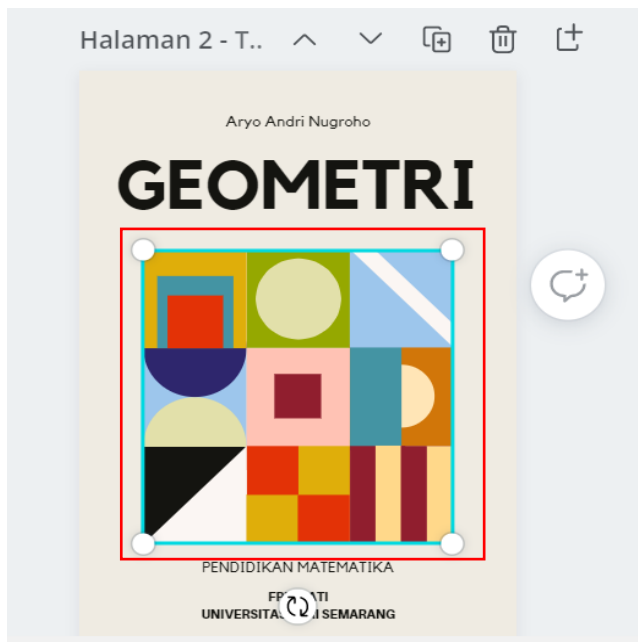


10. Menduplikatkan halaman



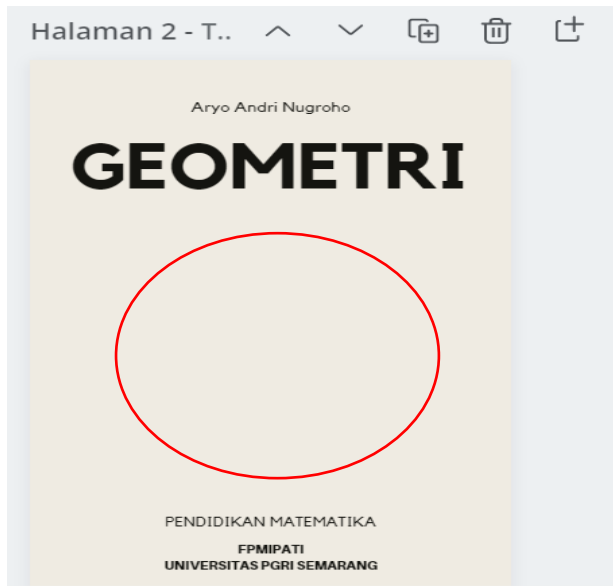
11. Mengganti latar belakang/background gambar menjadi video

a. Seleksi gambar background yang akan di ganti video

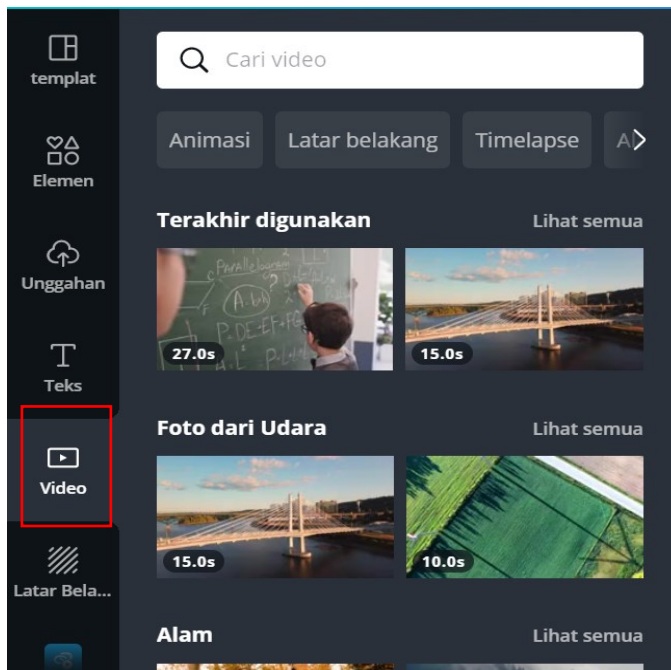


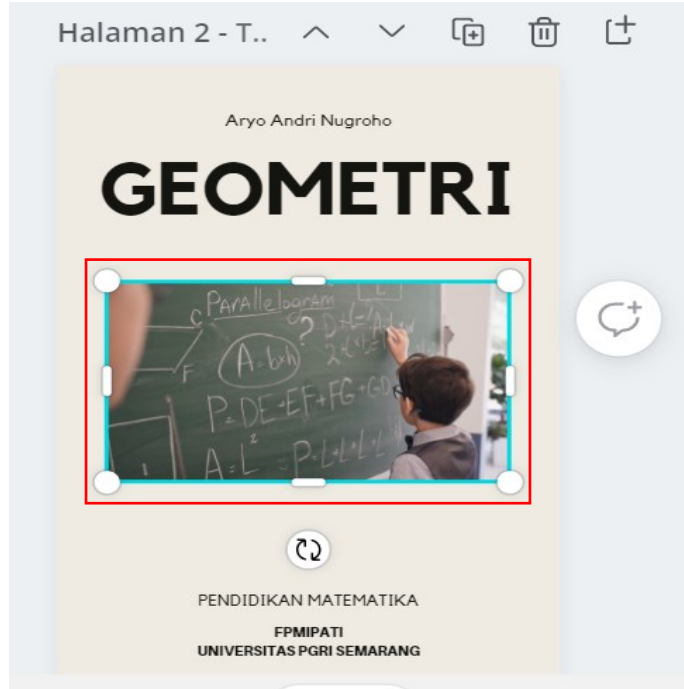


b. Delete gambar yang di seleksi



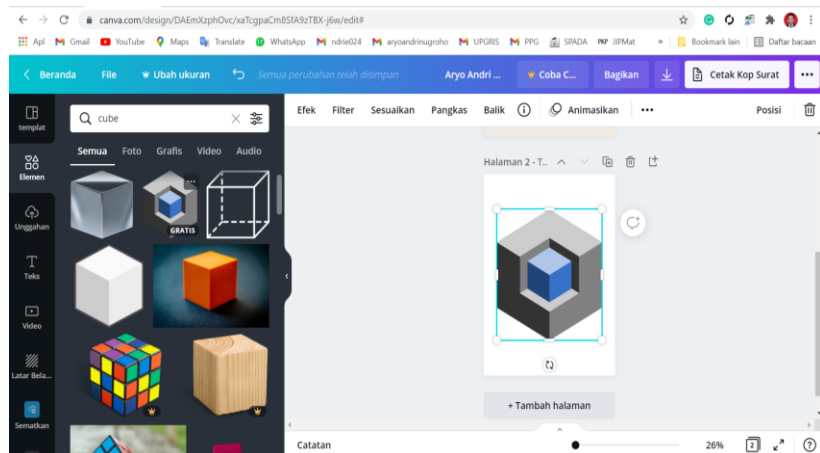
c. Pilih ikon video dan ambil video yang sesuai dengan kebutuhan





