



MODUL PRAKTIKUM DESAIN GRAFIS

SISTEM INFORMASI

20
26
20
27

TIM PENYUSUN

1. Dr. Ir. Ramdan Satra, M.Kom., MTA
2. Ir. Dewi Widyawati, S.Kom., MCF.
3. Rahmadani, S.Kom., MCF.

Laboratorium Terpadu
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Muslim Indonesia

VISI, MISI, DAN TUJUAN PRODI SISTEM INFORMASI

VISI

Menjadi Program Studi yang berkontribusi dalam pengembangan sumber daya manusia islami bidang sistem informasi dan memiliki jiwa enterpreneur dalam mendukung masyarakat berdaya saing global di Kawasan Timur Indonesia.

MISI

- Menjalankan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang berlandaskan nilai-nilai keislaman pada bidang sistem informasi.
- Melaksanakan kegiatan penelitian untuk pengembangan sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan organisasi.
- Menerapkan pengetahuan dan keterampilan bidang sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan masyarakat dan organisasi.
- Mendukung kegiatan pengembangan keterampilan minat dan bakat untuk melatih jiwa enterpreneur pada bidang sistem informasi bagi dosen dan mahasiswa.

TUJUAN

- Menghasilkan lulusan islami yang memiliki kemampuan analitis dan keterampilan teknis yang mendalam di bidang sistem informasi.
- Meningkatnya kuantitas dan kualitas penelitian yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan organisasi.
- Terlaksananya program pengabdian yang berfokus pada penerapan teknologi informasi untuk meningkatkan kemandirian masyarakat khususnya di Kawasan Timur Indonesia.
- Terbentuknya sumber daya manusia terampil dalam bidang sistem informasi dan memiliki jiwa enterpreneur.

TATA TERTIB PELAKSANAAN PRAKTIKUM

Tata Tertib Pelaksanaan Praktikum pada Laboratorium Terpadu Fakultas Ilmu Komputer UMI iiidalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa wajib mengikuti pertemuan di laboratorium sebanyak minimal 10 kali pertemuan (75% dari 14 kali pertemuan). Jika tidak memenuhi 10 kali pertemuan maka tidak diperkenankan mengikuti UAS.
2. Praktikum dimulai sesuai jadwal, dengan catatan:
 - a. Toleransi keterlambatan praktikan adalah maksimal 5 menit pada semua sesi.
 - b. Khusus pada Hari Jumat, sesi siang setelah Shalat Jumat diberikan toleransi keterlambatan maksimal 10 menit.
3. Praktikan hanya diizinkan melaksanakan perkuliahan di laboratorium apabila:
 - a. Pria
 - 1) Berpakaian rapi memakai kemeja putih polos;
 - 2) Menggunakan celana kain berwarna hitam bukan dari bahan jeans atau semi jeans;
 - 3) Rambut rapi dan tidak panjang;
 - b. Wanita
 - 1) Berpakaian rapi memakai kemeja tunik putih polos (tidak transparan);
 - 2) Memakai Jilbab Segitiga Hitam (bukan pasmina) dan menutupi dada.
 - 3) Menggunakan Rok Panjang berwarna hitam yang menutupi mata kaki, tidak terbelah, tidak span, dan bukan dari bahan jeans atau semi jeans;
 - 4) Memakai kaos kaki dengan tinggi minimal 10 cm di atas mata kaki;
4. Ketika memasuki dan selama berada dalam ruangan, praktikan diwajibkan:
 - a. Tenang, tertib, dan sopan;
 - b. Tidak mengganggu praktikan lain yang sedang melaksanakan praktikum;
 - c. Tidak diperbolehkan merokok, membawa makanan atau minuman senjata tajam dan senjata api ke dalam ruangan praktikum;
 - d. Tidak diperbolehkan membawa handphone ke meja praktikum dan handphone dalam mode senyap;
 - e. Tidak diperbolehkan membawa media penyimpanan eksternal atau flashdisk ke meja praktikum tanpa seizin Dosen Pengampu atau Asisten Lab;
5. Dilarang membawa, mengambil, serta memindahkan perangkat yang digunakan pada saat praktikum tanpa instruksi dari Dosen Pengampu dan Asisten lab.
6. Penggunaan fasilitas Laboratorium menyesuaikan dengan kapasitas ruang Laboratorium.

7. Segala pelanggaran yang dilakukan oleh praktikan akan berakibat pada penutupan dan penghentian penggunaan seluruh fasilitas laboratorium dan ditindak sesuai dengan aturan yang berlaku.

SANKSI – SANKSI

Sanksi terhadap pelanggaran:

Dosen Pengampu dan Asisten laboratorium berhak menjatuhkan sanksi, sesuai dengan aturan yang berlaku di Laboratorium Terpadu Fakultas Ilmu Komputer UMI apabila:

1. Praktikan merusak peralatan praktikum (*Personal Computer*) secara sengaja, maka praktikan bertanggung jawab untuk mengganti kerusakan tersebut.
2. Praktikan tidak mematuhi dan mentaati aturan praktikum maka tidak diperkenankan mengikuti praktikum.

Pelanggaran poin lainnya dikenakan sanksi teguran, dikeluarkan/dicoret namanya dalam kegiatan praktikum (mengulang mata kuliah sesuai dengan semester berjalan) sampai sanksi akademik

Mengetahui,

Kepala Laboratorium



Ir. Abdul Rachman Manga', S.Kom., M.T., MTA

DAFTAR ISI

VISI, MISI, DAN TUJUAN PRODI SISTEM INFORMASI	ii
TATA TERTIB PELAKSANAAN PRAKTIKUM	iii
SANKSI – SANKSI.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
MODUL 1 - PRINSIP DESAIN DAN ELEMEN VISUAL	1
MODUL 2 - TEORI WARNA.....	8
MODUL 3 - TIPOGRAFI DALAM DESAIN	16
MODUL 4 - ADOBE PHOTOSHOP BASICS	25
MODUL 5 - DOBE ILLUSTRATOR BASICS.....	42
MODUL 6 - LOGO DESIGN PRINCIPLES	64
MODUL 7 - VISUAL IDENTITY SYSTEM.....	75
MODUL 8 - LAYOUT & COMPOSITION	86
MODUL 9 - DESAIN PUBLIKASI (PRINT)	108
MODUL 10 - DEISAN DIGITAL UI/UX	119
MODUL 11 - SOCIAL MEDIA DESIGN	141
MODUL 12 - DESIGN THINKING PROCESS	155
REFERENSI.....	166

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Prinsip Dasar Desain.....	2
Tabel 2.1.	Konsep Warna Utama	9
Tabel 3.1.	Klasifikasi Typeface.....	18
Tabel 4.1.	Konsep Utama Layers dan Editing Non-Destructive.....	27
Tabel 5.1.	Konsep Utama Adobe Illustrator	45
Tabel 6.1.	Jenis Logo.....	65
Tabel 7.1.	Komponen Visual identity System.....	76
Tabel 2.2.	Jenis Grid dalam Layout.....	87
Tabel 9.1.	Media Publikasi Cetak	109
Tabel 10.1.	Perbandingan Mobile dan Desktop UI.....	120
Tabel 11.1.	Fokus Platform Social Media	142
Tabel 12.1.	Teknik Memahami Pengguna	157
Tabel 12.2.	Tabel Tingkatan Prototype	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Visualisasi Elemen	2
Gambar 1.1.	Poster Research Collaboration FIKOM UMI & KYUTECH Japan - Batch 4 dan FIKOM UMI & UTeM Malaysia – Batch 2.....	4
Gambar 2.1.	Color Theory	10
Gambar 2.1.	Psikologi Warna	11
Gambar 2.2.	Sampel Poster Color Theory	12
Gambar 3.1.	Bagian-bagian Pembentuk Karakter Tipografi	17
Gambar 3.2.	Contoh Visualisasi Klasifikasi Typeface	18
Gambar 3.3.	Contoh Hierqarchy	19
Gambar 3.4.	Contoh Visualisasi Klasifikasi Typeface	19
Gambar 3.5.	Studi Kasus Menu Kafe “Titik Temu”	21
Gambar 4.1.	Workspace Adobe Photoshop	27
Gambar 4.2.	halaman awal aplikasi dan recent project	29
Gambar 4.3.	Memasukkan Gambar di Adobe Photoshop.....	30
Gambar 4.4.	Proses Duplikasi Layer Gambar	30
Gambar 4.5.	Pemilihan Pen Tool untuk Menyeleksi Objek.....	31
Gambar 4.6.	Proses Pembuatan dan Penutupan Path pada Objek.....	31
Gambar 4.7.	Pemilihan Perintah Make Selection	32
Gambar 4.8.	Penghalusan Tepi Seleksi melalui Menu Select, Modify, dan Smooth	32
Gambar 4.9.	Pemindahan Objek Menggunakan Move Tool.....	33
Gambar 4.10.	Pengaturan Ukuran dan Posisi Objek Menggunakan Free Transform.....	33
Gambar 4.11.	Proses Seleksi Objek Batu Menggunakan Pen Tool	34
Gambar 4.12.	Hasil Compositing Objek dengan Latar Belakang.....	34
Gambar 4.13.	Penamaan Layer Berdasarkan Objek	35
Gambar 4.14.	Penyesuaian Pencahayaan Menggunakan Brightness/Contrast	35
Gambar 4.15.	Penambahan Layer Mask pada Objek	36
Gambar 4.16.	Seleksi Area Langit Menggunakan Lasso Tool	36
Gambar 4.17.	Export Project	37
Gambar 4.18.	Atur export file setting	37
Gambar 5.1.	Konsep Gambar Vector dan Anchor Point.....	42
Gambar 5.2.	Interface dan Arthboards Abohe Illustrator.....	43
Gambar 5.3.	Pen Tool dan Bezier Curves	43
Gambar 5.4.	Shapes dan Pathfinder.....	44

Gambar 5.5.	Color, Fill, Stroke, dan Gradient	44
Gambar 5.6.	Maskot “Pokémon Pikachu”	46
Gambar 5.7.	Pengaturan Ukuran Dokumen Baru di Adobe Illustrator	46
Gambar 5.8.	Proses Memasukkan Gambar Sketsa melalui Menu File dan Place	47
Gambar 5.9.	Pengaturan Ukuran dan Posisi Gambar Sketsa pada Artboard	47
Gambar 5.10.	Pengaturan Opacity Gambar Sketsa pada Panel Properties.....	48
Gambar 5.11.	Penguncian Layer Sketsa pada Panel Layers.....	48
Gambar 5.12.	Pengaturan Fill menjadi None pada Panel Colo	48
Gambar 5.13.	Pembuatan Layer Baru untuk Objek Vektor	49
Gambar 5.14.	Pemilihan Pen Tool untuk Membuat Path	49
Gambar 5.15.	Proses Pembuatan Path pada Bagian Topi.....	50
Gambar 5.16.	Pembuatan Bagian Lurus Topi Menggunakan Rectangle Tool	50
Gambar 5.17.	Penggunaan Intersect pada Panel Pathfinder	51
Gambar 5.18.	Proses Duplikasi dan Pemotongan Objek Menggunakan Intersect	51
Gambar 5.19.	Pembuatan Path untuk Lubang pada Bagian Topi.....	52
Gambar 5.20.	Pembuatan Perekat Topi Menggunakan Intersect	52
Gambar 5.21.	Pembuatan Garis Detail Topi Menggunakan Pen Tool.....	53
Gambar 5.22.	Pembuatan Kerangka Badan Mengikuti Kontur Sketsa.....	53
Gambar 5.23.	Penambahan Detail Telinga dan Kaki Menggunakan Pen Tool	54
Gambar 5.24.	Pemilihan Ellipse Tool untuk Membuat Mata dan Pipi.....	55
Gambar 5.25.	Pembuatan Detail Tangan, Mulut, dan Hidung	55
Gambar 5.26.	Pembulatan Sudut pada Detail Tangan	56
Gambar 5.27.	Pembuatan Bentuk Ekor Menggunakan Pen Tool	56
Gambar 5.28.	Pembuatan Detail Pemisah Ekor Menggunakan Intersect	57
Gambar 5.29.	Hasil Pembuatan Detail Bagian Dalam Ekor	57
Gambar 5.30.	Pembuatan Garis Pembatas pada Bagian Telinga	58
Gambar 5.31.	Pembuatan Bentuk Telinga pada Sisi Lainnya	58
Gambar 5.32.	Pembuatan Bagian Belakang Topi Menggunakan Pathfinder	59
Gambar 5.33.	Proses Memasukkan Gambar Referensi Warna	59
Gambar 5.34.	Pengaturan Posisi Objek Menggunakan Send to Back.....	60
Gambar 5.35.	Hasil Pewarnaan Objek pada Adobe Illustrator.....	61
Gambar 6.1.	Golden Ratio Sebagai Alat Bantu Konstruksi	66
Gambar 6.2.	Duplikasi shape.....	67
Gambar 6.3.	Tujuh ukuran lingkaran golden ratio.....	67

Gambar 6.4.	Tujuh ukuran lingkaran golden ratio.....	68
Gambar 6.5.	Penyusunan lingkaran golden ratio.....	68
Gambar 6.6.	Penempatan gambar referensi.	69
Gambar 6.7.	Penyesuaian golden ratio pada logo.....	69
Gambar 6.8.	Penggunaan Shape Builder Tool.	70
Gambar 6.9.	Penghapusan bagian shape.	70
Gambar 6.10.	Penggabungan shape.....	71
Gambar 6.11.	Pembuatan bagian daun.	71
Gambar 6.12.	Hasil akhir logo.....	72
Gambar 7.1.	Contoh Color Palette	76
Gambar 7.2.	Sampel Brand Guideline.....	77
Gambar 7.3.	Visual Supporting Graphics & Pattern	77
Gambar 7.4.	Proses Pembuatan Logo Menggunakan Shape Builder Tool	79
Gambar 7.5.	Proses Penerapan Warna pada Logo.....	80
Gambar 7.6.	Pengaturan Dokumen A4 untuk Brand Guidelines.....	80
Gambar 7.7.	Penyusunan Logo dan Color Palette.....	81
Gambar 7.8.	Desain Brand Guidelines	82
Gambar 7.9.	Penambahan Artboard untuk Desain Mockup	82
Gambar 7.10.	Proses Penerapan Brand Identity pada Mockup.....	83
Gambar 7.11.	Hasil Akhir Desain Mockup Brand	83
Gambar 8.1.	Anatomi layout dan composition.....	87
Gambar 8.2.	Grid System	88
Gambar 8.3.	White Space Management	88
Gambar 8.4.	Alignment dan proximity	89
Gambar 8.5.	F-Pattern	89
Gambar 8.6.	Z-Pattern.....	90
Gambar 8.7.	Pengaturan Artboard A4.....	91
Gambar 8.8.	Pembuatan Persegi dengan Rotasi 45°	92
Gambar 8.9.	Penyusunan Shape Sampul	92
Gambar 8.10.	Penambahan Anchor Point pada Kotak Judul.....	93
Gambar 8.11.	Pengubahan Bentuk Kotak Judul	93
Gambar 8.12.	Penempatan dan Pemotongan Gambar Latar.....	94
Gambar 8.13.	Pengaturan Gambar ke Posisi Belakang.....	94
Gambar 8.14.	Pembuatan Compound Path	95

Gambar 8.15.	Penerapan Clipping Mask pada Sampul.....	95
Gambar 8.16.	Penambahan Teks Sampul.....	96
Gambar 8.17.	Penempatan Gambar Tambahan	96
Gambar 8.18.	Penerapan Warna Gradasi pada Shape	97
Gambar 8.19.	Penyusunan Kotak pada Sudut Artboard	97
Gambar 8.20.	Pembuatan Garis Panduan Menggunakan Ruler.....	98
Gambar 8.21.	Penambahan Teks Menggunakan Type Tool.....	98
Gambar 8.22.	Contoh Naskah Majalah	99
Gambar 8.23.	Pembuatan Kotak Teks.....	99
Gambar 8.24.	Penempatan dan Pengaturan Naskah.....	100
Gambar 8.25.	Tanda Overset Text pada Kotak Teks.....	100
Gambar 8.26.	Pembuatan Kotak Teks Lanjutan	101
Gambar 8.27.	Hasil Penyambungan Kotak Teks.....	101
Gambar 8.28.	Penempatan Gambar di Tengah Artikel	102
Gambar 8.29.	Penerapan Text Wrap pada Gambar	102
Gambar 8.30.	Pembuatan Ellipse sebagai Pembatas Gambar	103
Gambar 8.31.	Pemilihan Ellipse dan Gambar	103
Gambar 8.32.	Penerapan Clipping Mask Berbentuk Ellipse	104
Gambar 8.33.	Penerapan Text Wrap pada Hasil Clipping Mask.....	104
Gambar 8.34.	Pengaturan Offset Text Wrap.....	105
Gambar 8.35.	Hasil Akhir Desain Majalah Lima Halaman.....	105
Gambar 9.1.	Editorial dan Publication Design.....	109
Gambar 9.2.	Flayer, Brochure, dan Magazine Layout	110
Gambar 9.3.	Print Specifications Poster A3	110
Gambar 9.4.	Bleed dan Crop Marks	111
Gambar 9.5.	CMYK Print Workflow	111
Gambar 9.6.	Pengaturan Ukuran Poster	112
Gambar 9.7.	Penempatan dan Pematangan Gambar Latar.....	113
Gambar 9.8.	Pembuatan Dua Shape Lingkaran.....	113
Gambar 9.9.	Pengaturan Bentuk dan Stroke pada Shape.....	114
Gambar 9.10.	Penambahan Aset Pendukung.....	114
Gambar 9.11.	Pembuatan Bayangan Menggunakan Pen Tool.....	115
Gambar 9.12.	Penerapan Efek Drop Shadow	115
Gambar 9.13.	Penambahan Teks dan Detail Poster.....	116

Gambar 10.1.	Editorial dan Publication Design.....	120
Gambar 10.2.	Mobile vs Desktop UI.....	121
Gambar 10.3.	Responsive Design.....	121
Gambar 10.4.	Design System Components	122
Gambar 10.5.	Component & State Consistency	122
Gambar 10.6.	Component & State Consistency	123
Gambar 10.7.	Workspace Figma Web.....	124
Gambar 10.8.	Pembuatan File Desain Baru di Figma	125
Gambar 10.9.	Pengubahan Nama File Desain.....	125
Gambar 10.10.	Pembuatan Frame Menggunakan Frame Tool	126
Gambar 10.11.	Pemilihan Ukuran Frame iPhone	126
Gambar 10.12.	Penamaan Frame Splash Screen	127
Gambar 10.13.	Penambahan Gambar pada Splash Screen	127
Gambar 10.14.	Pengaturan Ukuran Gambar	128
Gambar 10.15.	Pembuatan Frame Status Bar	128
Gambar 10.16.	Pencarian Plugin Ikon	129
Gambar 10.17.	Penambahan Ikon dari Plugin.....	129
Gambar 10.18.	Penyusunan Ikon Menggunakan Auto Layout	130
Gambar 10.19.	Pengaturan Alignment Ikon Status Bar	130
Gambar 10.20.	Penambahan Jam pada Status Bar	131
Gambar 10.21.	Pembuatan Indikator Navigasi	131
Gambar 10.22.	Duplikasi Frame Splash Screen	132
Gambar 10.23.	Pembuatan Frame Onboarding 1.....	132
Gambar 10.24.	Penyusunan Ilustrasi, Teks, dan Tombol Onboarding	133
Gambar 10.25.	Pembuatan Component Primary Button	133
Gambar 10.26.	Tampilan Component pada Panel Layers	134
Gambar 10.27.	Pembuatan Halaman Onboarding 2	134
Gambar 10.28.	Penyusunan Alur Prototype Aplikasi.....	135
Gambar 10.29.	Penghubungan Splash Screen ke Onboarding 1	135
Gambar 10.30.	Pengaturan Interaksi After Delay	136
Gambar 10.31.	Penghubungan Tombol Skip dan Next	136
Gambar 10.32.	Pengujian Prototype Aplikasi	137
Gambar 10.33.	Desain Halaman Aplikasi: (a) Login, (b) Dashboard, (c) Transaction History, (d) QR Pay, (e) Profil, dan (f) Transfer Money.....	138
Gambar 11.1.	Platform Specifications.....	142

Gambar 11.2.	Social Media Visual System.....	143
Gambar 11.3.	Visual Consistency.....	143
Gambar 11.4.	Storytelling dalam Content Series	144
Gambar 11.5.	Call-to-Action (CTA).....	144
Gambar 11.6.	Content Calendar	145
Gambar 11.7.	Pengaturan Artboard Instagram Carousel	146
Gambar 11.8.	Pengaturan Posisi Artboard	147
Gambar 11.9.	Pengaturan Layout Artboard Tanpa Jarak	147
Gambar 11.10.	Susunan Empat Artboard dalam Satu Baris	148
Gambar 11.11.	Pembuatan Persegi Panjang sebagai Batas Panduan	148
Gambar 11.12.	Pembuatan dan Penguncian Guides	149
Gambar 11.13.	Tampilan Guides pada Setiap Artboard	149
Gambar 11.14.	Pembuatan Persegi Panjang pada Seluruh Artboard	150
Gambar 11.15.	Pemilihan Perintah Split Into Grid	150
Gambar 11.16.	Pengaturan Jumlah Baris dan Kolom Grid	151
Gambar 11.17.	Contoh Desain Instagram Carousel Empat Slide.....	151
Gambar 12.1.	Tahapan Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test	156
Gambar 12.2.	Struktur Empathy Map untuk Merangkum Temuan Pengguna	158
Gambar 12.3.	Divergent dan Convergent Thinking pada Tahap Ideate	159

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK – 0811	Mampu memahami prinsip desain, teori warna, dan tipografi serta menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan fungsi desain grafis sebagai komunikasi visual, mengenali elemen visual, serta menganalisis prinsip dasar desain yang membentuk karya visual efektif.