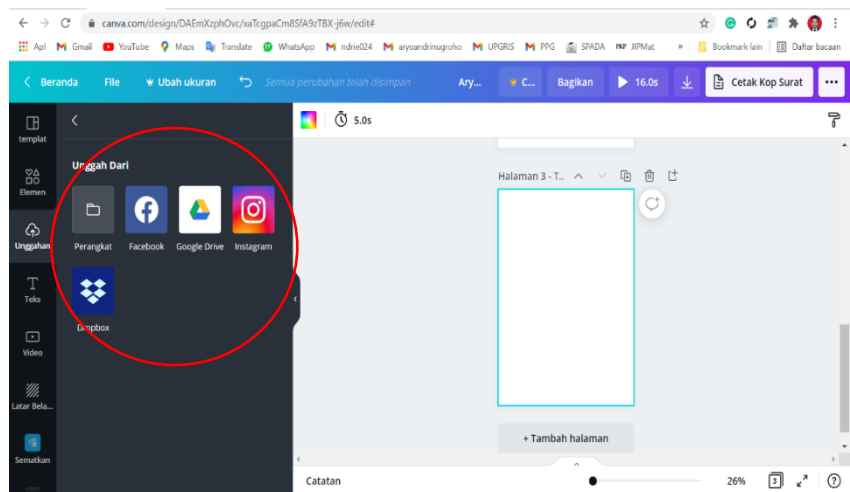
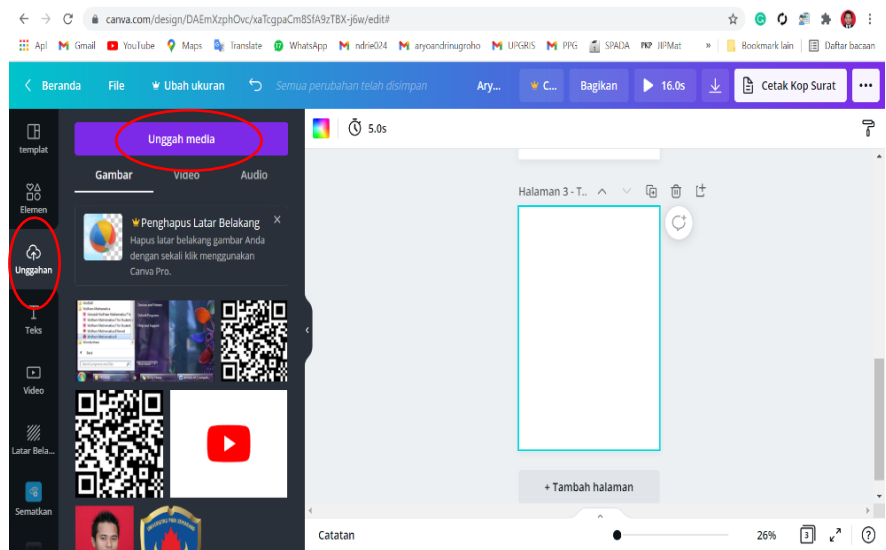
12. Memasukan gambar atau elemen lain pada modul

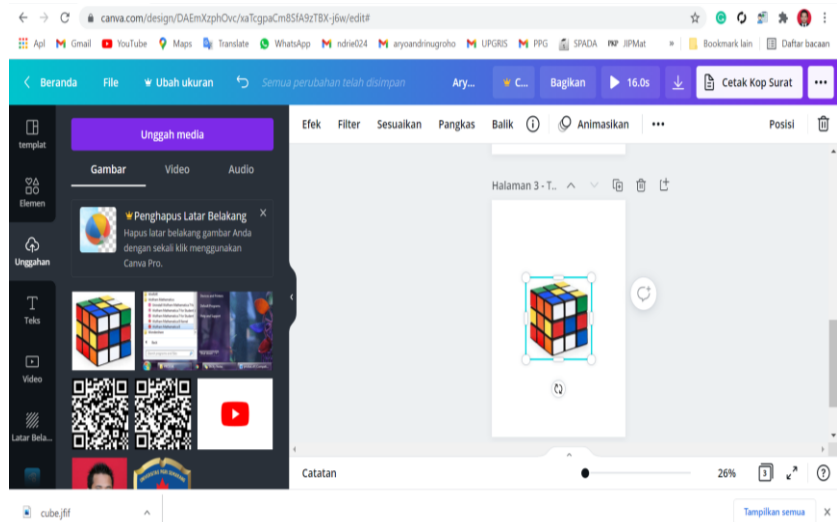
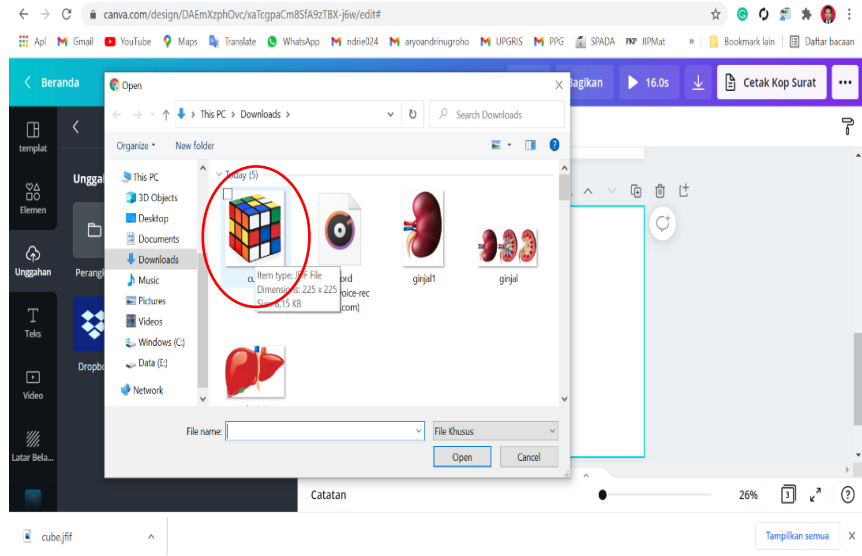
- a. Untuk memasukkan gambar ada 2 cara, pertama jika menggunakan gambar yang disediakan canva kita gunakan fitur elemen. Banyak gambar yang bisa kita gunakan tinggal cari gambar yang mau kita gunakan





- b. Jika gambar yang akan kita masukan ke modul ada di file komputer, maka kita memasukan gambar dengan fitur unggah, lalu unggah file bisa dari perangkat komputer, facebook, google drive, instragram atau dropbox. Setelah diupload maka tarik gambar ke dalam modul dan atur posisi

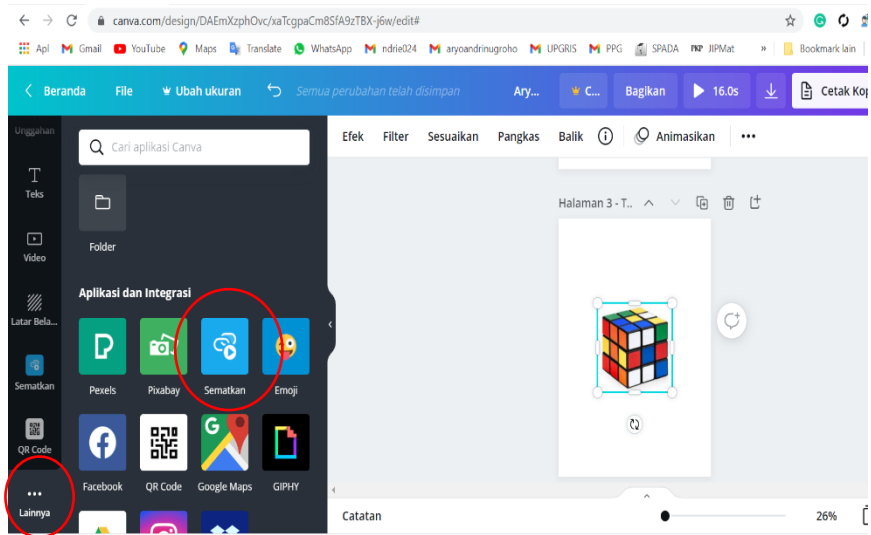




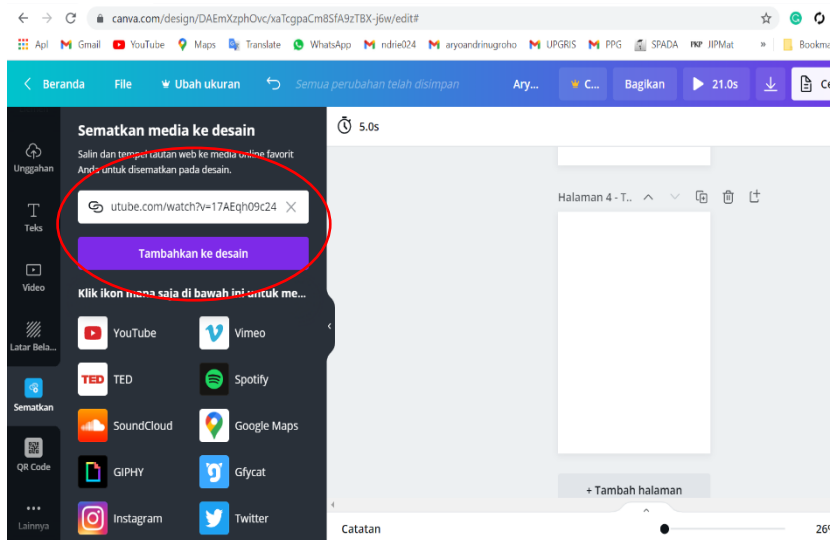
13. Memasukkan video pada modul

- a. Untuk memasukan video misalkan dari youtube tinggal klik untuk membukanya, maka kita pilih fitur lainnya dan klik sematkan