Pada modul ini mahasiswa belum menggunakan aplikasi desain grafis. Fokus kegiatan adalah observasi, analisis, dan evaluasi poster secara argumentatif.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0811	1. Menjelaskan fungsi desain grafis sebagai komunikasi visual. 2. Mengidentifikasi line, shape, form, texture, dan space. 3. Menjelaskan balance, hierarchy, contrast, alignment, proximity, dan repetition. 4. Mengidentifikasi prinsip Gestalt pada desain. 5. Mengevaluasi poster berdasarkan prinsip desain dengan alasan yang logis.

E. Teori Pendukung

1. Pengenalan Desain Grafis

Desain grafis merupakan proses merencanakan dan menyusun elemen visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Sebuah desain yang efektif tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga membantu audiens mengetahui informasi yang penting, memahami hubungan antarbagian, dan menangkap pesan secara cepat.

Dalam kehidupan sehari-hari, desain grafis dapat ditemukan pada poster, identitas visual, kemasan, brosur, publikasi, infografis, antarmuka digital, dan konten media sosial. Karena itu, analisis desain perlu memperhatikan pesan, target audiens, serta cara informasi disusun.

2. Elemen Visual Dasar



Sumber: Pinterest, 2026

- Line (garis): membatasi area, memisahkan informasi, mengarahkan pandangan, atau menunjukkan gerak.
- Shape (bentuk): bidang dua dimensi seperti lingkaran, persegi, segitiga, dan bentuk organik.
- Form (wujud): kesan tiga dimensi atau volume yang dapat dibangun melalui perspektif, cahaya, dan bayangan.
- Texture (tekstur): karakter permukaan yang memberi kesan visual, misalnya halus, kasar, kertas, kain, atau logam.
- Space (ruang): area di dalam, di antara, dan di sekitar objek. Negative space membantu meningkatkan fokus dan keterbacaan.

Gambar 1.1. Visualisasi Elemen

antara, dan di sekitar objek. Negative space membantu meningkatkan fokus dan keterbacaan.

3. Prinsip Dasar Desain

Elemen visual perlu disusun dengan prinsip yang jelas agar pesan mudah dipahami. Enam prinsip yang digunakan pada analisis Modul 1 dirangkum pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Prinsip Dasar Desain

No.	Prinsip	Pengertian	Fungsi dalam Desain
-----	---------	------------	---------------------

1	Balance	Distribusi bobot visual agar komposisi terasa stabil.	Menjaga komposisi tidak terasa berat pada satu sisi.
2	Hierarchy	Urutan tingkat kepentingan informasi.	Mengarahkan audiens melihat informasi utama terlebih dahulu.
3	Contrast	Perbedaan visual melalui ukuran, warna, bentuk, atau ketebalan.	Menciptakan fokus dan membedakan tingkat informasi.
4	Alignment	Hubungan posisi antar elemen pada garis atau struktur yang konsisten.	Menciptakan keteraturan dan kerapian.
5	Proximity	Kedekatan elemen yang memiliki hubungan informasi.	Membantu audiens memahami pengelompokan informasi.
6	Repetition	Pengulangan elemen atau gaya visual.	Menciptakan konsistensi dan kesatuan desain.

Sumber: Putra, Yusuf Wahyu Setiya, et al, Desain Grafis, 2025.

4. Prinsip CRAP

CRAP merupakan akronim dari Contrast, Repetition, Alignment, dan Proximity. Keempat prinsip ini membantu desainer membangun struktur visual yang jelas: contrast menentukan fokus, repetition menjaga konsistensi, alignment menciptakan keteraturan, dan proximity mengelompokkan informasi yang saling berhubungan.

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Microsoft Word atau Google Docs untuk mengisi lembar analisis.
- Proyektor/Smart TV untuk menampilkan objek studi kasus.
- Poster Research Collaboration FIKOM UMI & KYUTECH Japan - Batch 4 sebagai objek analisis.

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain

e) Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL08	CPMK – 0811	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Poster pada Gambar 1.1 mempromosikan Research Collaboration FIKOM UMI & KYUTECH Japan - Batch 4 dan FIKOM UMI & UTeM Malaysia – Batch 2. Poster memuat identitas institusi, foto kampus dan dokumentasi batch Sebelumnya, judul program, deskripsi, tahapan, persyaratan, QR Code, serta informasi kontak.



Gambar 1.1. Poster Research Collaboration FIKOM UMI & KYUTECH Japan - Batch 4 dan FIKOM UMI & UTeM Malaysia – Batch 2

Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Tuliskan tiga informasi yang pertama kali menarik perhatian Anda. Jelaskan faktor visual yang membuat informasi tersebut dominan.
- 2) Tentukan focal point poster dan jelaskan hubungannya dengan hierarchy dan contrast.
- 3) Identifikasi minimal tiga elemen visual (line, shape, form, texture, space) dan jelaskan fungsinya.
- 4) Analisis alignment pada area judul, Program, Stages, Requirements, QR Code, dan informasi kontak.
- 5) Identifikasi kelompok informasi yang terbentuk melalui proximity dan jelaskan manfaat pengelompokan tersebut.
- 6) Temukan contoh repetition pada warna, bentuk, label, tipografi, atau elemen dekoratif dan jelaskan pengaruhnya.
- 7) Tentukan apakah komposisi poster lebih mendekati symmetrical balance atau asymmetrical balance. Berikan alasan.
- 8) Analisis penggunaan space: bagian mana yang paling efektif dan bagian mana yang paling padat?
- 9) Temukan minimal dua prinsip Gestalt pada poster dan jelaskan pengaruhnya terhadap persepsi visual.
- 10) Tuliskan tiga kekuatan poster dan dua bagian yang masih dapat ditingkatkan berdasarkan prinsip desain

Diskusi Kelompok

Mahasiswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan 4-5 orang. Kelompok membandingkan hasil analisis individu, menentukan prinsip desain yang paling kuat, memilih bagian poster yang paling efektif, serta mengusulkan satu perbaikan yang paling prioritas. Hasil diskusi dipresentasikan selama 3-5 menit.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 1

Analisis Prinsip Desain pada Poster

Carilah sebuah poster atau infografis untuk di analisis dan kerjakan evaluasi secara mandiri. Jawaban harus menggunakan istilah desain yang telah dipelajari dan disertai alasan.

Tugas:

1. Identifikasi lima elemen visual yang terdapat pada poster dan jelaskan fungsi masing-masing.
2. Analisis hierarchy, contrast, dan alignment. Berikan masing-masing satu contoh yang terlihat jelas pada poster.
3. Analisis proximity, repetition, balance, dan space serta jelaskan pengaruhnya terhadap keterbacaan informasi.
4. Identifikasi minimal dua prinsip Gestalt dan jelaskan bagaimana prinsip tersebut memengaruhi persepsi audiens.
5. Tuliskan tiga kekuatan desain dan dua rekomendasi perbaikan yang menurut Anda paling penting. Berikan argumentasi.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0811	Mengidentifikasi elemen visual dan menjelaskan fungsinya.	20
2	CPL08	CPMK-0811	Menganalisis hierarchy, contrast, dan alignment secara tepat.	25
3	CPL08	CPMK-0811	Menganalisis proximity, repetition, balance, dan space secara tepat.	25
4	CPL08	CPMK-0811	Mengidentifikasi dan menjelaskan prinsip Gestalt.	25
5	CPL08	CPMK-0811	Memberikan evaluasi kritis dan rekomendasi berbasis prinsip desain.	15
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :**Dosen :****Asisten 1 :****Asisten 2 :**

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0811	Mampu memahami prinsip desain, teori warna, dan tipografi serta menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan teori warna, struktur color wheel, prinsip color harmony, dan psikologi warna serta menentukan skema warna yang sesuai dengan tujuan komunikasi visual.

Mahasiswa juga mampu membedakan penggunaan RGB dan CMYK sesuai media digital dan media cetak. Praktikum difokuskan pada analisis dan eksplorasi skema warna sebelum masuk ke penggunaan perangkat lunak desain profesional.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0811	1. Menjelaskan konsep dasar warna dan color wheel. 2. Mengidentifikasi hubungan warna primer, sekunder, dan tersier. 3. Menjelaskan skema monochromatic, analogous, complementary, dan triadic. 4. Menjelaskan fungsi psikologi warna dalam komunikasi visual.

		5. Menganalisis penggunaan color harmony pada sebuah poster 6. Membedakan penggunaan RGB dan CMYK sesuai media.
--	--	--

E. Teori Pendukung

1. Konsep Dasar Warna

Warna merupakan elemen visual yang berperan dalam membangun perhatian, suasana, identitas, dan makna dalam komunikasi visual. Pemilihan warna yang tepat membantu audiens mengenali informasi penting serta memahami karakter pesan yang disampaikan.

Dalam analisis dasar warna, mahasiswa perlu memperhatikan hue (jenis warna), saturation (tingkat kejenuhan/intensitas warna), dan value/brightness (tingkat terang atau gelap). Ketiga aspek tersebut memengaruhi bagaimana suatu warna dipersepsikan dan berinteraksi dengan warna lain.

2. Color Wheel

- Warna primer menjadi dasar pembentukan warna lain pada color wheel.
- Warna sekunder terbentuk dari kombinasi dua warna primer.
- Warna tersier terbentuk dari kombinasi warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan.
- Posisi warna pada color wheel membantu memahami hubungan dan jarak antarwarna.
- Color wheel menjadi acuan dalam menentukan skema warna yang harmonis sesuai tujuan desain.

3. Color Harmony

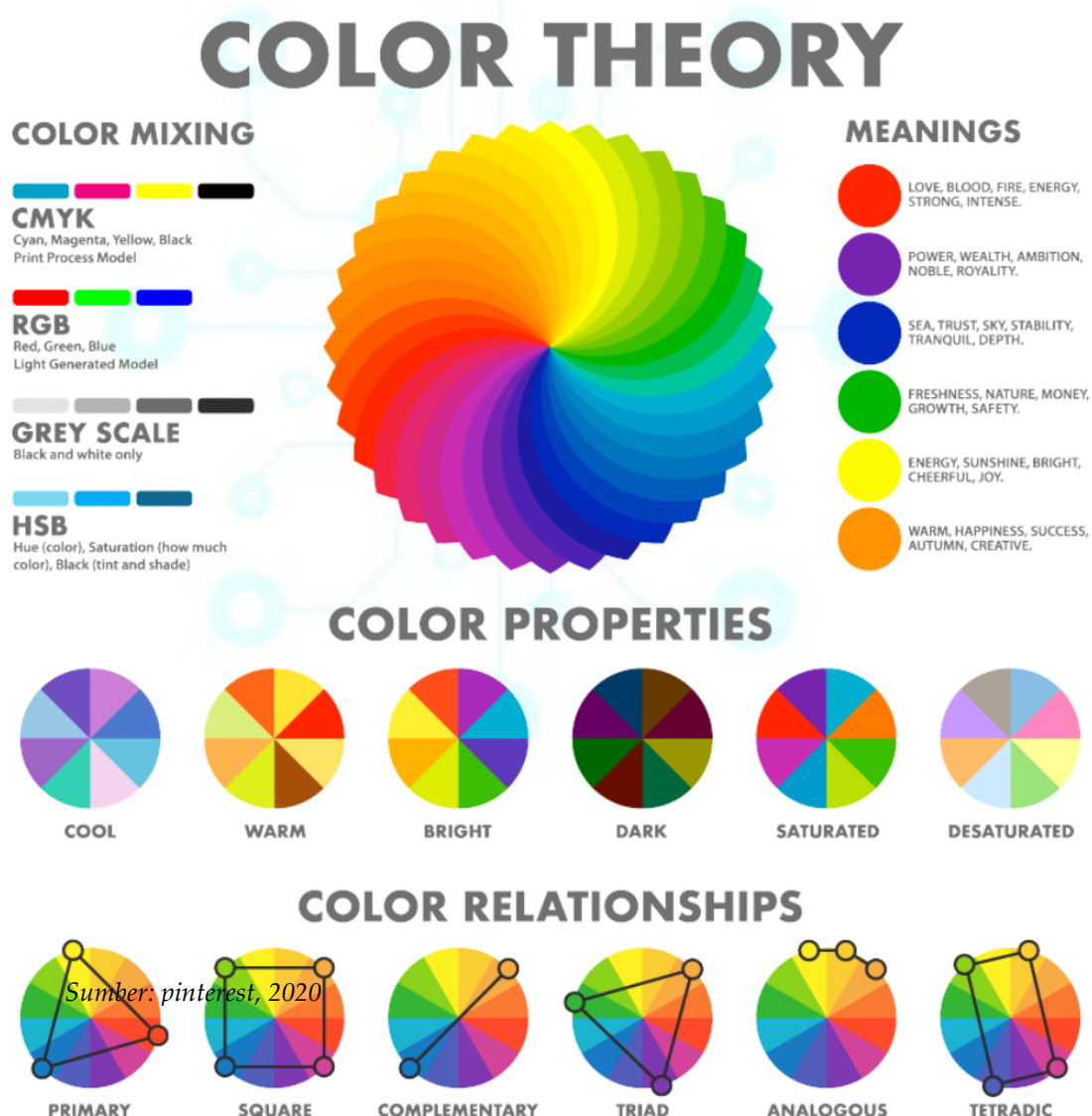
Color harmony merupakan pengaturan hubungan warna agar komposisi terasa selaras dan mendukung pesan. Pada Modul 2, skema yang dianalisis adalah monochromatic, analogous, complementary, dan triadic. Ringkasannya ditampilkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Konsep Warna Utama

No.	Konsep	Pengertian	Fungsi dalam Desain
1	Color Wheel	Representasi hubungan warna dalam susunan melingkar.	Membantu menentukan hubungan dan skema warna.
2	Monochromatic	Menggunakan variasi satu hue dengan perbedaan saturation/value.	Menciptakan kesatuan visual yang kuat.

3	Analogous	Menggunakan warna yang berdekatan pada color wheel.	Menghasilkan harmoni yang relatif lembut dan natural.
4	Complementary	Menggunakan dua warna yang berseberangan pada color wheel.	Menciptakan kontras yang kuat dan focal point.
5	Triadic	Menggunakan tiga warna yang berjarak relatif seimbang pada color wheel.	Menciptakan komposisi dinamis dengan keseimbangan warna.
6	RGB vs CMYK	RGB untuk media digital; CMYK untuk media cetak.	Menyesuaikan representasi warna dengan media akhir.

Sumber: Figma, 2024.

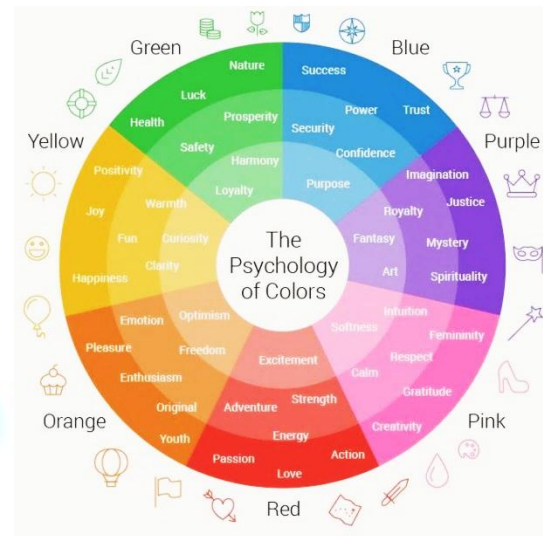


Gambar 2.1. Color Theory

4. Psikologi Warna

Psikologi warna membahas bagaimana warna dapat membentuk kesan dan asosiasi tertentu pada audiens. Makna warna tidak bersifat mutlak karena dapat dipengaruhi konteks, budaya, tujuan komunikasi, dan kombinasi dengan elemen visual lain. Oleh karena itu, desainer perlu menilai warna berdasarkan audiens dan pesan yang ingin dibangun.

Sumber: Pinterest, 2026



Gambar 2.1. Psikologi Warna

5. RGB dan CMYK

- RGB (Red, Green, Blue) digunakan untuk tampilan berbasis cahaya seperti monitor, layar, dan media digital. RGB membentuk warna melalui kombinasi intensitas cahaya merah, hijau, dan biru.
 - CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) digunakan pada proses pencetakan. CMYK membentuk warna melalui kombinasi tinta sehingga hasilnya dipengaruhi media cetak dan proses produksi.
6. Pemilihan mode warna harus disesuaikan dengan media akhir agar tampilan warna lebih konsisten dengan tujuan publikasi.

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Microsoft Word untuk mencatat hasil analisis dan membuat contoh palette sederhana.
- Referensi color wheel yang ditampilkan melalui proyektor/Smart TV atau browser.
- Kumpulan Poster

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)

- d) Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Analisis Warna Poster

Poster pada Gambar 2.3 adalah referensi poster untuk di analisis dengan menggunakan color theory.



Gambar 2.2. Sampel Poster Color Theory

Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Identifikasi tiga warna yang paling dominan pada poster dan jelaskan peran visual masing-masing.
- 2) Berdasarkan color wheel, tentukan hubungan warna yang paling menonjol pada desain dan jelaskan alasannya.
- 3) Analisis apakah penggunaan warna pada poster lebih mendekati monochromatic, analogous, complementary, triadic, atau kombinasi beberapa pendekatan.
- 4) Jelaskan kemungkinan kesan psikologis yang dibangun berdasarkan pilihan warna.
- 5) Jelaskan bagaimana perbedaan warna teks dan latar membantu atau menghambat keterbacaan informasi.

- 6) Jika poster dipublikasikan di Instagram dan juga dicetak dalam ukuran A3, mode warna apa yang digunakan pada masing-masing media? Jelaskan.
- 7) Usulkan satu alternatif skema warna (monochromatic, analogous, complementary, atau triadic) untuk poster yang sama dan jelaskan alasan pemilihannya.
- 8) Tuliskan tiga kekuatan penggunaan warna pada poster dan dua bagian yang menurut Anda masih dapat ditingkatkan.



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 2

Perancangan Skema Warna

Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer akan membuat poster “Rekrutmen Calon Asisten 2027” untuk publikasi digital dan cetak. Target audiens adalah mahasiswa program studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi. Buatlah keputusan warna secara konseptual tanpa harus membuat desain final.