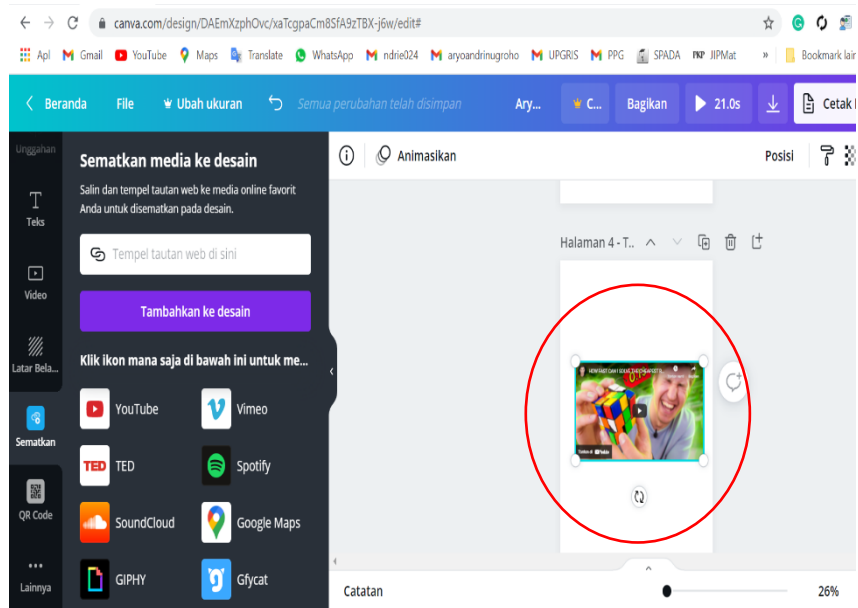


b. Masukkan link YouTube

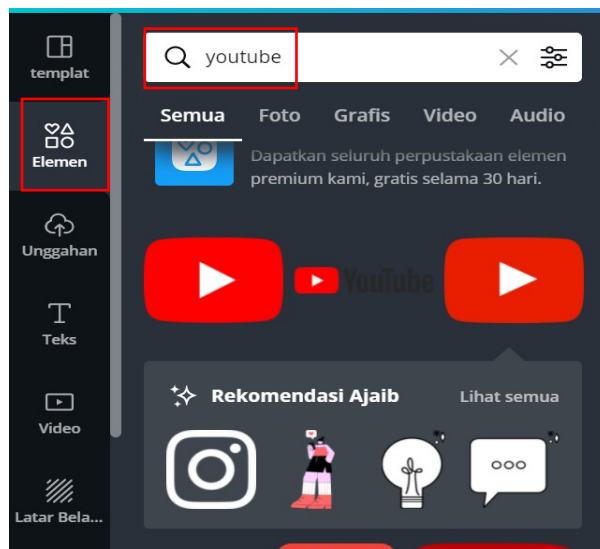


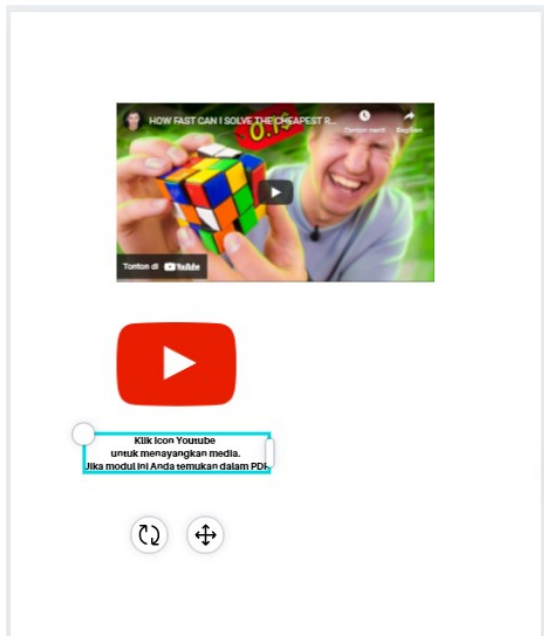
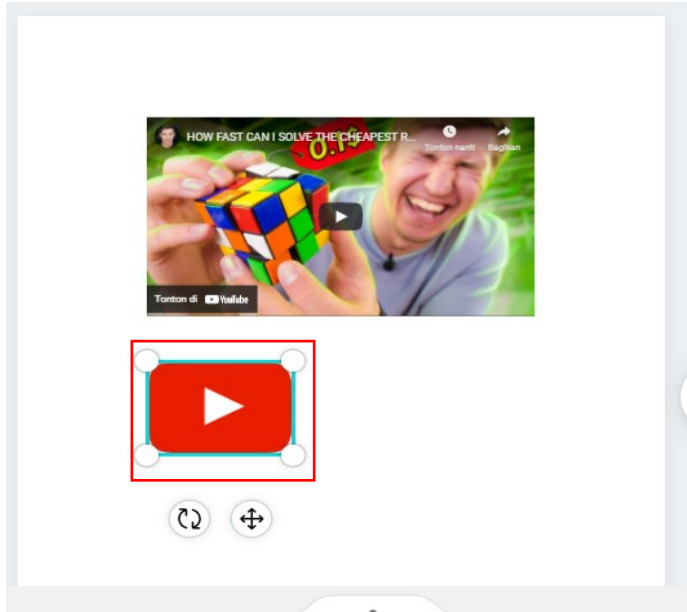


c. Maka video YouTube sudah masuk ke desain modul kita



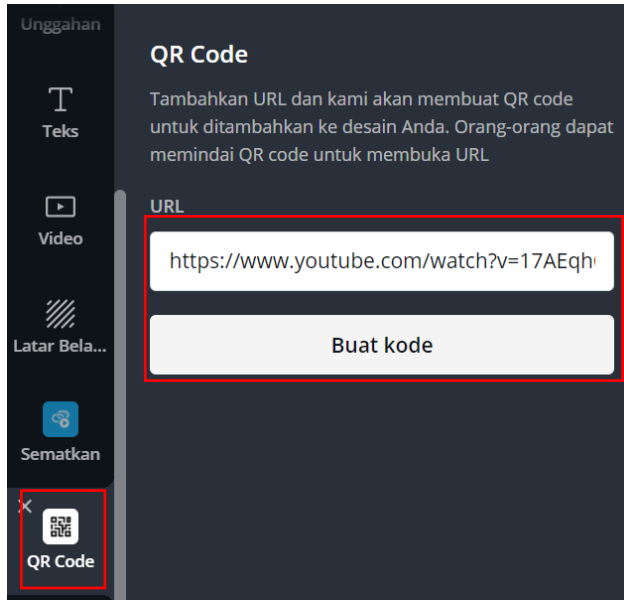
d. Membuat tombol youtube untuk menampilkan video (Pilih elemen dan ketikkan “youtube” kemudian pilih salah satu ikon youtube dan diberi keterangan).





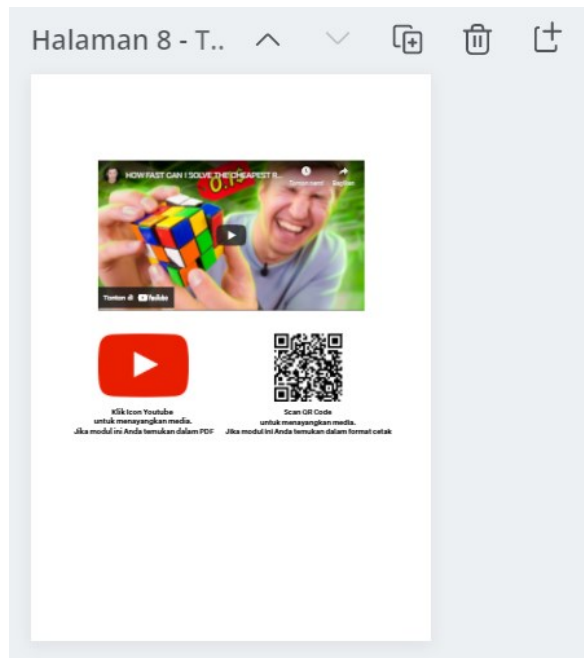


- e. Membuat tombol scan barkode untuk menampilkan video (Pilih QR Code dan masukkan link/URL kemudian klik buat kode dan diberi keterangan).