Tugas:

1. Jelaskan bagaimana color wheel dapat digunakan sebagai dasar pemilihan warna untuk poster tersebut.
2. Pilih satu skema warna: monochromatic, analogous, complementary, atau triadic. Jelaskan alasan skema tersebut sesuai dengan karakter seminar
3. Tentukan warna utama, warna pendukung, warna aksen, dan warna latar secara deskriptif serta jelaskan fungsi psikologis masing-masing.
4. Tentukan kapan desain harus menggunakan RGB dan kapan harus menggunakan CMYK. Jelaskan perbedaannya berdasarkan media akhir.
5. Jelaskan bagaimana Anda menjaga harmoni warna dan memastikan informasi utama tetap memiliki fokus visual yang jelas.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0811	Menjelaskan penggunaan color wheel sebagai dasar pemilihan warna.	20
2	CPL08	CPMK-0811	Memilih dan menjelaskan skema color harmony secara tepat.	25
3	CPL08	CPMK-0811	Menentukan peran warna dan menjelaskan psikologi warna.	25
4	CPL08	CPMK-0811	Membedakan penggunaan RGB dan CMYK sesuai media.	15
5	CPL08	CPMK-0811	Menjelaskan harmoni dan fokus visual secara argumentatif.	15
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0811	Mampu memahami prinsip desain, teori warna, dan tipografi serta menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip tipografi, mengenali anatomi dan klasifikasi typeface, serta memilih typeface yang sesuai dengan tujuan komunikasi visual serta mampu menerapkan hierarchy, readability, kerning, tracking, leading, dan font pairing dalam komposisi tipografi.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0811	1. Menjelaskan fungsi tipografi dalam komunikasi visual. 2. Mengidentifikasi anatomi huruf dan klasifikasi typeface. 3. Menjelaskan hierarchy dan readability. 4. Membedakan kerning, tracking, dan leading. 5. Memilih dan memasang typeface secara tepat. 6. Menerapkan prinsip tipografi pada komposisi visual.

E. Teori Pendukung

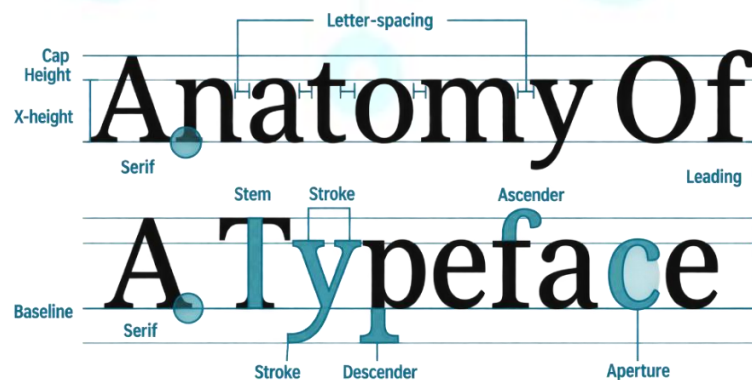
1. Konsep Dasar Tipografi

Tipografi adalah pengaturan dan penggunaan huruf untuk menyampaikan informasi secara jelas sekaligus membangun karakter visual. Dalam desain grafis, tipografi berfungsi bukan hanya sebagai teks, tetapi juga sebagai elemen yang membentuk hierarchy, ritme, penekanan, dan identitas.

Dua pertimbangan penting dalam tipografi adalah legibility, yaitu kemudahan mengenali bentuk huruf, dan readability, yaitu kemudahan membaca rangkaian kata, kalimat, dan paragraf dalam suatu komposisi.

2. Color Wheel

- Cap Height: tinggi huruf kapital dari baseline hingga bagian atas huruf.
- X-height: tinggi badan utama huruf kecil, biasanya diukur dari tinggi huruf "x".
- Baseline: garis dasar tempat sebagian besar huruf berdiri.
- Ascender: bagian huruf kecil yang naik melewati x-height, seperti pada huruf b, d, f, h, k, l.
- Descender: bagian huruf yang turun di bawah baseline, seperti pada huruf g, j, p, q, y.
- Stem: garis utama yang membentuk struktur huruf, biasanya berbentuk vertikal atau diagonal.
- Stroke: garis atau goresan yang membentuk karakter huruf.
- Serif: kait atau garis kecil pada ujung stroke pada jenis huruf serif.
- Aperture: bagian terbuka pada karakter huruf, misalnya pada c, e, dan s.
- Letter-spacing: jarak antarhuruf dalam suatu teks.
- Leading: jarak vertikal antara satu baris teks dengan baris lainnya.



Gambar 3.1. Bagian-bagian Pembentuk Karakter Tipografi

3. Klasifikasi Typeface

Typeface dapat dikelompokkan berdasarkan karakter bentuknya. Pemilihan klasifikasi harus mempertimbangkan konteks, tujuan komunikasi, media, dan kebutuhan keterbacaan.

Tabel 3.1. Klasifikasi Typeface

No.	Klasifikasi	Karakter Umum	Penggunaan
1	Serif	Memiliki serif/kait pada ujung stroke.	Teks editorial, publikasi, nuansa formal.
2	Sans Serif	Tanpa serif; bentuk relatif bersih dan sederhana.	Antarmuka, poster, identitas modern.
3	Slab Serif	Serif tebal dan kuat.	Headline, poster, penekanan visual.
4	Script	Menyerupai tulisan tangan atau kaligrafi.	Aksen, undangan, judul tertentu.
5	Display	Bentuk dekoratif dan berkarakter kuat.	Headline pendek dan focal point.
6	Monospace	Setiap karakter memiliki lebar yang sama.	Kode, nuansa teknis, aksen khusus.



Gambar 3.2. Contoh Visualisasi Klasifikasi Typeface

4. Hierarchy & Readability

Hierarchy tipografi mengatur urutan perhatian melalui ukuran, weight, style, posisi, warna, dan spacing. Judul, subjudul, body text, caption, dan label perlu memiliki perbedaan yang cukup agar audiens memahami tingkat kepentingan informasi.

Readability dijaga melalui pilihan typeface yang sesuai, ukuran yang memadai, serta pengaturan jarak yang konsisten.



Gambar 3.3. Contoh Hierqarchy

5. Kerning, Tracking, dan Leading

KERNING	CONTOH VISUAL		
Kerning adalah pengaturan jarak antara pasangan huruf tertentu untuk menciptakan keseimbangan visual yang lebih baik.	Kerning -100 AVATAR ✗ Terlalu rapat Jarak antar huruf terlalu rapat sehingga kurang nyaman dibaca.	Kerning 0 (Default) AVATAR — Normal Jarak default font, terlihat biasa saja dan kurang seimbang secara visual.	Kerning +100 AVATAR ✓ Ideal Jarak antar huruf lebih seimbang dan enak dilihat.
TRACKING	CONTOH VISUAL		
Tracking adalah pengaturan jarak keseluruhan antar huruf dalam suatu teks secara merata.	Tracking -100 DESIGN ✗ Terlalu rapat Huruf terlihat menempel, membuat teks terasa padat.	Tracking 0 (Default) DESIGN — Normal Jarak default font, terlihat standar.	Tracking +200 DESIGN ✓ Ideal (tergantung kebutuhan) Jarak antar huruf lebih renggang, cocok untuk kesan modern & elegan.
LEADING	CONTOH VISUAL		
Leading adalah jarak vertikal antara satu baris teks dengan baris teks lainnya.	Leading 0.8 (Terlalu Rapat) Desain yang baik bukan hanya tentang bagaimana sesuatu terlihat, tetapi juga tentang bagaimana sesuatu bekerja. ✗ Sulit dibaca Baris teks terlalu rapat sehingga membuat mata cepat lelah.	Leading 1.2 (Normal) Desain yang baik bukan hanya tentang bagaimana sesuatu terlihat, tetapi juga tentang bagaimana sesuatu bekerja. — Normal Jarak antar baris pas, nyaman untuk dibaca.	Leading 1.6 (Terlalu Renggang) Desain yang baik bukan hanya tentang bagaimana sesuatu terlihat, tetapi juga tentang bagaimana sesuatu bekerja. ✓ Terlalu renggang Jarak antar baris terlalu jauh sehingga terasa terputus-putus.

Gambar 3.4. Contoh Visualisasi Klasifikasi Typeface

6. Font Pairing

Pemilihan dua atau lebih typeface yang digunakan bersama dalam satu desain. Pairing yang baik memiliki perbedaan peran yang jelas, misalnya satu typeface untuk headline dan satu typeface untuk body text, namun tetap

memiliki karakter yang saling mendukung. Konsistensi penggunaan typeface penting agar sistem visual tidak terasa acak

F. Kegiatan Praktikum**1. Instrument**

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- b) Microsoft PowerPoint, Microsoft Word, dan Google Slides untuk eksplorasi komposisi tipografi.
- c) Koleksi typeface yang tersedia pada perangkat serta contoh klasifikasi typeface.
- d) Gambar studi kasus Menu Kafe “Titik Temu” sebagai objek analisis tipografi.

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus**Aturan Penilaian (Total Skor : 100)**

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL08	CPMK-0811	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Analisis Tipografi Menu Kafe

Poster pada Gambar 3.4 adalah referensi poster untuk di analisis dengan menggunakan tipografi.

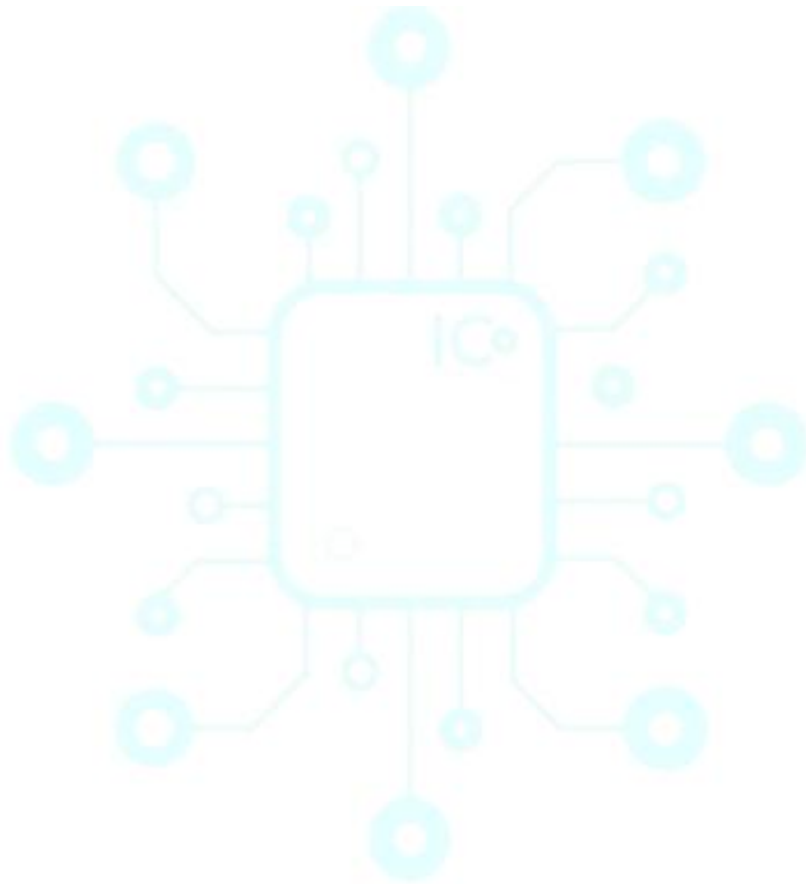
KAFFE Titik Temu		MENU	
ESPRESSO		SIGNATURE	
Americano	18K	Kopi Susu Gula Aren	25K
Cappuccino	22K	Matcha Cream Latte	32K
Caramel Latte	26K	Chocolate Hazelnut	30K
V60 Manual Brew	30K	Tea Lychee	24K
	28K	Lemon Sparkling	26K
HAPPY HOUR buy 2 get 1		SETIAP SENIN - KAMIS 15.00 - 18.00	

Gambar 3.5. Studi Kasus Menu Kafe “Titik Temu”

Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Identifikasi seluruh jenis typeface yang terlihat pada menu dan kelompokkan secara umum (serif, sans serif, monospace, display/script). Apakah jumlah typeface yang digunakan sudah efektif?
- 2) Tentukan urutan hierarchy informasi dari yang seharusnya paling penting hingga paling rendah: nama kafe, kategori menu, nama produk, harga, dan promosi.
- 3) Evaluasi readability pada bagian daftar SIGNATURE. Bagaimana leading dan jarak antaritem memengaruhi kecepatan membaca?
- 4) Analisis konsistensi font pairing antara “KAFFE”, “Titik Temu”, kategori menu, nama produk, harga, dan informasi promosi.
- 5) Temukan minimal dua contoh penggunaan weight atau ukuran huruf yang membuat hierarchy terasa tidak konsisten. Jelaskan dampaknya.
- 6) Amati kerning/tracking pada nama menu dan harga. Bagian mana yang terasa terlalu renggang, terlalu rapat, atau tidak seimbang?
- 7) Analisis alignment antara nama menu dan harga. Apakah pembaca dapat menghubungkan item dengan harganya secara cepat? Jelaskan.
- 8) Bagian promosi “HAPPY HOUR - buy 2 get 1” menggunakan beberapa gaya tipografi. Apakah variasi tersebut memperkuat atau justru mengganggu pesan?
- 9) Susun rekomendasi sistem tipografi baru dengan maksimal dua typeface. Tentukan typeface untuk heading dan body text serta jelaskan alasannya.

- 10) Buat rancangan hierarchy tipografi yang lebih konsisten untuk menu tersebut dengan menjelaskan ukuran relatif, weight, leading, dan alignment yang disarankan.



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 3

Typography Exploration

Mahasiswa membuat eksplorasi tipografi dengan fokus pada hierarchy, readability, dan font pairing.

Tugas:

1. Buat 3 komposisi tipografi dengan tema berbeda: poster quote, magazine layout, atau web typography.
2. Gunakan minimal 2 typeface dengan pairing yang harmonis.
3. Terapkan hierarchy, kerning, tracking, leading, alignment, dan readability pada setiap komposisi.
4. Ekspor hasil dalam PDF ukuran A4 atau PNG.
5. Sertakan brief explanation satu paragraf mengenai pemilihan typeface dan design rationale.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0811	Typeface Selection & Pairing: appropriateness, contrast, harmony.	20
2	CPL08	CPMK-0811	Typography Principles: hierarchy, readability, kerning, tracking, leading.	25
3	CPL08	CPMK-0811	Visual Composition: balance, alignment, white space usage.	25
4	CPL08	CPMK-0811	Technical Execution: file quality dan format compliance.	15
5	CPL08	CPMK-0811	Design Rationale: kejelasan penjelasan keputusan desain.	15
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0811	Mampu memahami prinsip desain, teori warna, dan tipografi serta menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu mengoperasikan tools dasar Adobe Photoshop meliputi workspace, layers, selections, masks, adjustments, dan basic retouching untuk photo editing dan image compositing. Mahasiswa mampu menerapkan workflow non-destructive dengan memanfaatkan layer mask, adjustment layer, Smart Object, dan blending mode serta mengorganisasi file PSD secara sistematis.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0811	1. Mahasiswa mampu mengenali interface dan tools dasar Adobe Photoshop. 2. Mahasiswa mampu menggunakan layer, selection, dan masking. 3. Mahasiswa mampu melakukan color correction dan adjustment dasar. 4. Mahasiswa mampu melakukan basic retouching.

		5. Mahasiswa mampu membuat photo manipulation sederhana. 6. Menjelaskan fungsi area utama workspace Adobe Photoshop.
--	--	---

E. Teori Pendukung

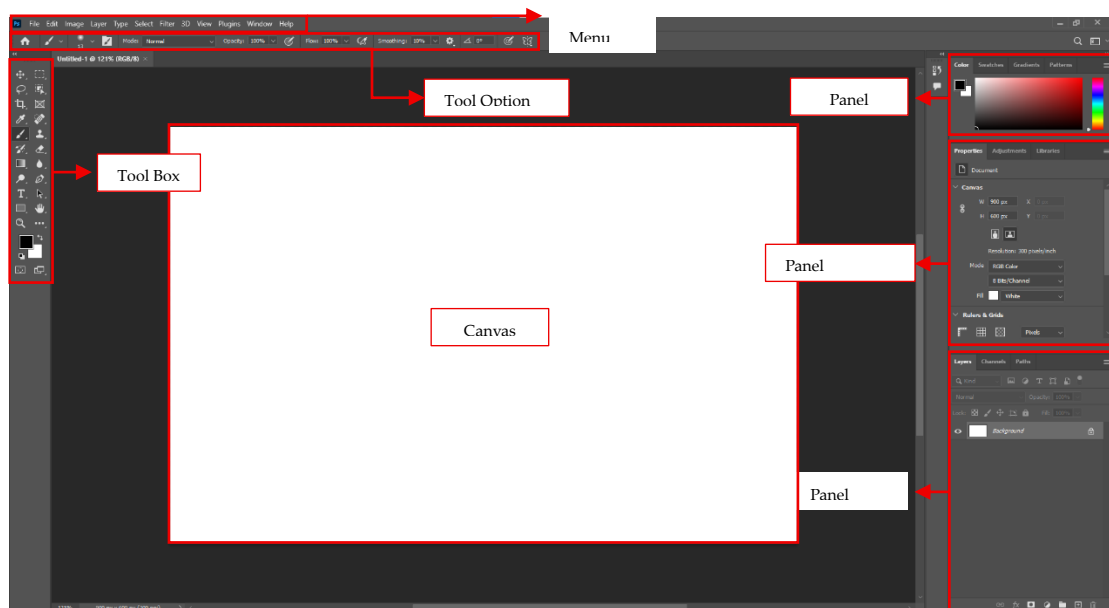
1. Konsep Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan perangkat lunak pengolah citra raster yang bekerja menggunakan kumpulan pixel. Kualitas citra dipengaruhi dimensi pixel, resolusi, kualitas sumber gambar, serta proses editing yang dilakukan. Photoshop banyak digunakan untuk photo editing, compositing, retouching, dan pembuatan desain berbasis raster.

Pada workflow profesional, editing sebaiknya dilakukan secara non-destructive agar perubahan dapat diperbaiki atau dibatalkan tanpa merusak data gambar asli. Prinsip ini diterapkan melalui penggunaan layer, layer mask, adjustment layer, Smart Object, dan pengorganisasian file yang baik

2. Interface & Workspace Adobe Photoshop

- Menu Bar: berisi perintah utama seperti File, Edit, Image, Layer, Type, Select, Filter, View, Window, dan Help.
- Options Bar: menampilkan pengaturan yang berubah sesuai tool aktif, misalnya ukuran brush, feather, mode selection, dan alignment.
- Panel: berisi Move Tool, selection tools, Crop, Brush, retouching tools, Type, Shape, Hand, dan Zoom.
- Document Window/Canvas: area kerja utama tempat gambar ditampilkan, disusun, dan diedit.
- Panels: terutama Layers, Properties, Adjustments, Color, Channels, dan Paths untuk mengelola elemen serta parameter editing.



Gambar 4.1. Workspace Adobe Photoshop

3. Klasifikasi Typeface

Layers memungkinkan elemen gambar dipisahkan sehingga dapat diedit secara independen. Layer yang terorganisasi dengan nama, grup, dan urutan yang jelas mempermudah compositing. Smart Object digunakan untuk mempertahankan data sumber saat melakukan transformasi, sedangkan layer style dan blending mode digunakan untuk membangun efek tanpa langsung mengubah pixel asli.