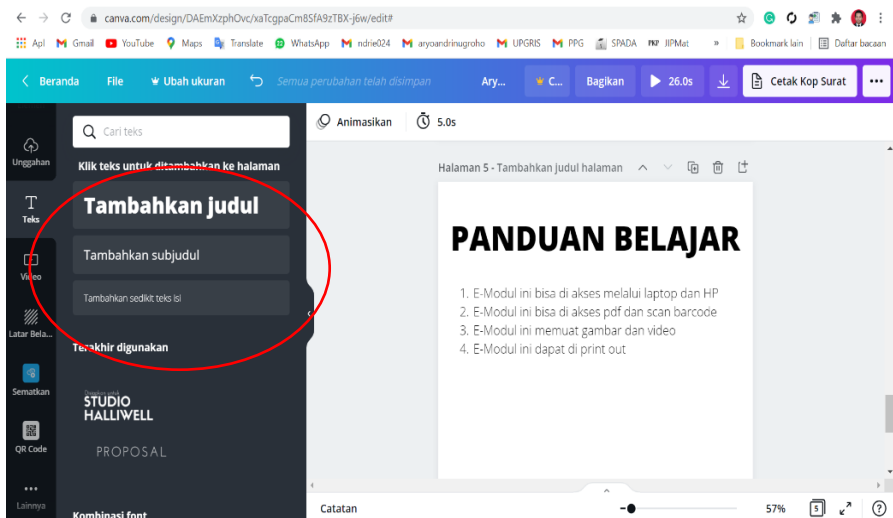




- f. Video youtube dapat di akses jika modul ini Anda temukan dalam PDF dan QR CODE

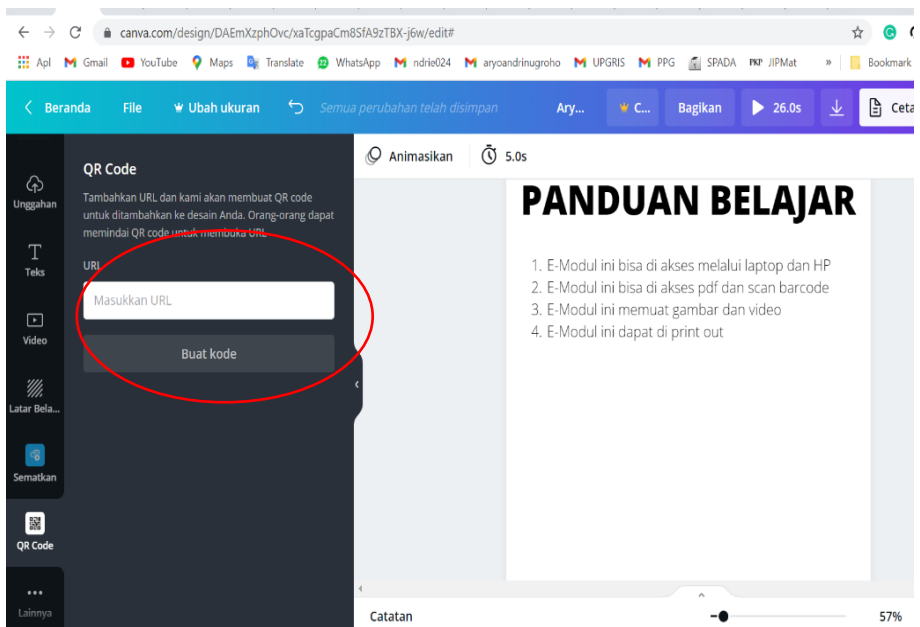
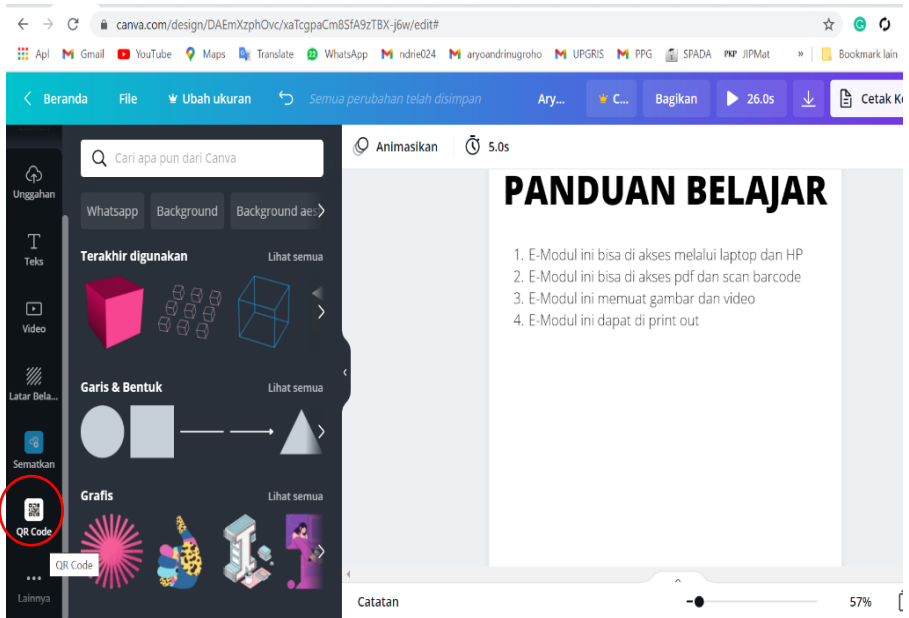


14. Membuat panduan/petunjuk belajar



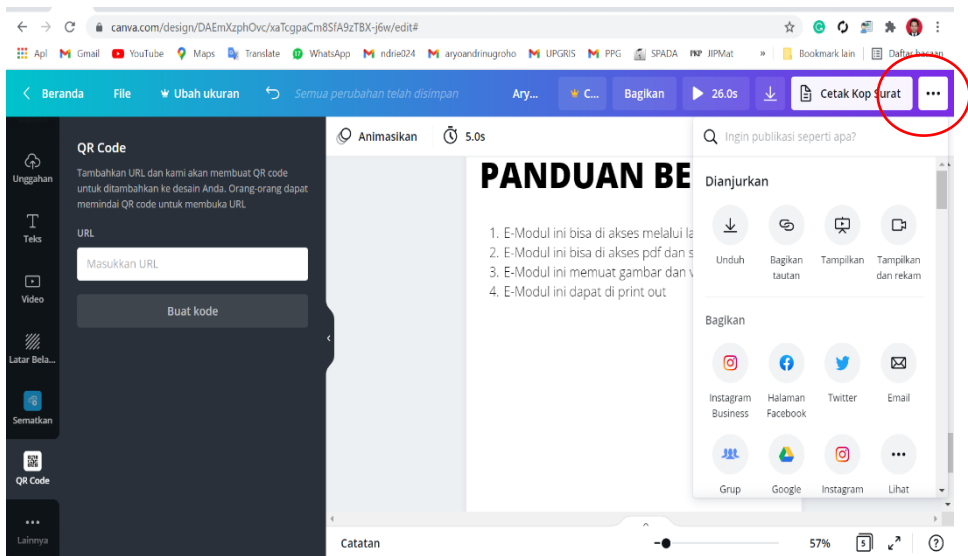


15. Membuat scan barcode dengan memilih QR Code

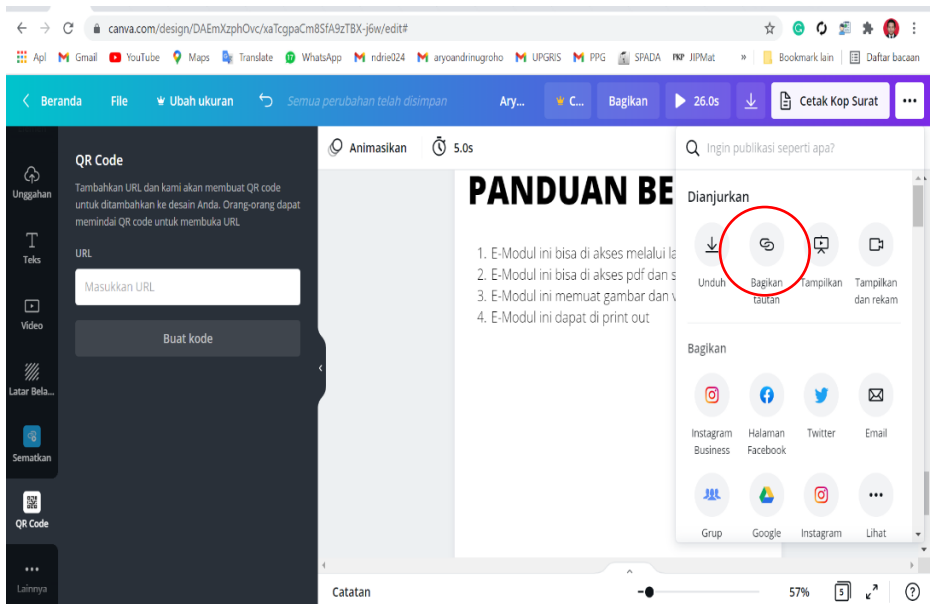


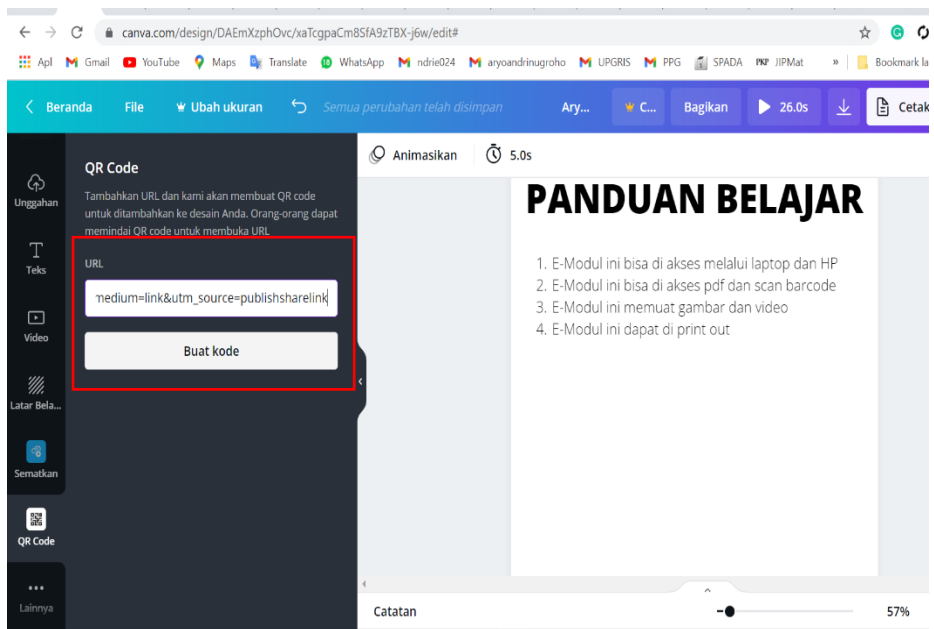
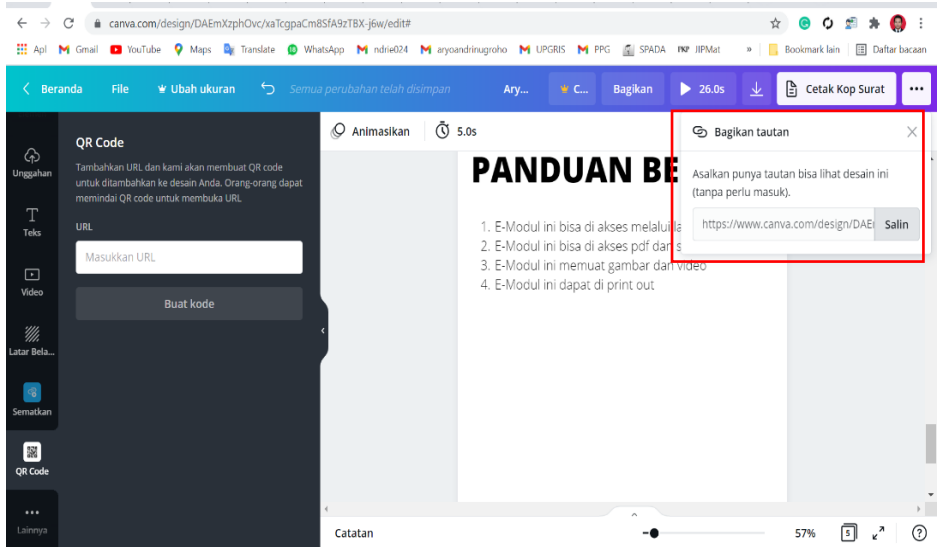


16. Masukkan URL untuk menampilkan E-Modul (klik titik 3 di pojok kanan atas)



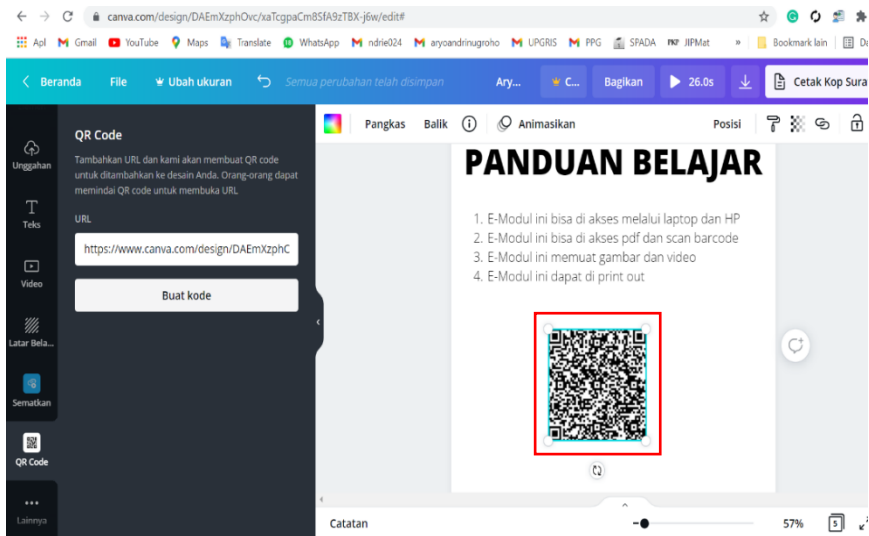
17. Pilih bagikan tautan kemudian klik salin dan tempelkan di URL