Tabel 4.1. Konsep Utama Layers dan Editing Non-Destructive

No.	Konsep	Fungsi Utama	Contoh Penggunaan
1	Layer	Memisahkan elemen agar dapat diedit independen.	Background, subject, shadow, efek.
2	Layer Mask	Menyembunyikan/menampilkan bagian layer tanpa menghapus pixel.	Cutout objek dan penyempurnaan tepi.
3	Adjustment Layer	Melakukan koreksi warna/tonal secara non-destructive.	Curves, Levels, Hue/Saturation, Color Balance.
4	Smart Object	Mempertahankan kualitas sumber saat transformasi/filter.	Scale berulang dan Smart Filter.
5	Blending Mode	Mengatur cara layer berinteraksi dengan layer di bawahnya.	Multiply untuk shadow, Screen untuk light.
6	Layer Style	Memberikan efek berbasis layer yang dapat diedit.	Drop Shadow, Stroke, Color Overlay.

4. Selection & Masking

Selection digunakan untuk menentukan area gambar yang akan diproses, sedangkan layer mask mengontrol bagian layer yang terlihat tanpa menghapus pixel secara permanen. Pemilihan tool harus disesuaikan dengan karakter objek. Objek dengan tepi sederhana dapat menggunakan Object/Quick Selection, sedangkan rambut, bulu, atau tepi kompleks memerlukan refinement melalui Select and Mask dan pengaturan edge yang lebih teliti.

5. Color Correction, Adjustments, dan Blending

- Levels dan Curves digunakan untuk mengatur tonal, contrast, highlight, midtone, dan shadow.
- Hue/Saturation dan Color Balance digunakan untuk menyelaraskan hue serta karakter warna antarobjek.
- Adjustment Layer sebaiknya digunakan agar koreksi dapat diubah kembali tanpa merusak layer gambar.
- Clipping Mask membatasi adjustment atau efek hanya pada layer tertentu, sehingga color matching lebih terkontrol.
- Blending Mode seperti Multiply, Screen, Overlay, dan Soft Light dapat digunakan untuk shadow, lighting, texture, dan penyatuan atmosfer.

6. Basic Retouching & Non-Destructive Workflow

Pemilihan dua atau lebih typeface yang digunakan bersama dalam satu desain. Pairing yang baik memiliki perbedaan peran yang jelas, misalnya satu typeface untuk headline dan satu typeface untuk body text, namun tetap memiliki karakter yang saling mendukung. Konsistensi penggunaan typeface penting agar sistem visual tidak terasa acak

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- b) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- c) Adobe Photoshop sebagai aplikasi utama praktikum.
- d) Minimal tiga source image resolusi baik untuk proses photo manipulation/compositing.
- e) Folder kerja berisi Source, PSD, Export, dan Documentation agar file praktikum terorganisasi.

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL08	CPMK-0811	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

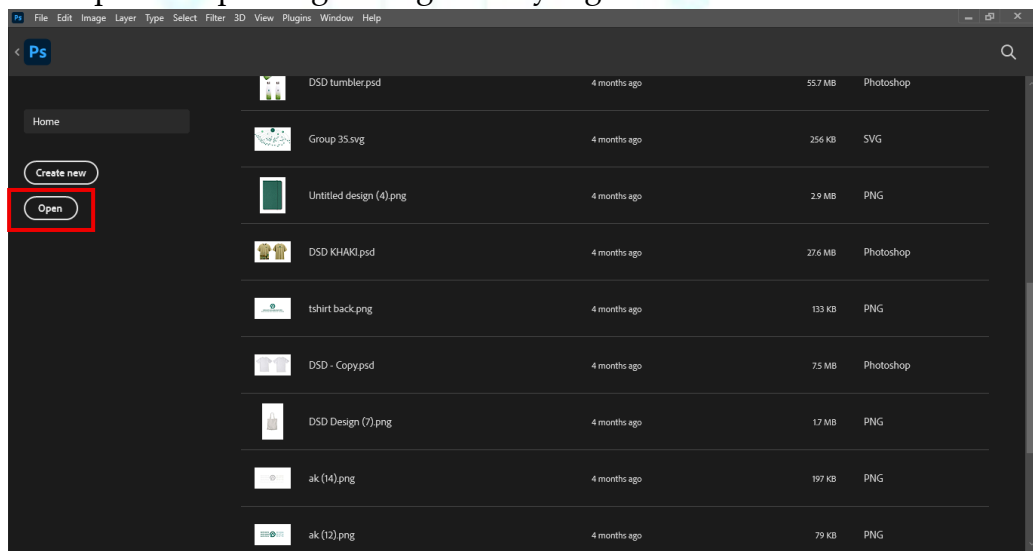
Langkah – langkah Praktikum:

Photo Manipulation Case

Silahkan mencari tiga atau beberapa gambar untuk di gabung dan menjadi foto manipulasi. Download aset pada link berikut <https://s.id/asetmodul4-lab>.

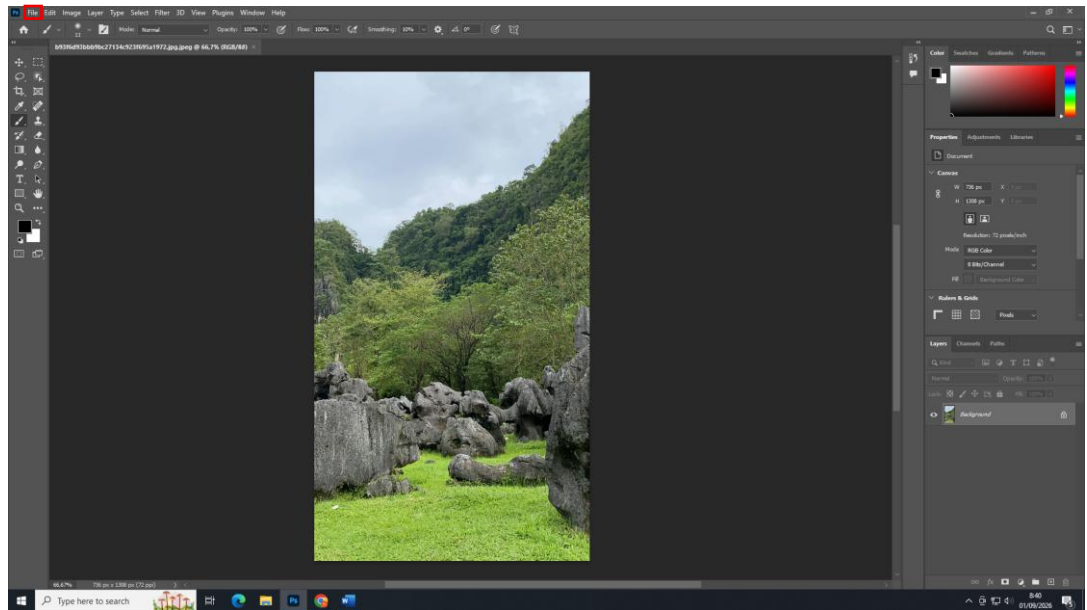
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Klik open dan pilih tiga aset gambar yang telah di download.



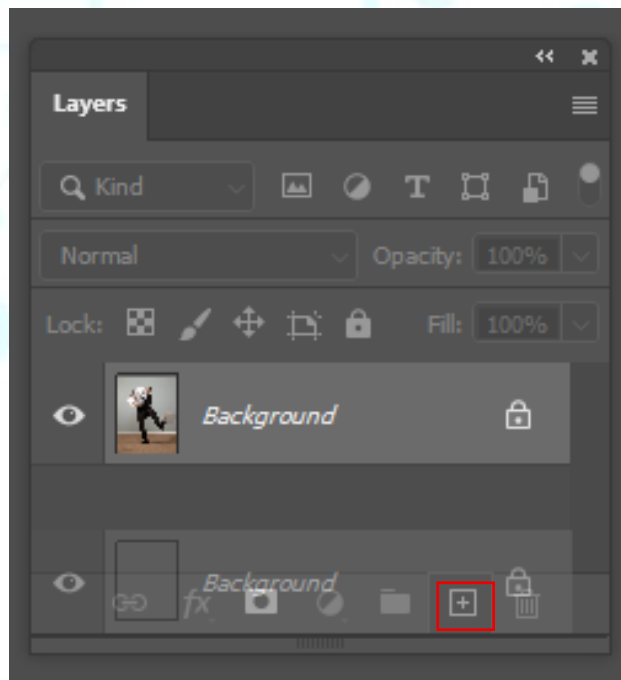
Gambar 4.2. halaman awal aplikasi dan recent project

- 2) Memasukkan gambar, klik File > Open atau seret file ke area kerja. Pilih aset yang akan digunakan sebagai latar belakang.



Gambar 4.3. Memasukkan Gambar di Adobe Photoshop

- 3) Setelah aset terbuka, duplikasi layer agar gambar asli tetap tersedia jika terjadi kesalahan. Seret layer ke ikon Create a New Layer atau tekan Ctrl+J.



Gambar 4.4. Proses Duplikasi Layer Gambar

- 4) Pertemukan anchor point awal dan akhir hingga path tertutup. Proses seleksi objek menggunakan Pen Tool selesai setelah path tertutup.



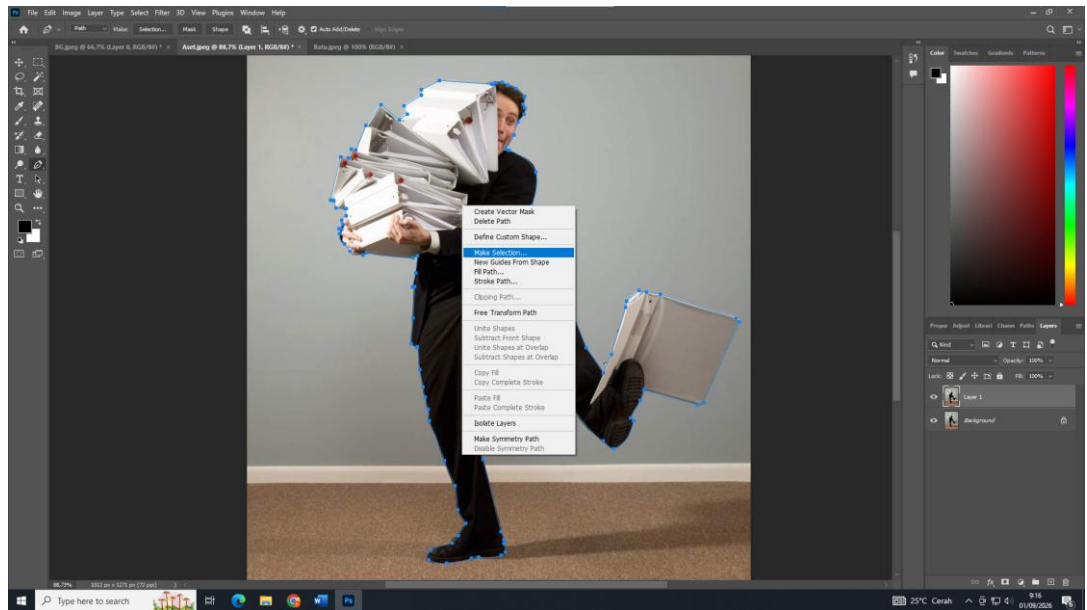
Gambar 4.5. Pemilihan Pen Tool untuk Menyeleksi Objek

- 5) Pertemukan anchor point awal dan akhir hingga path tertutup. Proses seleksi objek menggunakan Pen Tool selesai setelah path tertutup.



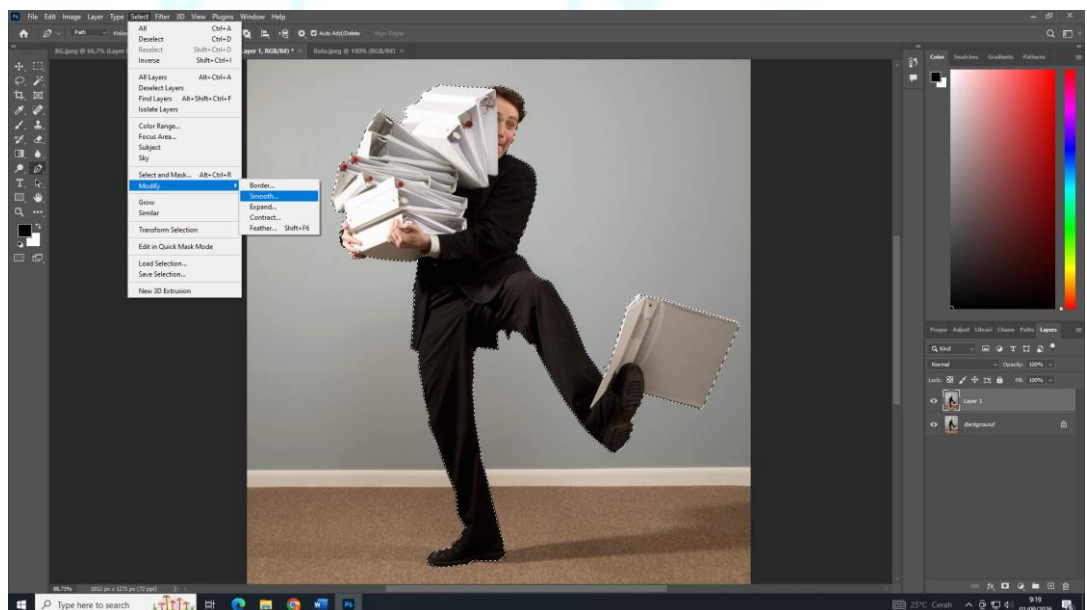
Gambar 4.6. Proses Pembuatan dan Penutupan Path pada Objek

- 6) Klik kanan di dalam path, pilih Make Selection, lalu klik OK.



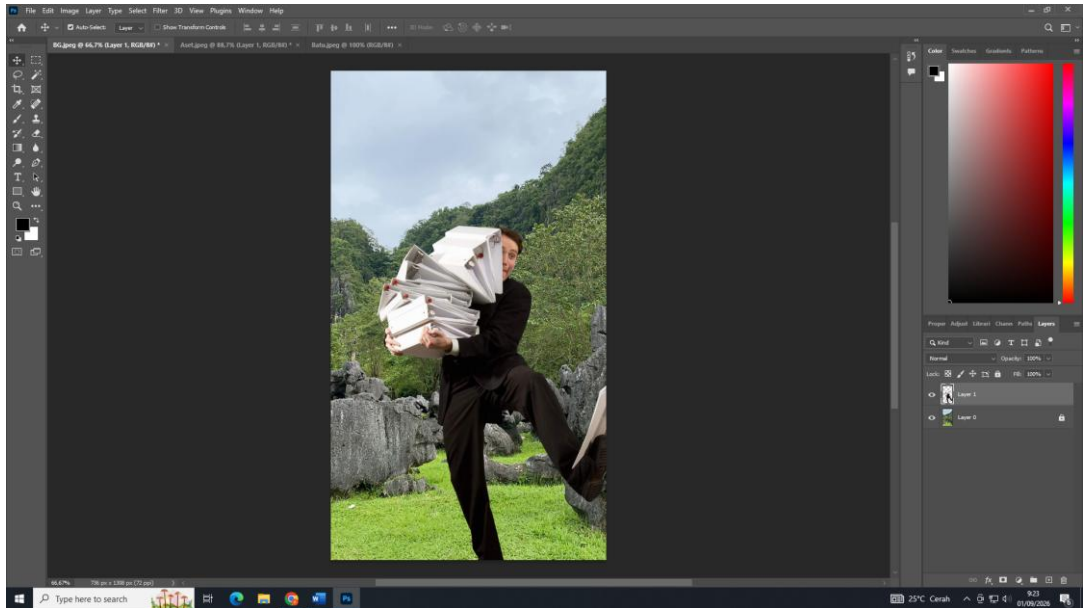
Gambar 4.7. Pemilihan Perintah Make Selection

- 7) Untuk menghaluskan tepi seleksi, pilih Select > Modify > Smooth. Value smooth = 1; Klik OK;



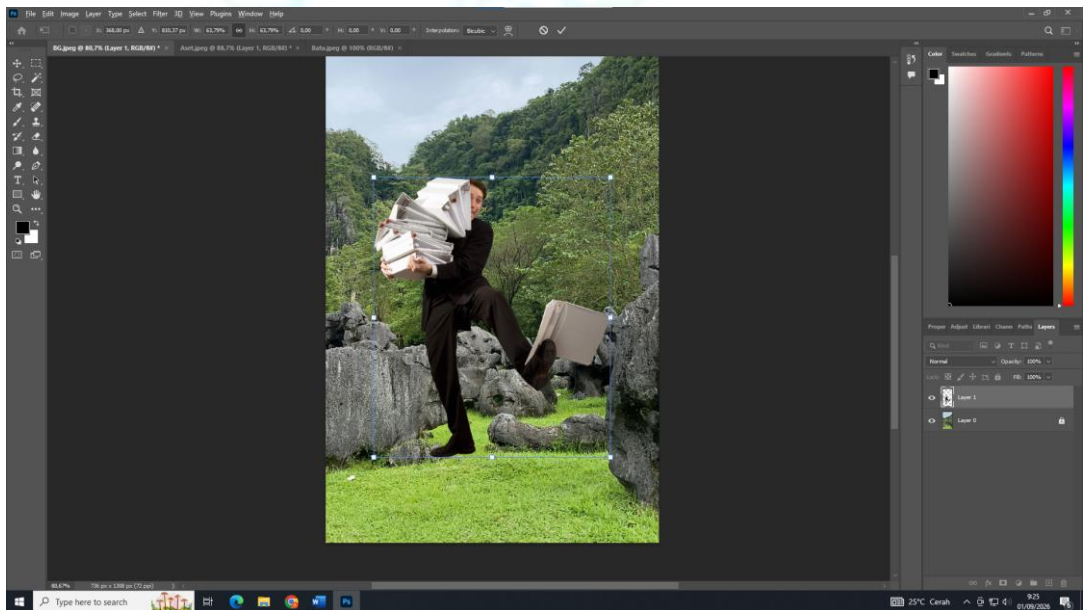
Gambar 4.8. Penghalusan Tepi Seleksi melalui Menu Select, Modify, dan Smooth

- 8) Pilih Move Tool, kemudian klik dan seret objek yang telah diseleksi ke dokumen latar belakang.



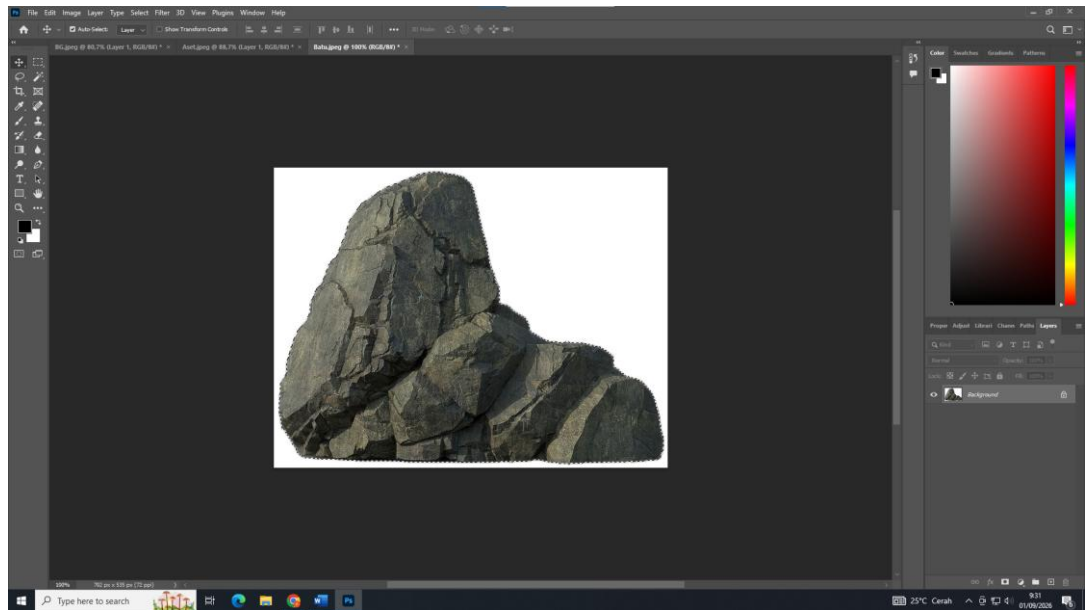
Gambar 4.9. Pemindahan Objek Menggunakan Move Tool

- 9) Ulangi proses seleksi dan pemindahan pada aset batu.



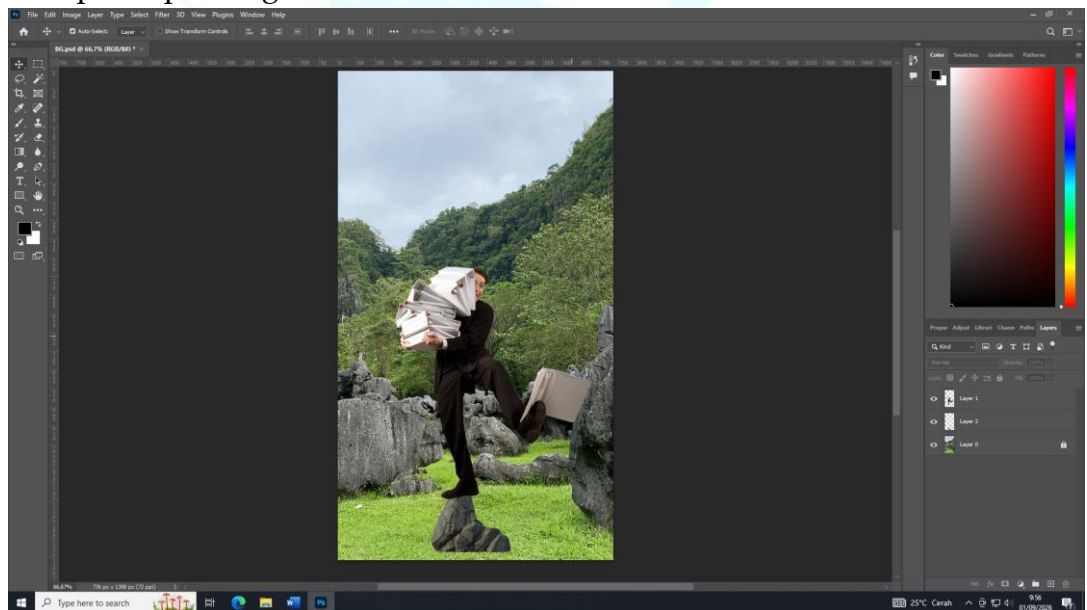
Gambar 4.10. Pengaturan Ukuran dan Posisi Objek Menggunakan Free Transform

- 10) Ulangi proses seleksi dan pemindahan pada aset batu.



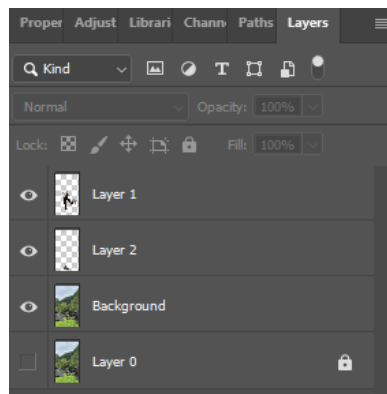
Gambar 4.11. Proses Seleksi Objek Batu Menggunakan Pen Tool

11) Tahap compositing dasar telah selesai dilakukan.



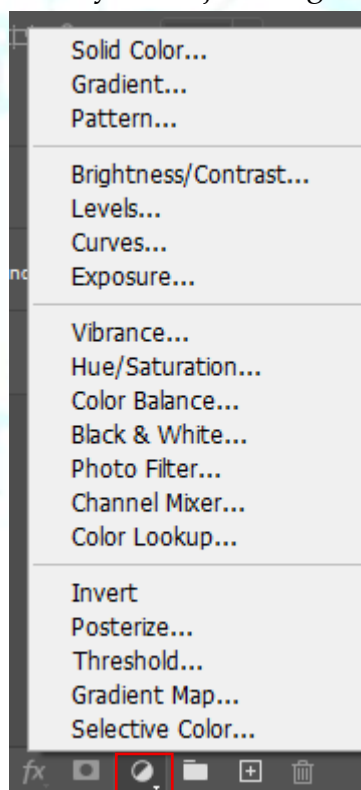
Gambar 4.12. Hasil Compositing Objek dengan Latar Belakang

12) Ganti nama setiap layer sesuai dengan objeknya agar mudah dikenali.



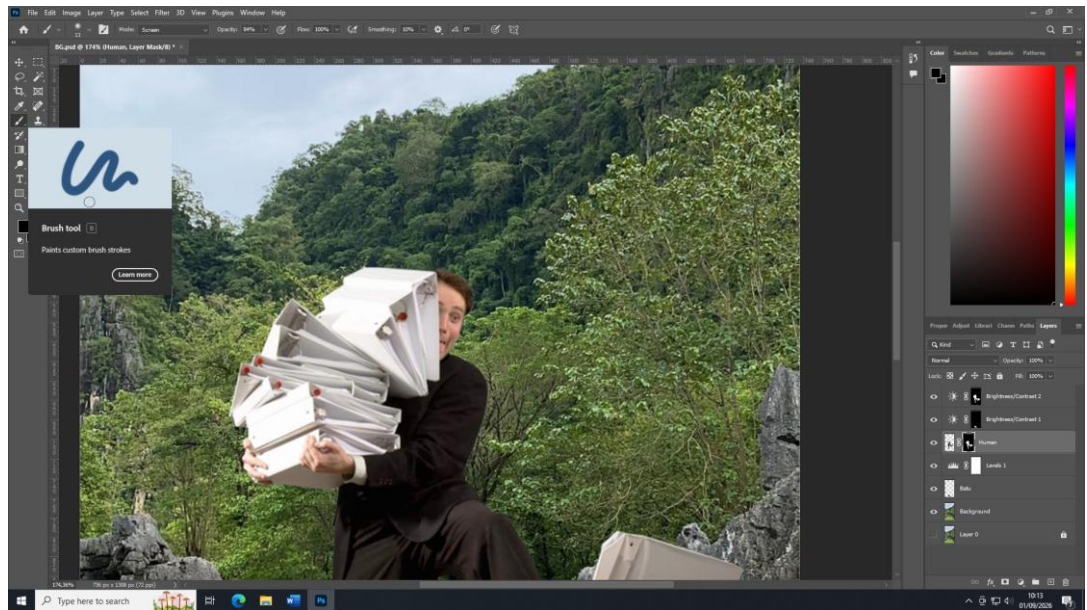
Gambar 4.13. Penamaan Layer Berdasarkan Objek

- 13) Untuk menyesuaikan pencahayaan, pilih layer objek lalu klik ikon Create New Fill or Adjustment Layer. Pilih jenis adjustment yang diperlukan, kemudian sesuaikan pencahayaan objek dengan latar belakang



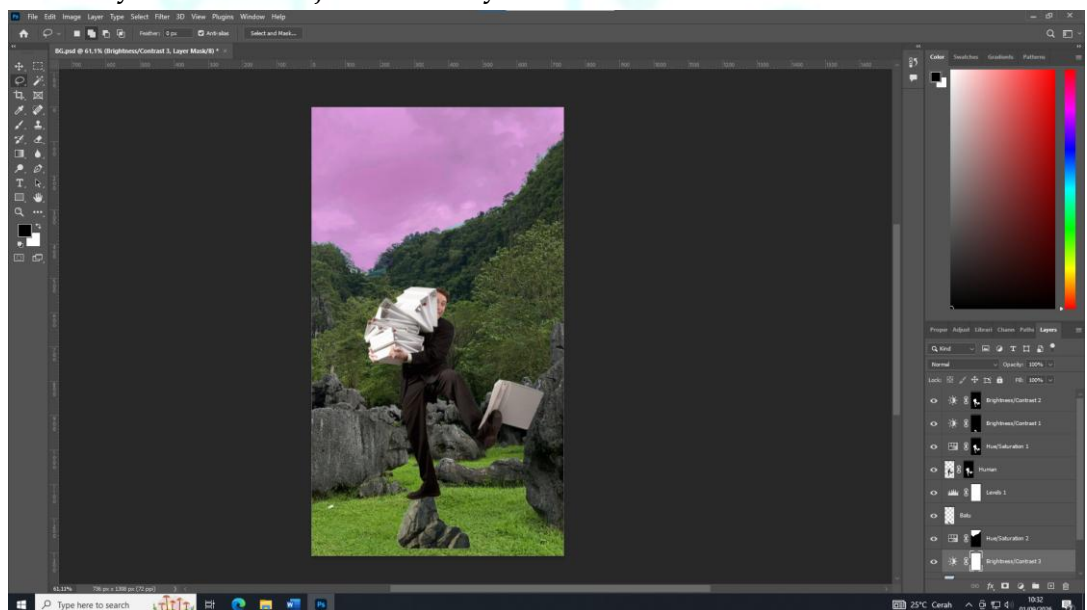
Gambar 4.14. Penyesuaian Pencahayaan Menggunakan Brightness/Contrast

- 14) Rapikan tepi objek manusia yang masih kurang sempurna menggunakan teknik masking. Pilih layer objek, tahan Ctrl lalu klik thumbnail layer untuk memuat seleksi, kemudian klik ikon Add Layer Mask . Pilih Brush Tool dan pastikan warna foreground adalah hitam. Sapukan brush pada layer mask untuk menyembunyikan bagian tepi objek yang tidak diperlukan.



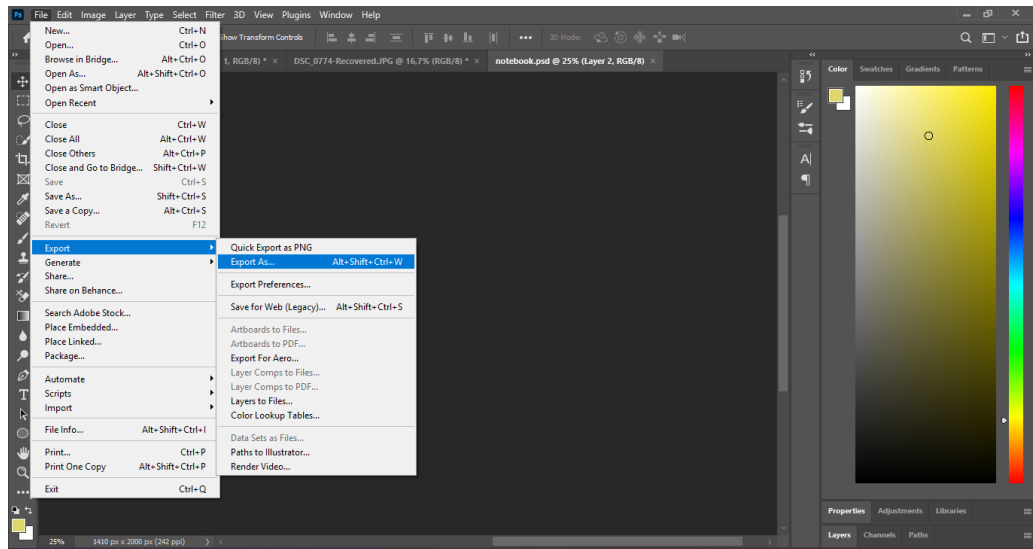
Gambar 4.15. Penambahan Layer Mask pada Objek

- 15) Sebagai pengembangan tambahan, warna langit dapat diubah. Pilih layer Background, gunakan Lasso Tool untuk menyeleksi area langit, lalu atur warnanya melalui Adjustment Layer



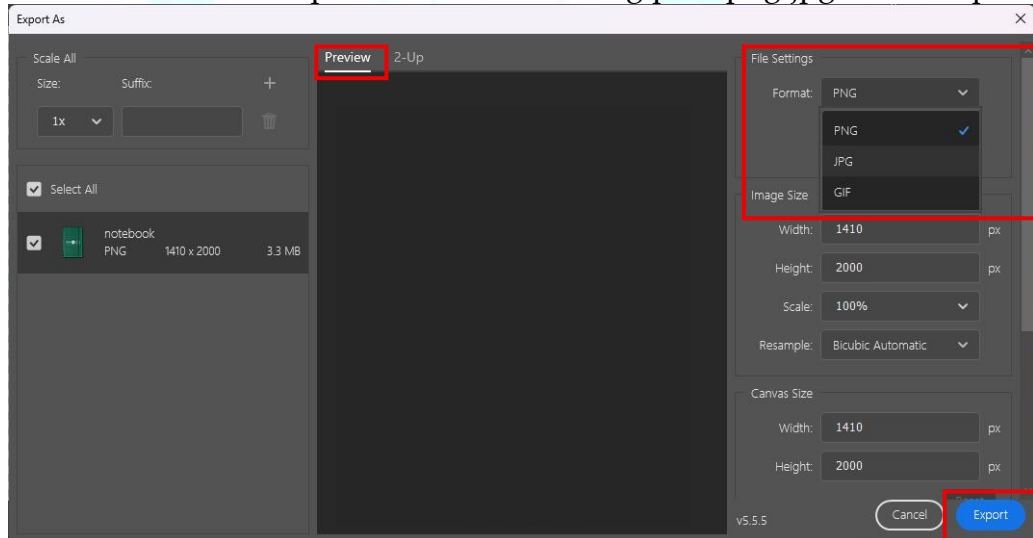
Gambar 4.16. Seleksi Area Langit Menggunakan Lasso Tool

- 16) Save gambar psd tekan ctrl+s. Melakukan save proyek dengan gambar png/jpg. Klik file > Export > export as.



Gambar 4.17. Export Project

17) Atur extensions lihat preview dan file setting pilih png/jpg > Klik Export.



Gambar 4.18. Atur export file setting

18) Silahkan melakukan percobaan dengan gambar lain atau aset-aset yang mendukung dengan menggunakan teknik-teknik yang telah di pelajari di atas.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 4

Photo Manipulation di Adobe Photoshop

Mahasiswa membuat photo manipulation/compositing menggunakan Adobe Photoshop.

Tugas:

1. Buat 1 photo manipulation project di Adobe Photoshop dengan gambar yang berbedari dari studi kasus
2. Gunakan minimal 5 source images yang dikombinasikan secara seamless pada layer terpisah.
3. Terapkan color correction, masking, blending modes, dan adjustment layers; utamakan workflow non-destructive.
4. Kumpulkan file PSD ber-layer dan final JPG/PNG.
5. Sertakan process documentation berupa before/after comparison yang menunjukkan source image dan hasil akhir.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0811	Technical Skills: masking precision, blending quality, dan layer organization.	30
2	CPL08	CPMK-0811	Color & Lighting Consistency: unified color grading dan lighting match.	25
3	CPL08	CPMK-0811	Composition & Creativity: visual impact, originality, dan storytelling.	25
4	CPL08	CPMK-0811	Refinement & Details: clean edges, attention to detail, dan polish.	15
5	CPL08	CPMK-0811	File Organization: proper layer naming, grouping, dan non-destructive workflow.	5
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0811	Mampu memahami prinsip desain, teori warna, dan tipografi serta menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Setelah mengikuti Modul 5, mahasiswa mampu mengoperasikan tools dasar Adobe Illustrator untuk membuat ilustrasi vector dan icon melalui interface/artboards, Pen Tool dan Bezier curves, shapes dan Pathfinder, color/gradients, serta typography tools. Mahasiswa mampu menghasilkan artwork vector yang bersih, scalable, konsisten, dan terorganisasi dengan baik.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0811	1. Mengenali interface dan artboards. 2. Menggunakan Pen Tool dan Bezier curves. 3. Menggunakan shapes dan Pathfinder. 4. Menerapkan color, gradient, stroke, dan typography. 5. Membuat vector illustration yang konsisten.

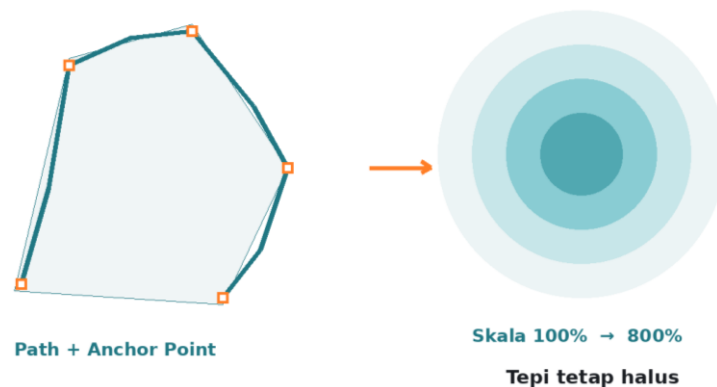
E. Teori Pendukung

1. Konsep Adobe dan Gambar Vektor

Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak vector graphics yang membangun objek melalui path, anchor point, fill, dan stroke. Berbeda dengan raster yang bergantung pada pixel, artwork vector dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan ketajaman sehingga sesuai untuk icon, ilustrasi, logo, dan kebutuhan grafis yang memerlukan skalabilitas.

Konsep Gambar Vector

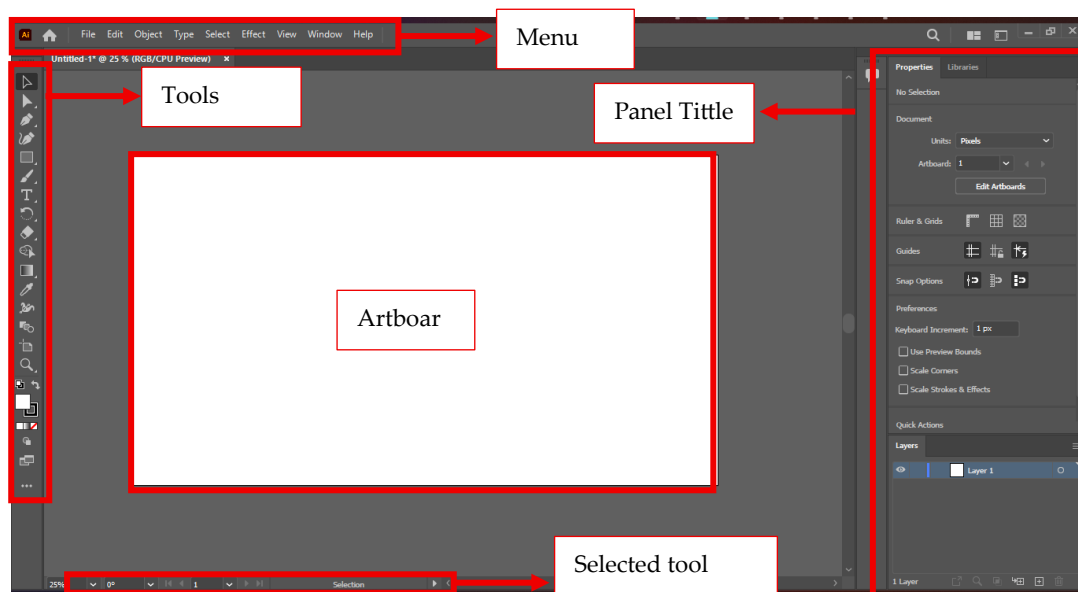
Objek vector dibentuk oleh path, anchor point, fill, dan stroke; dapat diperbesar tanpa pecah.



Gambar 5.1. Konsep Gambar Vector dan Anchor Point

2. Interface dan Artboards Adobe Illustrator

Workspace Illustrator terdiri atas Menu Bar, Toolbar, Control/Properties Panel, Layers Panel, dan area Artboard. Artboard berfungsi sebagai area output desain dan satu dokumen dapat memiliki beberapa artboard untuk membuat variasi atau satu set artwork dalam file yang sama.