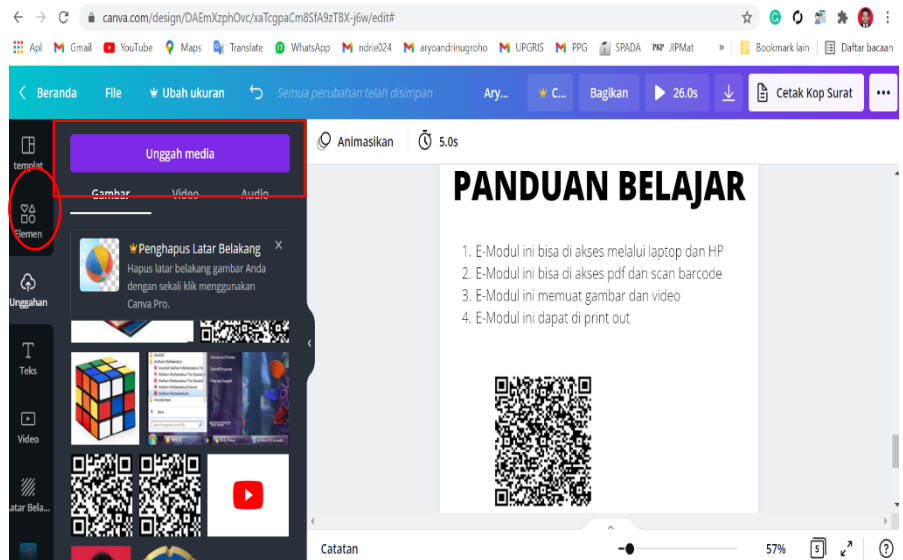


18. Klik buat kode untuk memuat scan barcode



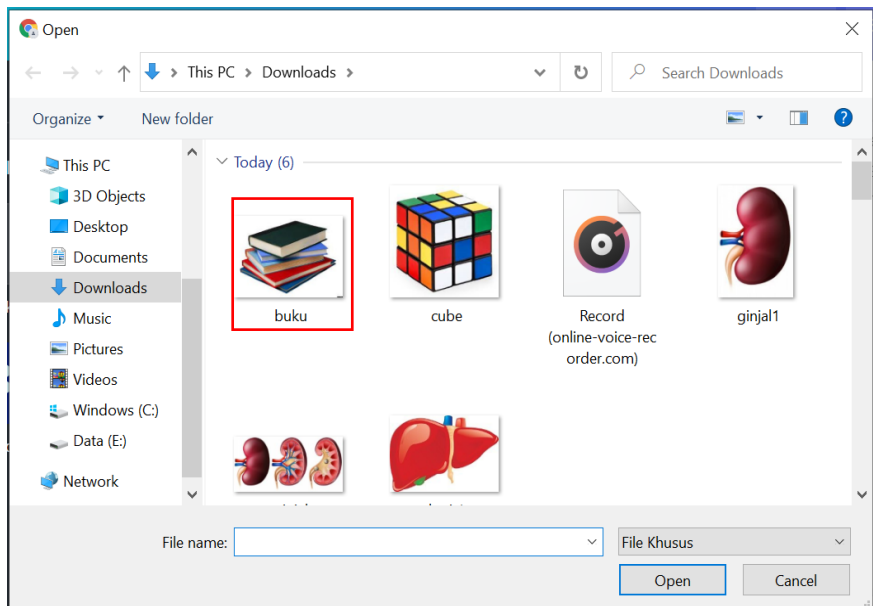
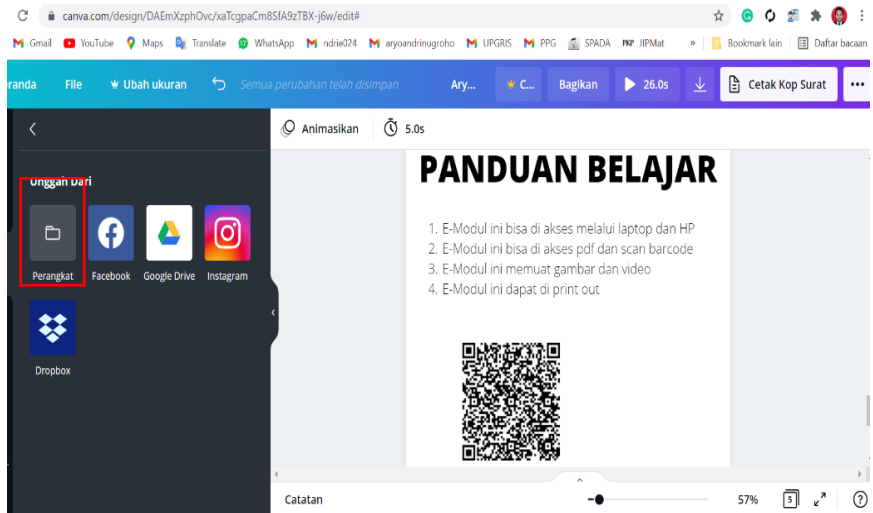
19. Membuat tombol link melalui ikon gambar

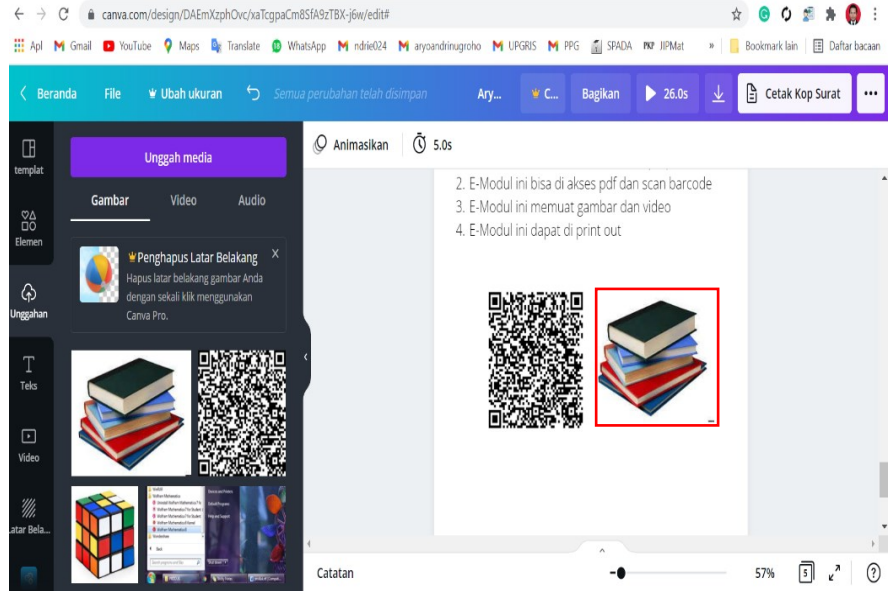
a. Pilih unggahan dan unggahan media



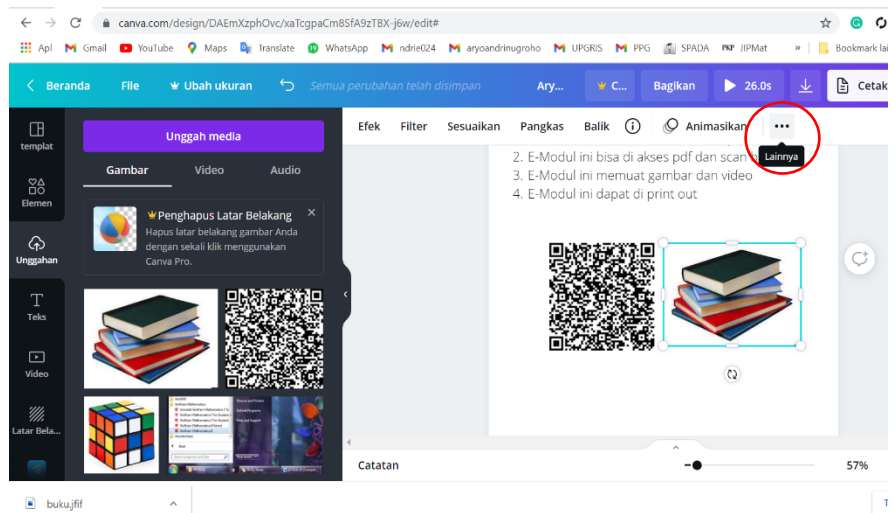


b. Pilih perangkat kemudian pilih buku



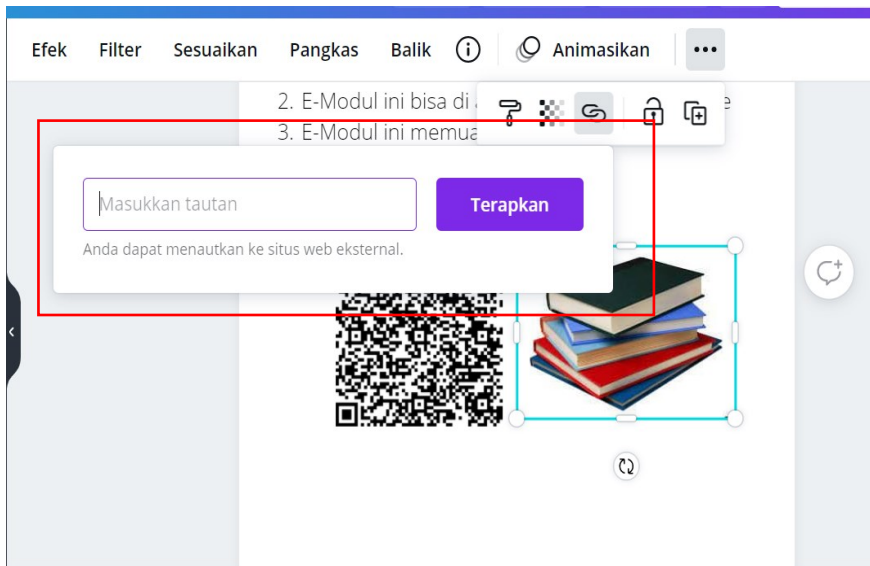
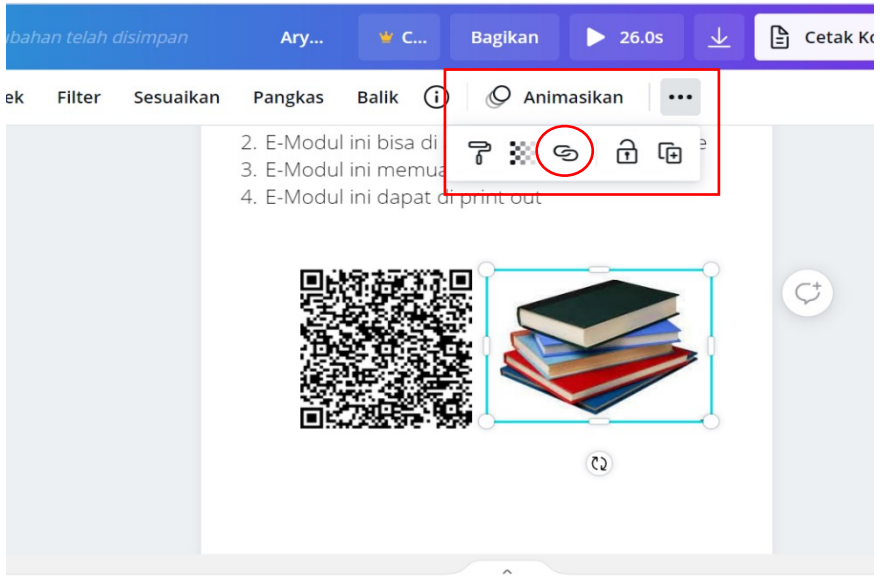


c. klik gambar ikon buku dan pilih titik tiga pojok atas



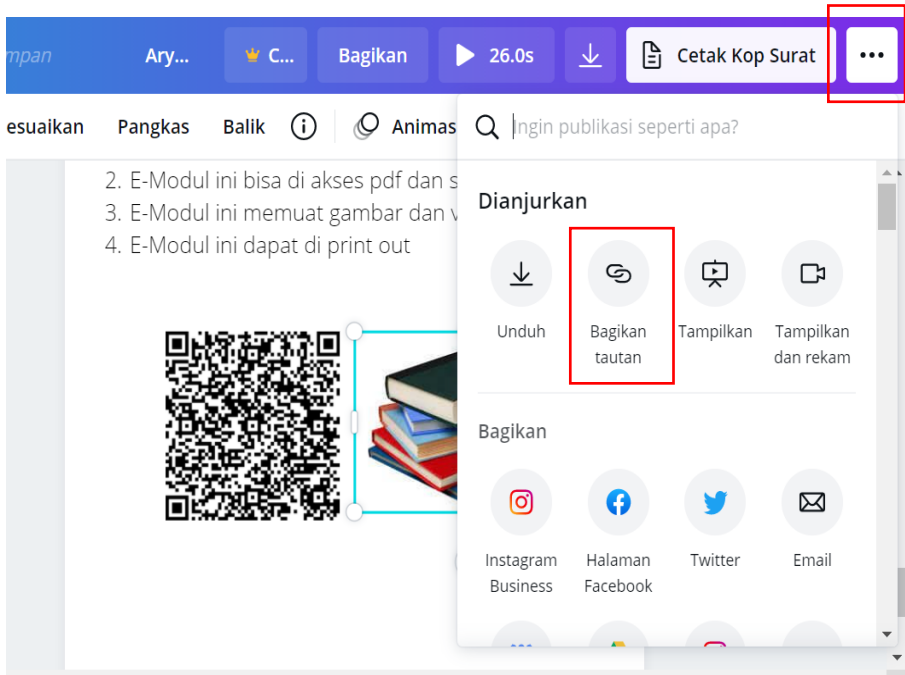


20. Pilih tautan dan masukan alamat URL yang ingin di tampilkan

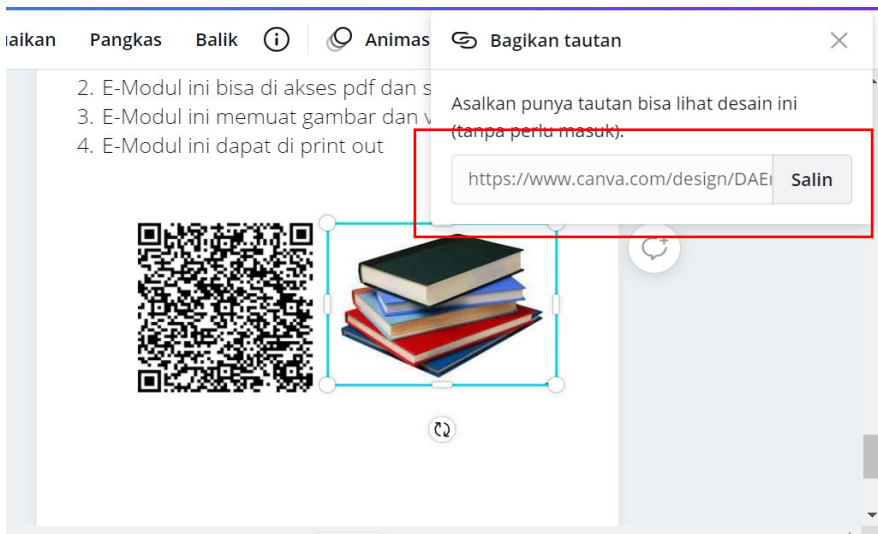




21. Jika akan menampilkan E-Modul yang sedang dibuat, maka pilih tiga titik pojok kanan atas dan pilih bagikan tautan

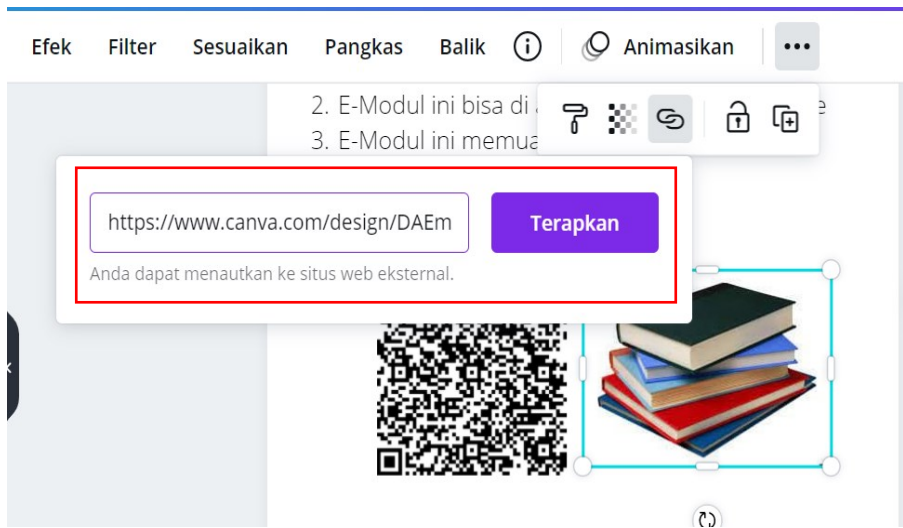


22. Pilih salin tautan/alamat URL





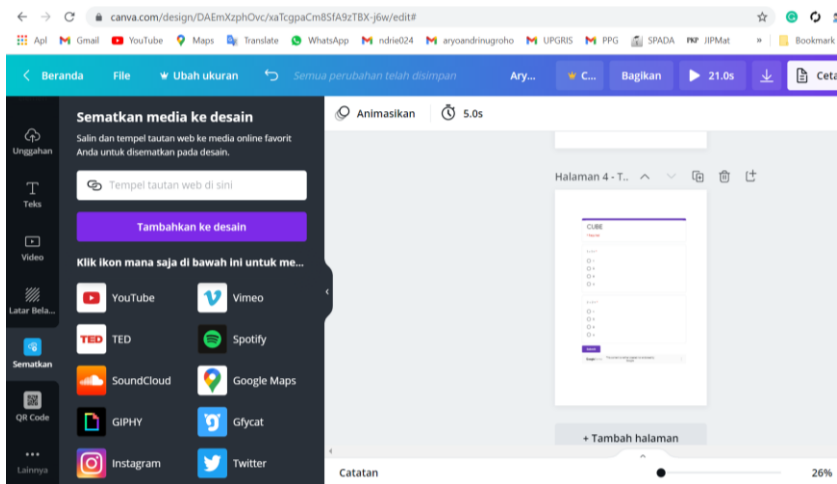
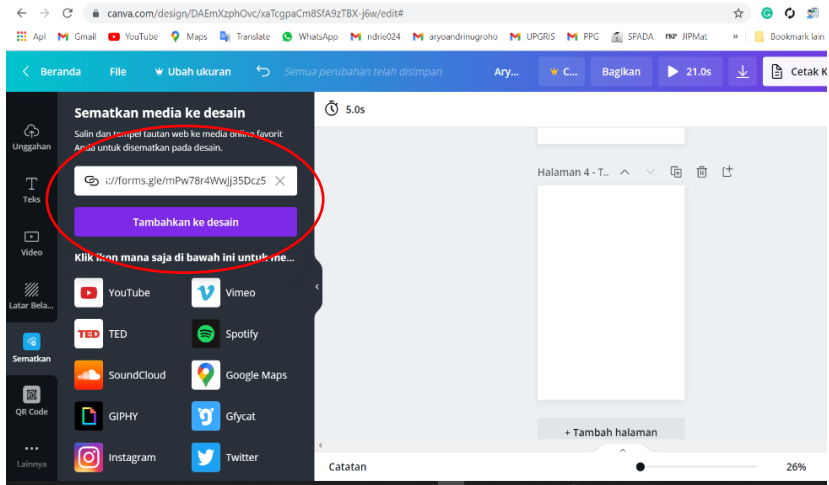
23. Tempelkan tautan tersebut dan masukan alamat URL yang ingin di tampilkan kemudian klik terapkan