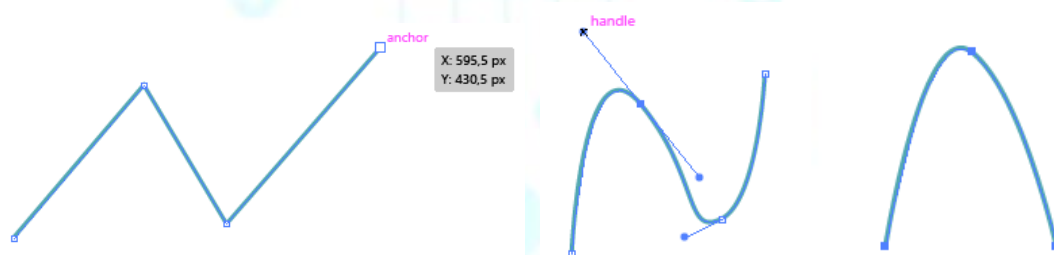


Gambar 5.2. Interface dan Arthboards Abohe Illustrator

3. Pen Tool dan Bazier Curves

Pen Tool digunakan untuk membangun path secara presisi. Klik menghasilkan corner anchor point, sedangkan klik-drag menghasilkan direction handles untuk membentuk Bezier curve. Path yang bersih biasanya menggunakan anchor point seperlunya dan handle yang mengikuti arah kurva.

Klik kiri membuat achor point; klik kiri-drag membuat direction handle untuk mengontrol kutva.



(a) Anchor Points

(b) Direction Handles

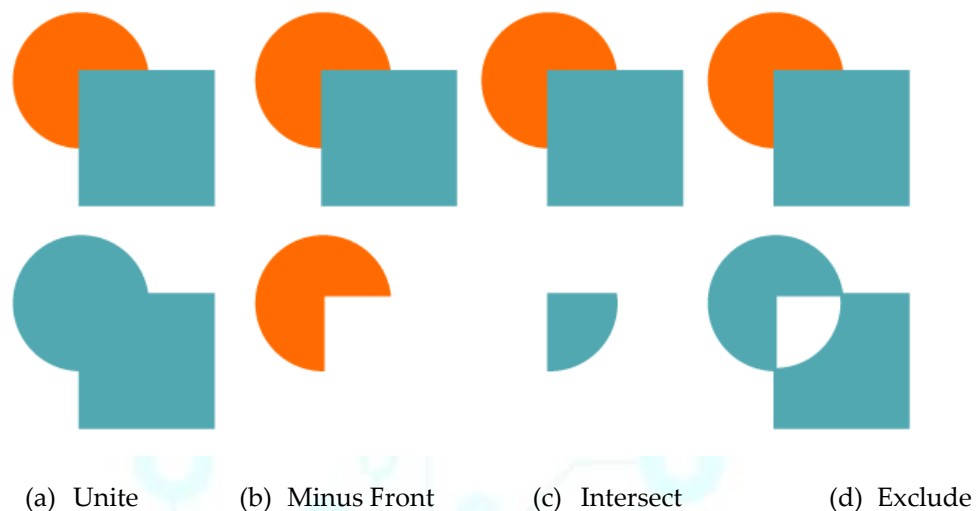
(c) Smooth curve

Gambar 5.3. Pen Tool dan Bezier Curves

4. Shapes Pathfinder

Rectangle, Ellipse, Polygon, dan shape dasar dapat dikombinasikan menjadi bentuk baru. Pathfinder membantu operasi Unite, Minus Front, Intersect, dan Exclude sehingga objek kompleks dapat dibangun dari shape yang sederhana. Teknik ini sangat efektif untuk icon design.

Menggabung atau memotong shape untuk membangun bentuk vector yang lebih kompleks.



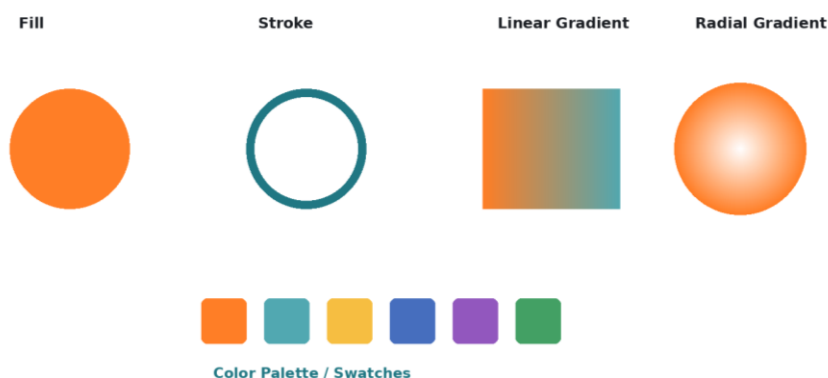
Gambar 5.4. Shapes dan Pathfinder

5. Color, Gradients, Stroke, dan Brushes

Fill mengatur warna bagian dalam objek, sedangkan Stroke mengatur garis tepi termasuk weight, cap, dan join. Gradient menghasilkan transisi warna linear atau radial. Brush dapat digunakan untuk membuat stroke yang lebih ekspresif. Konsistensi color palette dan line weight penting untuk menjaga kesatuan visual.

Color, Fill, Stroke, dan Gradient

Fill mengisi bagian dalam object; Stroke mengatur garis tepi; Gradient membuat transisi warna.



Gambar 5.5. Color, Fill, Stroke, dan Gradient

6. Typography Tools

Type Tool memungkinkan pembuatan point type, area type, dan type on a path. Pada vector artwork, typography harus tetap mengikuti hierarchy,

readability, alignment, dan konsistensi typeface yang telah dipelajari pada Modul 3.

Tabel 5.1. Konsep Utama Adobe Illustrator

No.	Konsep	Fungsi Utama	Contoh Penggunaan
1	Artboard	Area output dalam dokumen Illustrator.	Satu artboard per icon atau variasi artwork.
2	Pen Tool	Membuat path dan Bezier curve.	Tracing bentuk organik atau custom shape.
3	Pathfinder	Menggabungkan/memotong shape.	Membentuk icon dari geometri dasar.
4	Fill & Stroke	Mengatur warna isi dan garis tepi.	Color palette dan line weight.
5	Gradient	Membuat transisi warna.	Depth atau aksen visual.
6	Type Tool	Membuat dan mengatur teks vector.	Label, headline, type on a path.

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Adobe Illustrator sebagai aplikasi utama praktikum.
- Referensi icon atau sketsa sederhana
- Folder Penyimpanan project

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Pembuatan Illustrator Karakter

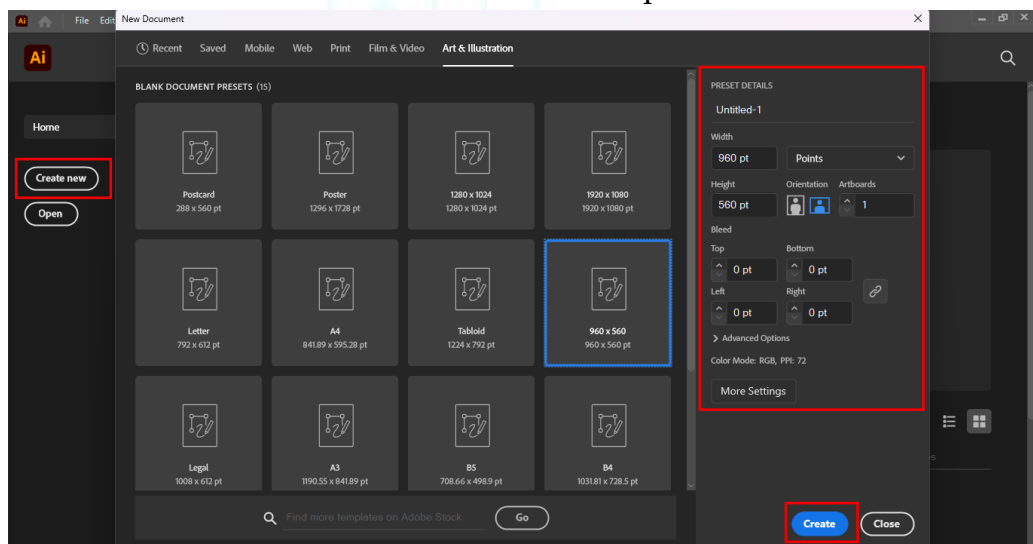
Membuat Ilustrasi karakter Maskot “Pokémon Pikachu” di Adobe Illustrator. Silahkan download aset sketsanya pada link berikut <https://s.id/asetmodul5-lab>.



Gambar 5.6. Maskot “Pokémon Pikachu”

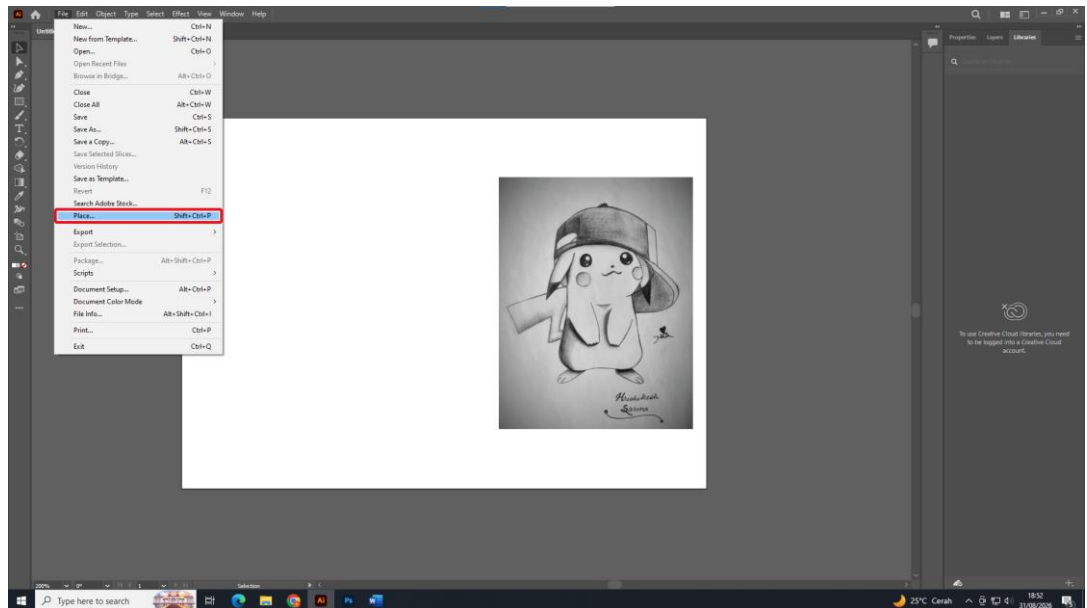
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Klik create new, atur ukuran dokumen di Adobe Illustrator sesuai kebutuhan, kemudian klik create new > atur preset details > create.



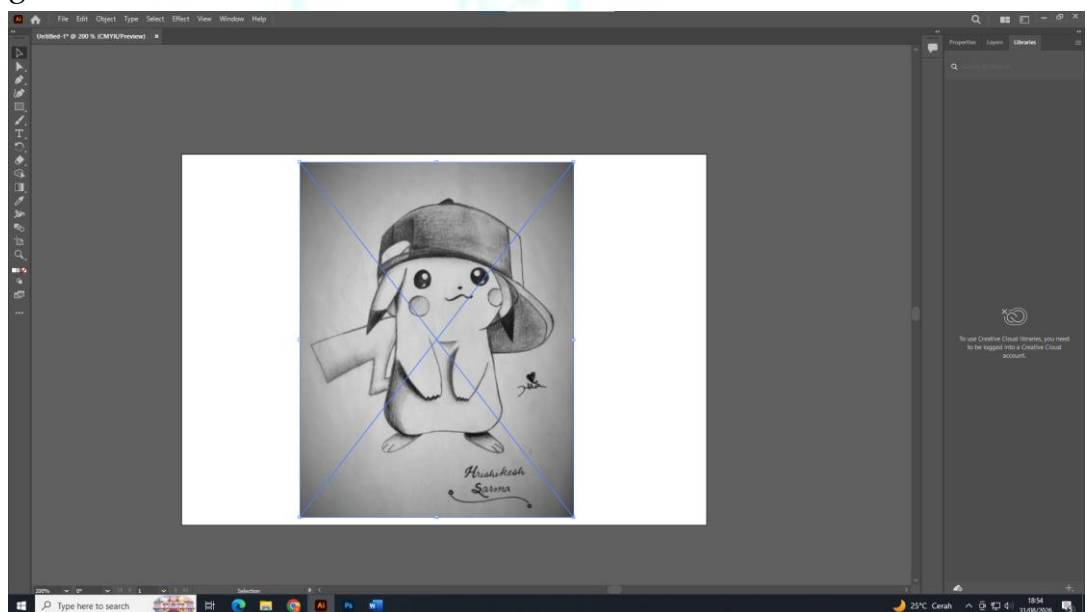
Gambar 5.7. Pengaturan Ukuran Dokumen Baru di Adobe Illustrator

- 2) Masukkan gambar sketsa dengan memilih File > Place.



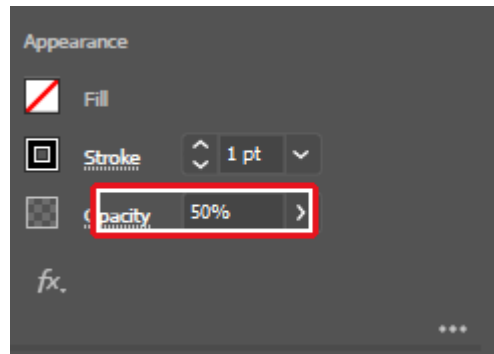
Gambar 5.8. Proses Memasukkan Gambar Sketsa melalui Menu File dan Place

- 3) Klik dan seret pada artboard untuk menentukan ukuran serta posisi gambar.



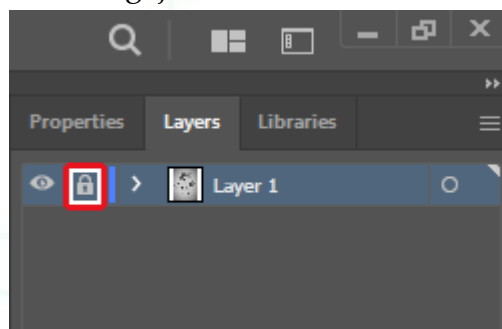
Gambar 5.9. Pengaturan Ukuran dan Posisi Gambar Sketsa pada Artboard

- 4) Pilih gambar sketsa, lalu atur Opacity pada panel Properties agar garis sketsa lebih mudah ditelusuri. Pada contoh ini, opacity diatur menjadi 50%.



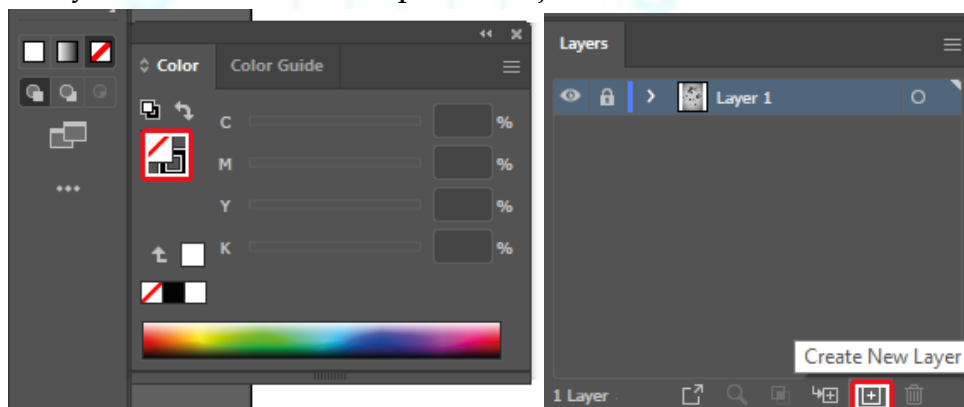
Gambar 5.10. Pengaturan Opacity Gambar Sketsa pada Panel Properties

- 5) Kunci layer sketsa melalui panel Layers agar gambar tidak bergeser atau berpindah secara tidak sengaja.



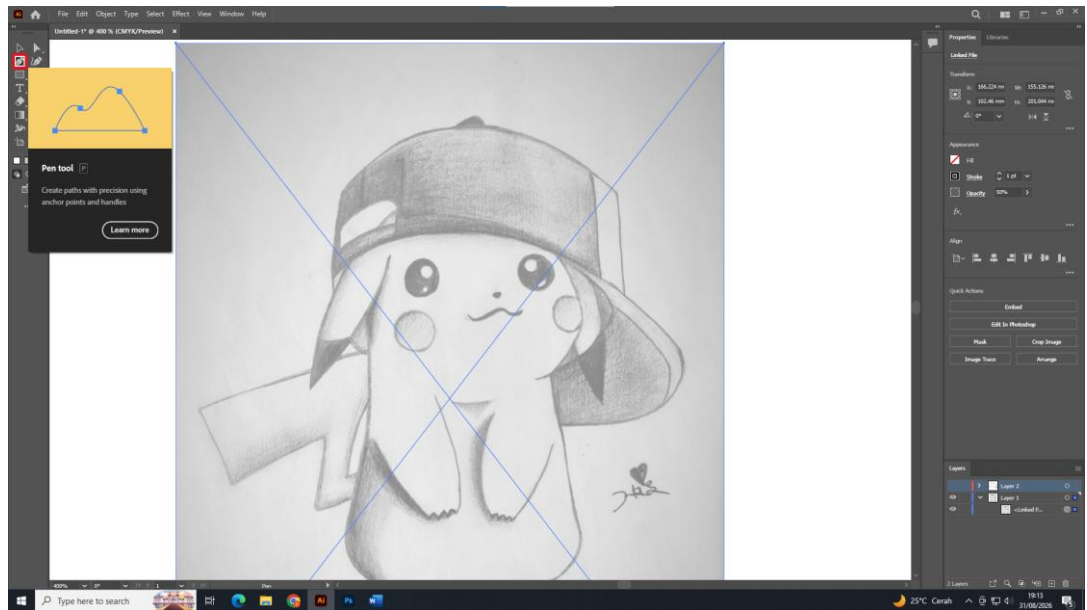
Gambar 5.11. Penguncian Layer Sketsa pada Panel Layers

- 6) Sebelum mulai menggambar, pastikan Fill diatur ke None. Kemudian buat layer baru untuk menempatkan objek vektor.



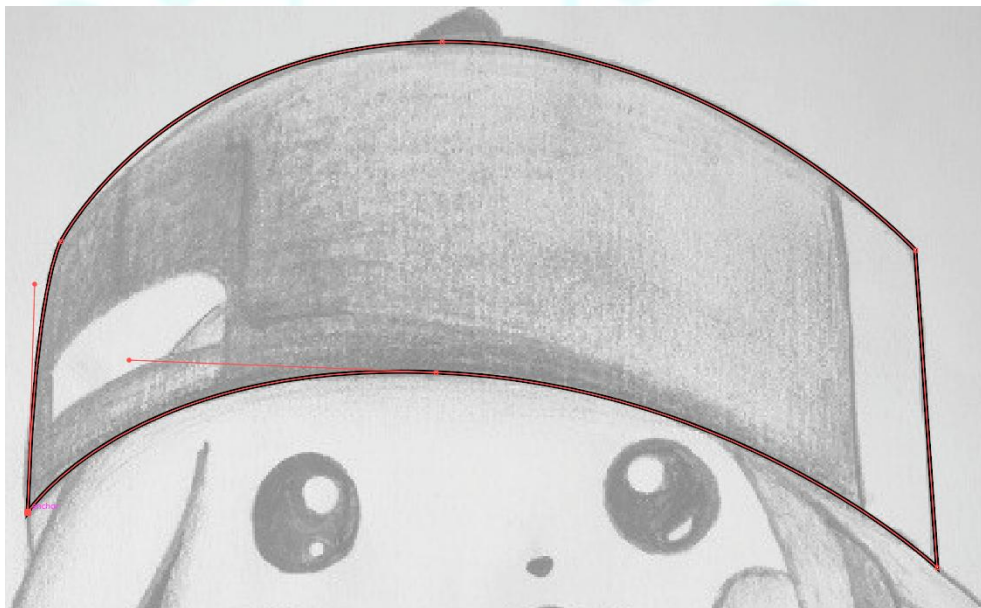
Gambar 5.12. Pengaturan Fill menjadi None pada Panel Colo

- 7) Pilih Pen Tool pada toolbar untuk mulai membuat path.