24. Memasukkan tautan kuis pada modul

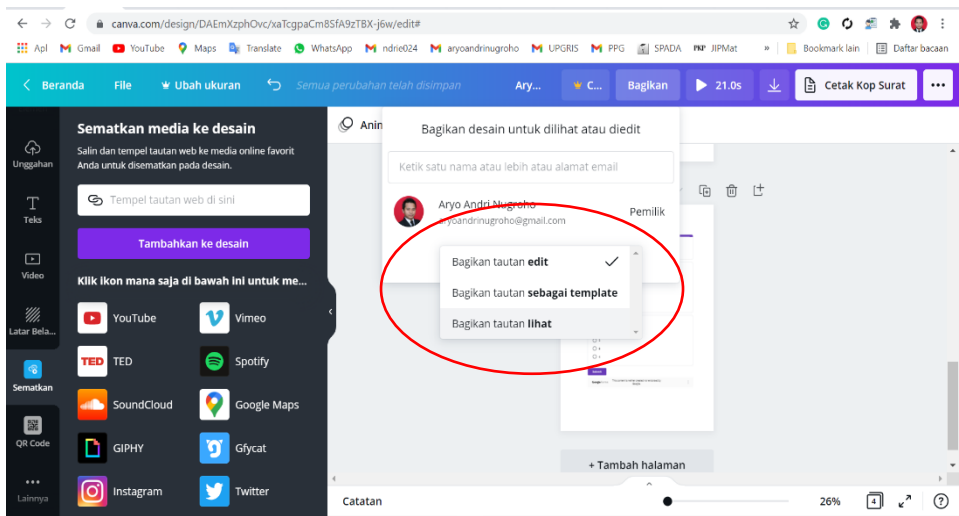
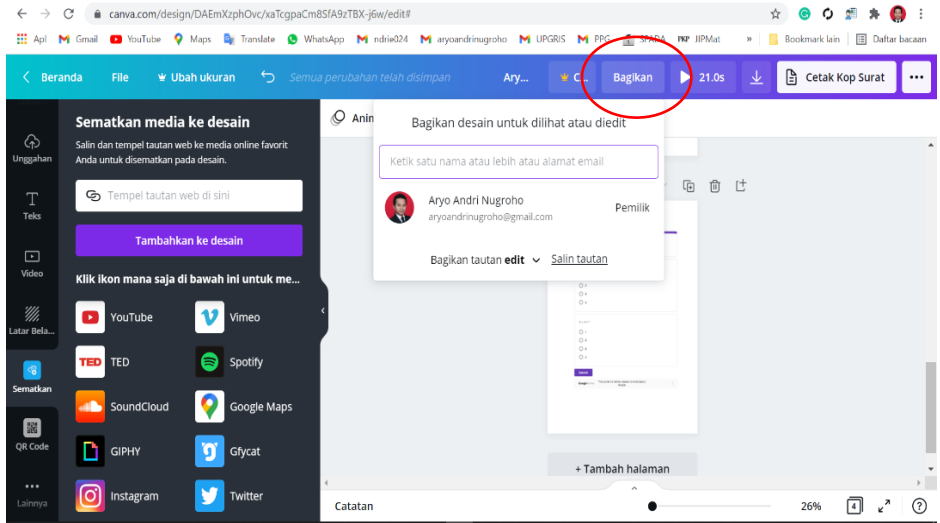
Pada modul juga kita bisa memasukkan kuis yang bisa langsung dikerjakan siswa dengan memasukkan link kuisnya. Caranya sama seperti memasukkan video kita pilih fitur lainnya, pilih sematkan, masukkan link kuis (misalnya kuis dengan google form) dan tambahkan ke dalam desain. Maka kuis akan masuk ke dalam modul dan siswa bisa langsung mengerjakan kuis tanpa keluar dari modul.





25. Membagikan tautan e-modul

Untuk membagikan e-modul jika modul sudah selesai dibuat, kita klik bagikan dan setting yang melihat tautan hanya bisa melihat lalu salin tautan



26. Tautan yang sudah disalin bisa dibagikan kepada siswa melalui kelas maya seperti google classroom atau group whatsapp, dan siswa bisa mengakses e-modul kapan saja dan bisa membuka video maupun soal-soal kuis yang diberikan guru pada modul tersebut.





LATIHAN MEMBUAT E-MODUL DENGAN CANVA

Buatlah E-Modul tentang materi matematika yang memuat petunjuk/panduan penggunaan E-Modul, pendahuluan, isi materi, latihan soal menggunakan google form, penutup





DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Bintoro. (2016). Microsoft Paint Terlahir Kembali dalam Format 3D, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20161027131723-185-168400/microsoft-paint-terlahir-kembali-dalam-format-3d>, di akses pada 2 Agustus 2021.
- Al-Aqeel, R., & Qurban, M. (2021). A Suggested Program in Creating Animation through (Paint 3D) Program for Middle School Students. *Psychology and Education Journal*, 58(2), 8420-8427.
- Band, B. (2017). Canva. *The School Librarian*, 65(3), 149.
- Fisher. 2019. What Is Microsoft Paint 3D, <https://www.lifewire.com/microsoft-paint-3d-4147664>, di akses pada 2 Agustus 2021.
- <https://wordpress.com/support/sketchfab/>, di akses pada 3 Agustus 2021.
- <https://sketchfab.com/blogs/community/sketchfab-is-joining-the-epic-games-family/>, di akses pada 3 Agustus 2021.
- <https://sketchfab.com/plans>, di akses pada 3 Agustus 2021.
- <https://apps.apple.com/app/id1201268000>, di akses pada 4 Agustus 2021.
- <https://sketchfab.com/blogs/community/post/112153509704/facebook-now-supports-sketchfab-3d-embeds>, di akses pada 4 Agustus 2021.
- <https://www.archdaily.com/604217/embed-your-3d-sketchfab-models-on-facebook>, di akses pada 4 Agustus 2021.
- https://mspoweruser-com.translate.goog/microsoft-modernizing-paint-windows/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=ajax,se,elem,tc,sc, di akses pada 4 Agustus 2021.
- https://www-engadget-com.translate.goog/2016-10-26-microsoft-paint-3d.html?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=ajax,se,elem,tc,sc, di akses pada 5 Agustus 2021.





- Indarwati, W. (2019). Optimizing Creativity With Canva As The Basis For Problem Solving Competence On Environmental Issue. In *Committee Of The 16th Jeta International Conference 2019 Patron*.
- Kaonang, Glenn. (2017). Microsoft Luncurkan Update untuk Paint 3D, <https://dailysocial.id/post/paint-3d-update>, di akses pada 2 Agustus 2021.
- Megyeryi, M., & Szabó, B. (2021). Investigating the Effectiveness of User Onboarding Solutions With Eye Tracking: A Case Study on Paint 3D. *Ergonomics in Design*.
- Reid, L., McDougall, S., & Erolin, C. (2020). Sketchfab: An educational asset for learning anatomy. *Journal of Anatomy*, 236(S1), 267
- Romanowski, Joseph A.R. (2020). 3D Scanning Series Video Four: Uploading 3D Models to Sketchfab and NSUWorks. *Library Learn-Complete Video Collection*. https://nsuworks.nova.edu/library_learn_all/30, di akses pada 5 Agustus 2021.
- Software Sketchfab, <https://sketchfab.com>, di akses pada 5 Agustus 2021.
- Tucci, G., Cini, D., Bonora, V., Nobile, A. (2011). Proposta metodologica per la digitalizzazione 3D di reperti archeologici, in A.M. Jasink, G. Tucci, L. Bombardieri (a cura di), MUSINT. Le Collezioni archeologiche egee e cipriote in Toscana. Ricerche ed esperienze di museologia interattiva. pp: 65-100
- Williams, L. (1990). 3D paint. In *Proceedings of the 1990 symposium on Interactive 3D graphics* (pp. 225-233).
- Yundayani, A., Susilawati, S., & Chairunnisa, C. (2019). Investigating The Effect Of Canva On Students'writing Skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), 169-176.