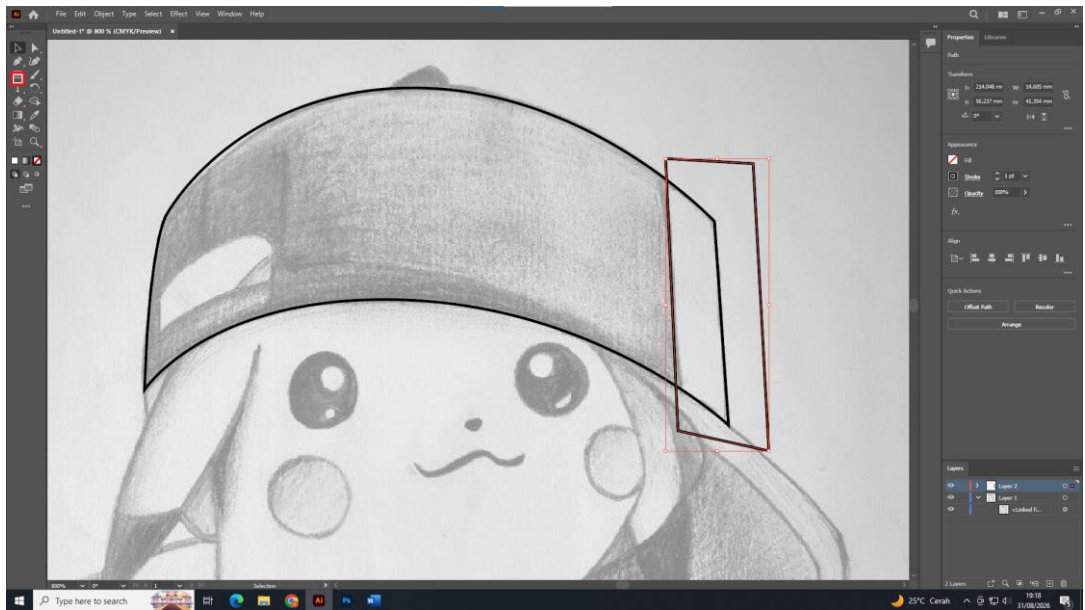
Gambar 5.13. Pembuatan Layer Baru untuk Objek Vektor

- 8) Klik untuk membuat anchor point. Untuk membentuk lengkungan, klik dan seret hingga handle muncul. Pastikan anchor point terakhir bertemu dengan titik awal agar path tertutup.



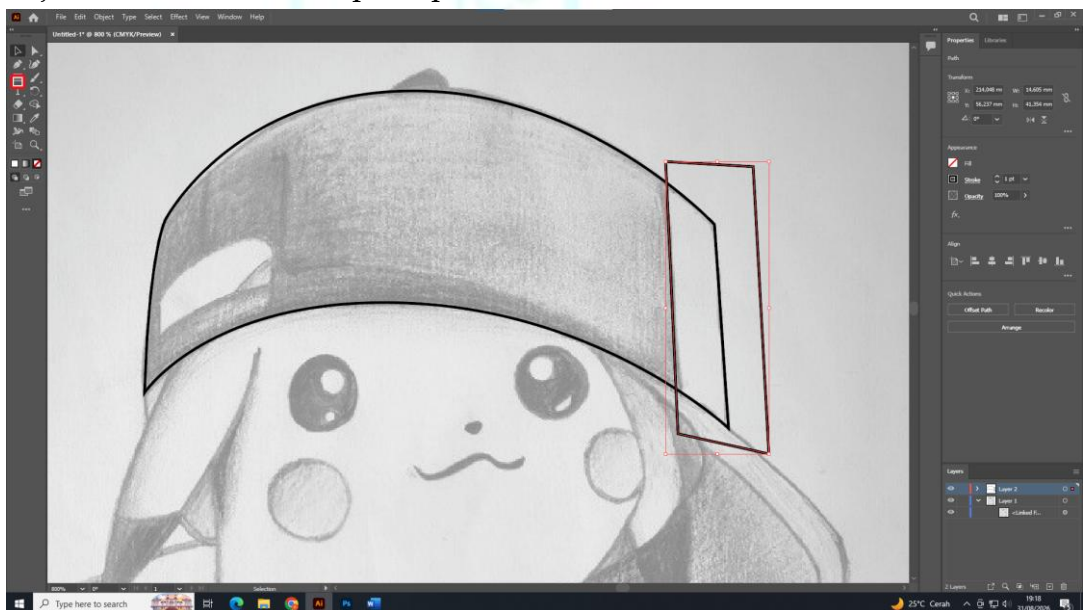
Gambar 5.14. Pemilihan Pen Tool untuk Membuat Path

- 9) Untuk membuat bagian lurus pada sisi topi, gunakan Rectangle Tool. Bentuk ini kemudian diproses menggunakan Pathfinder agar area Fill lebih mudah diatur.



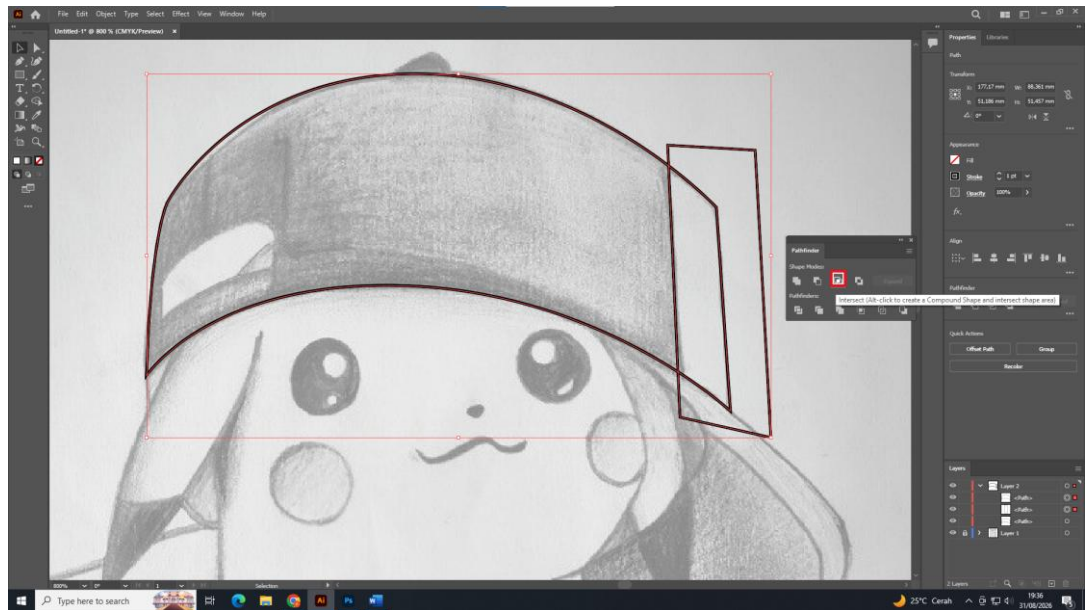
Gambar 5.15. Proses Pembuatan Path pada Bagian Topi

- 10) Jika panel Pathfinder belum tampil, tekan Shift+Ctrl+F9. Pilih kedua objek, lalu klik Intersect pada panel Pathfinder.



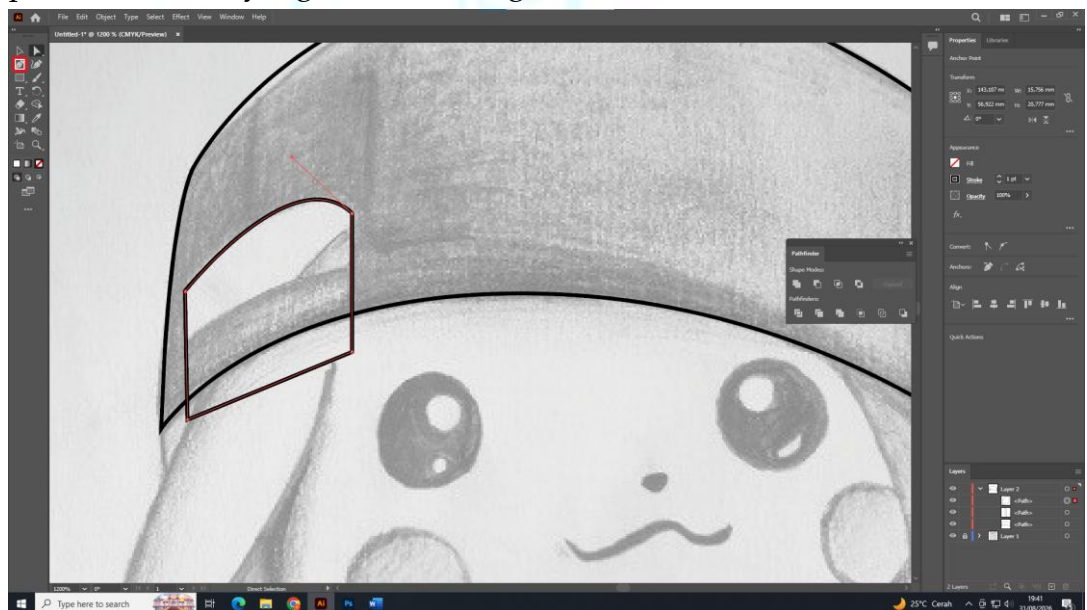
Gambar 5.16. Pembuatan Bagian Lurus Topi Menggunakan Rectangle Tool

- 11) Sebelum menggunakan Intersect, duplikasi objek utama agar bentuk asli tetap tersedia. Pilih objek pertama, tekan Ctrl+C lalu Ctrl+F. Setelah salinan menumpuk tepat di atas objek asli, pilih kedua objek yang akan diproses.



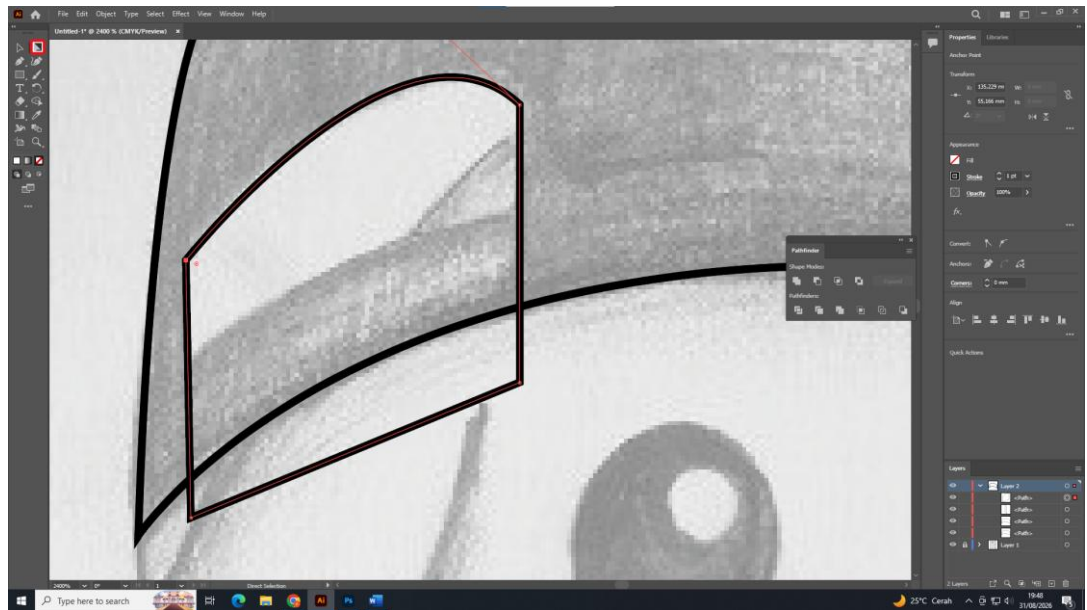
Gambar 5.17. Penggunaan Intersect pada Panel Pathfinder

- 12) Untuk membuat lubang pada topi, gunakan kembali Pen Tool dan buat path sesuai area yang akan dilubangi.



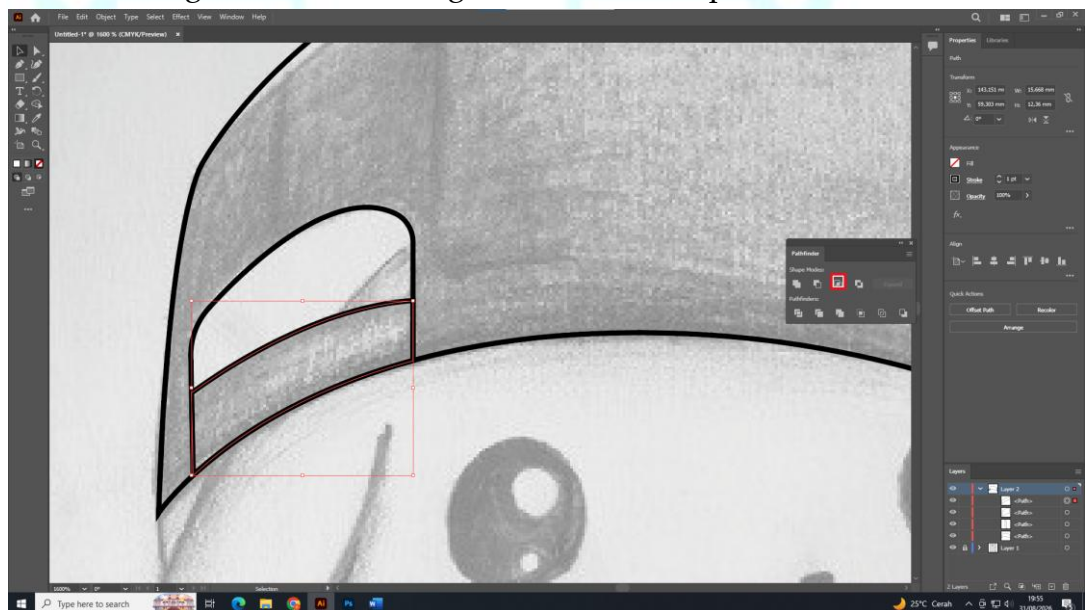
Gambar 5.18. Proses Duplikasi dan Pemotongan Objek Menggunakan Intersect

- 13) Agar sudut lubang topi terlihat membulat, pilih Direct Selection Tool. Klik anchor point hingga corner widget muncul, lalu seret widget tersebut untuk membulatkan sudut.



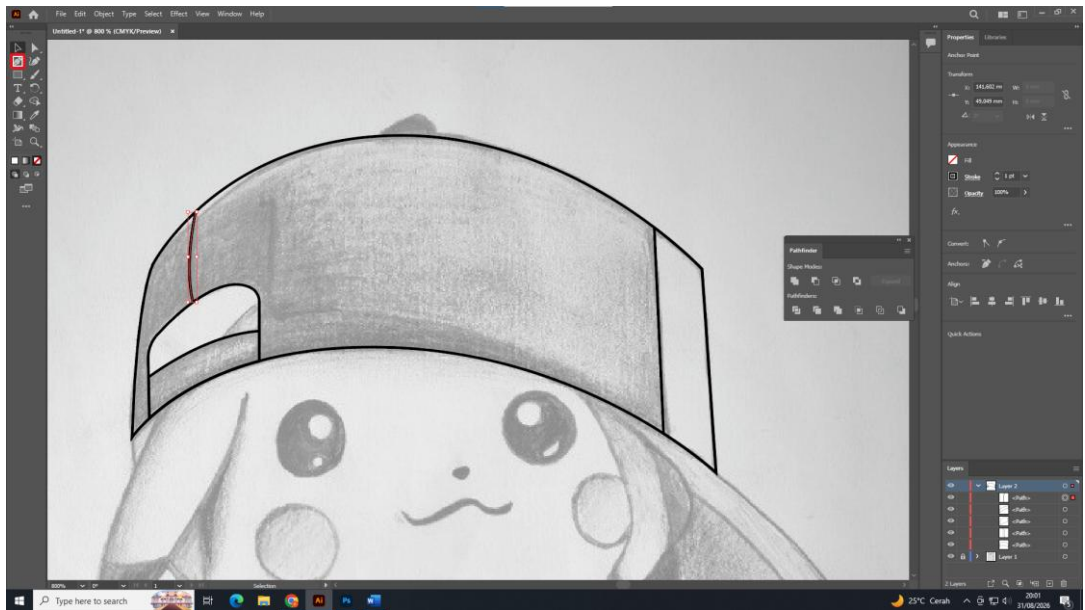
Gambar 5.19. Pembuatan Path untuk Lubang pada Bagian Topi

- 14) Duplikasi objek dengan Ctrl+C dan Ctrl+F, lalu pilih kedua objek yang akan diproses menggunakan Intersect.
- 15) Gunakan langkah yang sama untuk membuat perekat topi. Bentuk bagian tersebut dengan Pen Tool, lalu gunakan Intersect pada Pathfinder.



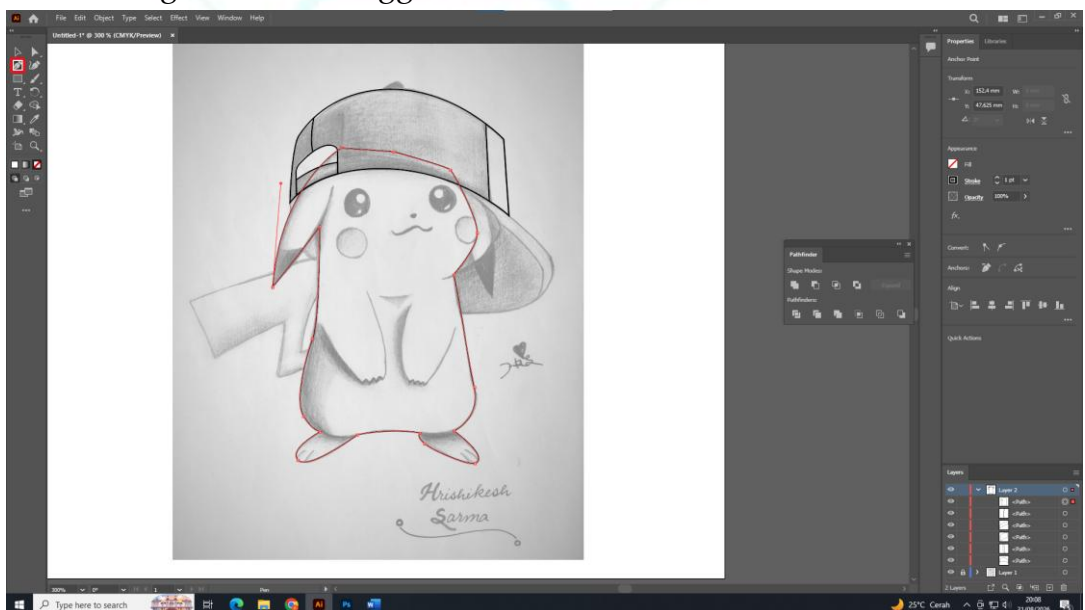
Gambar 5.20. Pembuatan Perekat Topi Menggunakan Intersect

- 16) Untuk membuat garis detail pada topi, gunakan Pen Tool. Pathfinder tidak diperlukan karena garis hanya menggunakan Stroke tanpa Fill.



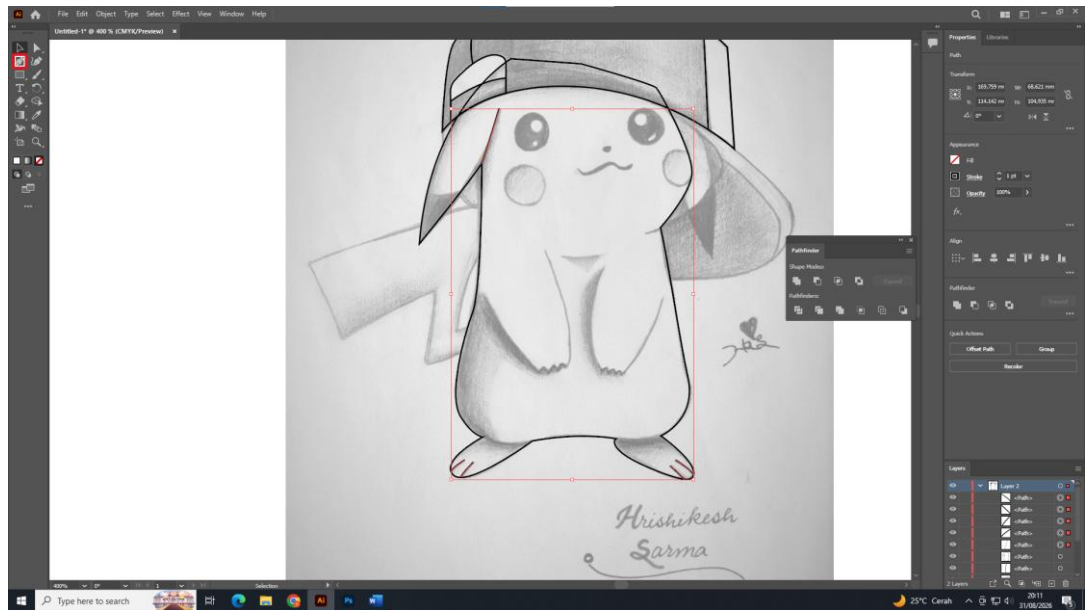
Gambar 5.21. Pembuatan Garis Detail Topi Menggunakan Pen Tool

17) Buat kerangka badan menggunakan Pen Tool dan ikuti kontur sketsa.



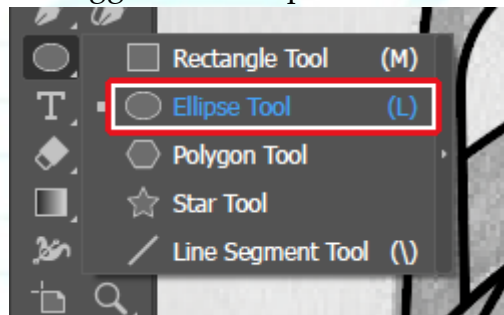
Gambar 5.22. Pembuatan Kerangka Badan Mengikuti Kontur Sketsa

18) Tambahkan garis detail pada telinga dan kaki dengan Pen Tool.

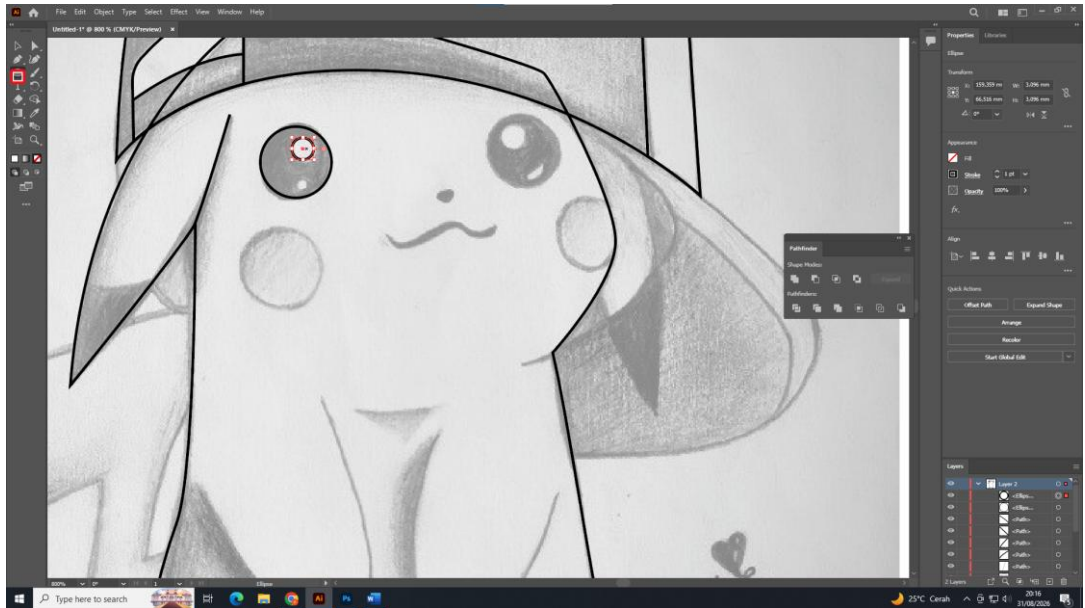


Gambar 5.23. Penambahan Detail Telinga dan Kaki Menggunakan Pen Tool

19) Buat mata dan pipi menggunakan Ellipse Tool.

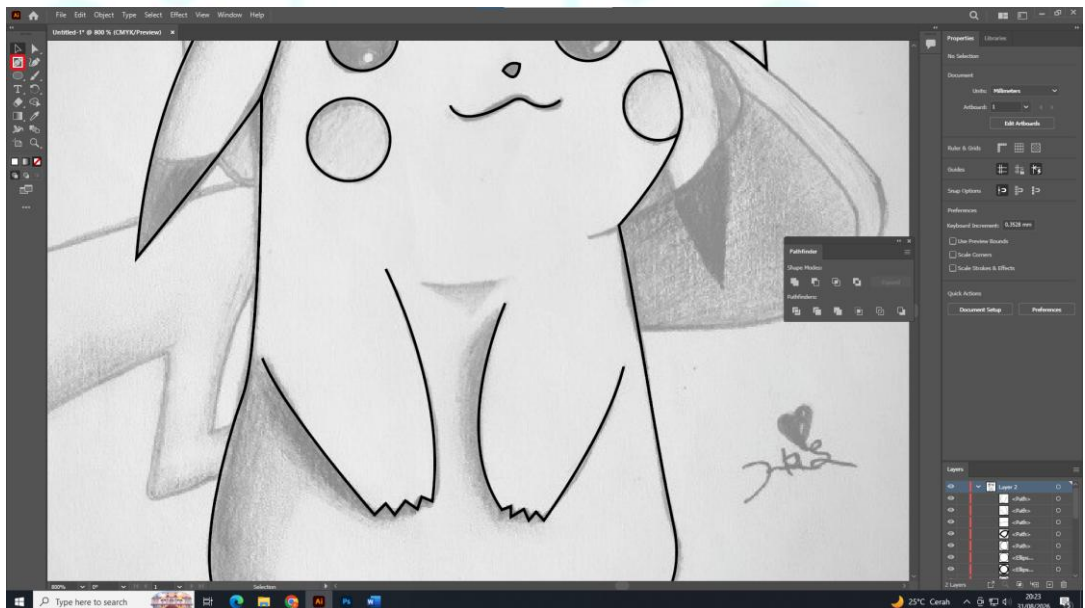


Tahan Alt+Shift sambil menyeret untuk membuat lingkaran proporsional dari titik tengah. Setelah itu, tahan Alt dan seret lingkaran untuk menduplikasinya



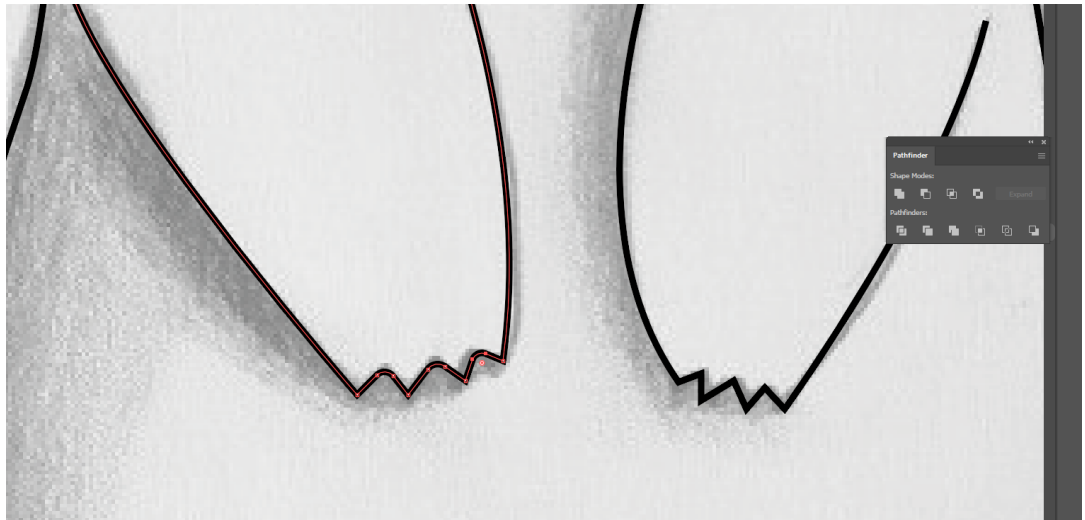
Gambar 5.24. Pemilihan Ellipse Tool untuk Membuat Mata dan Pipi

- 20) Untuk membuat pipi kanan, duplikasi lingkaran seperti pada langkah sebelumnya lalu gunakan Intersect jika diperlukan. Buat detail tangan, mulut, dan hidung menggunakan Pen Tool.



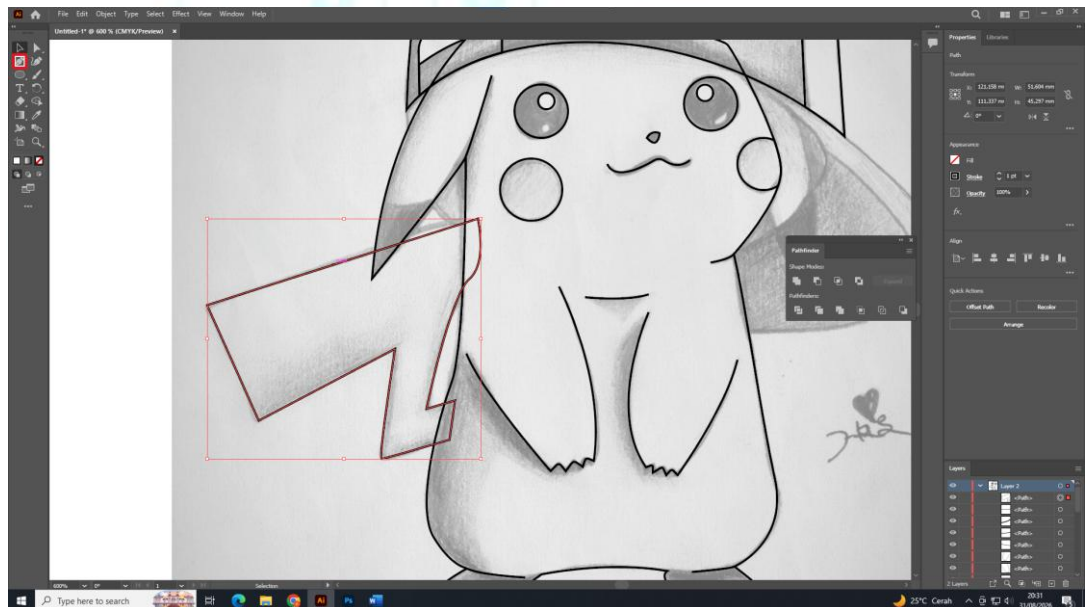
Gambar 5.25. Pembuatan Detail Tangan, Mulut, dan Hidung

- 21) Untuk membulatkan sudut objek, gunakan Direct Selection Tool seperti pada langkah sebelumnya.



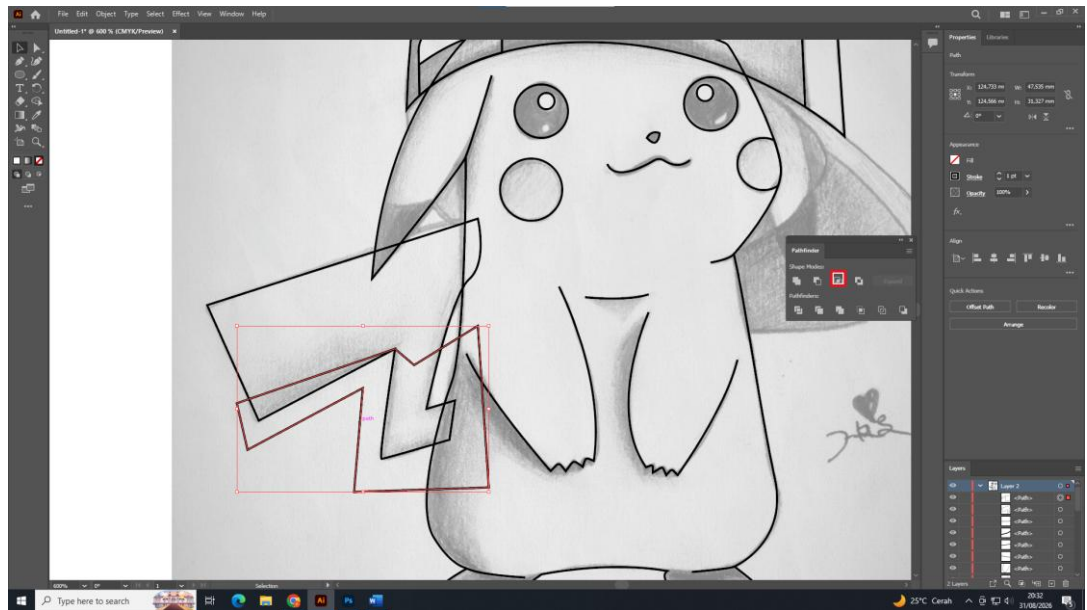
Gambar 5.26. Pembulatan Sudut pada Detail Tangan

22) Gambar ekor menggunakan Pen Tool mengikuti kontur sketsa.



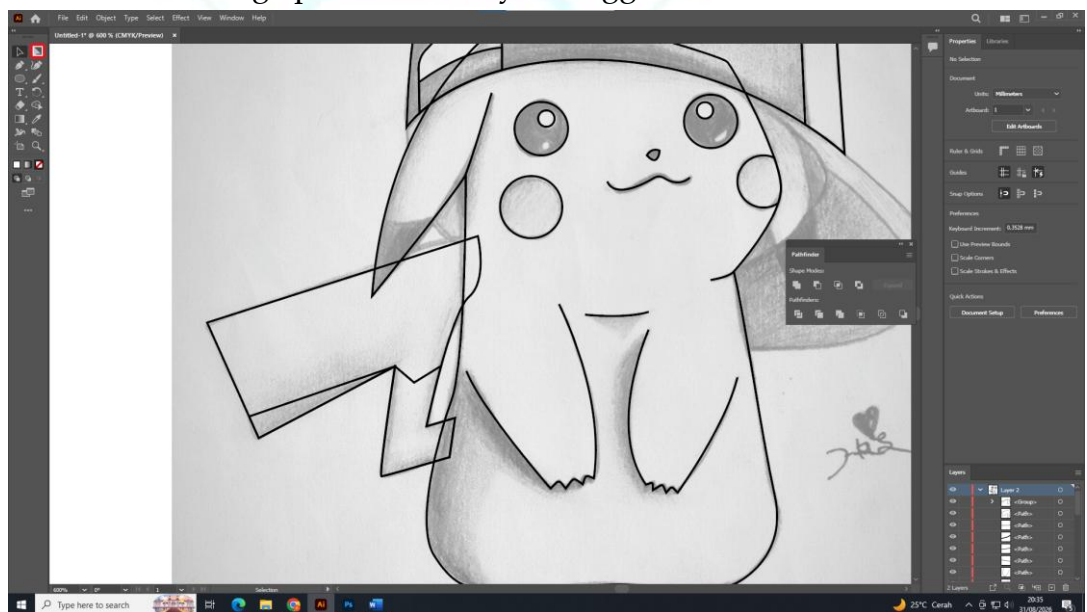
Gambar 5.27. Pembuatan Bentuk Ekor Menggunakan Pen Tool

23) Agar proses pewarnaan ekor lebih mudah, buat detail pemisah menggunakan Intersect pada panel Pathfinder.



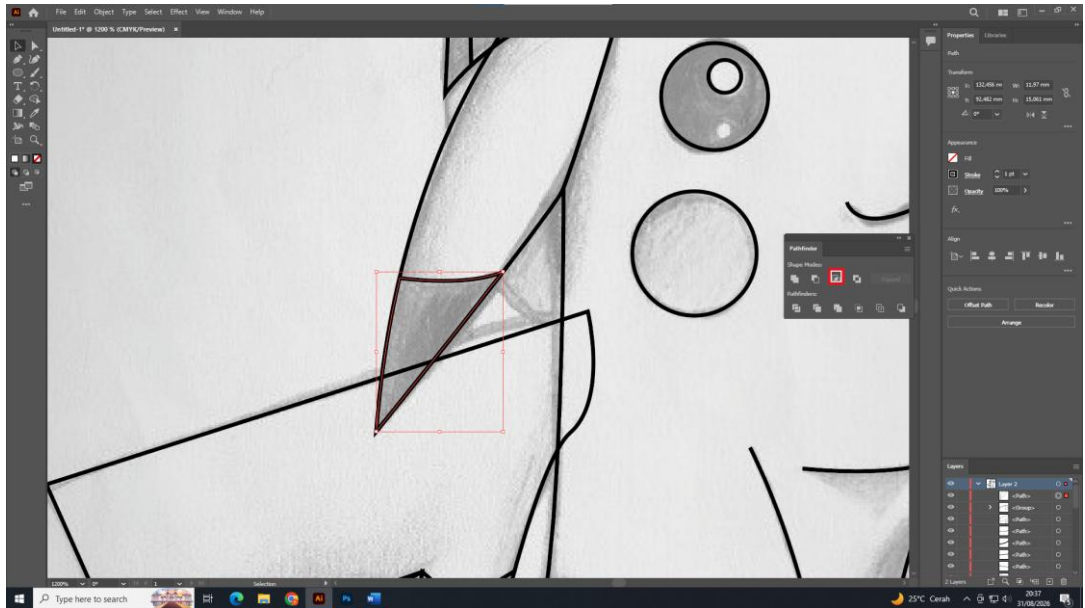
Gambar 5.28. Pembuatan Detail Pemisah Ekor Menggunakan Intersect

24) Buat bentuk telinga pada sisi lainnya menggunakan Pen Tool



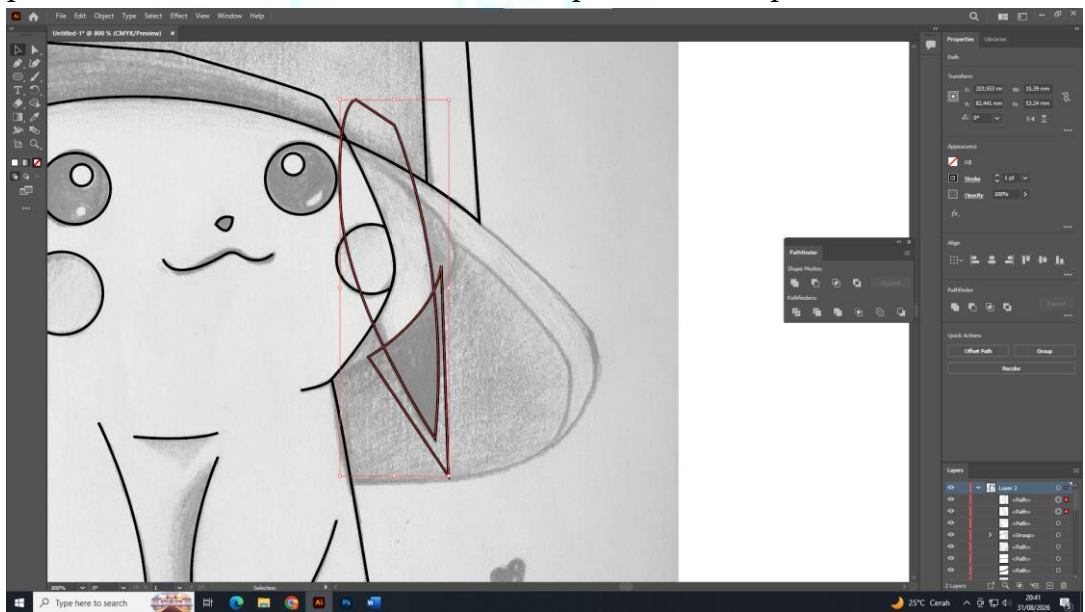
Gambar 5.29. Hasil Pembuatan Detail Bagian Dalam Ekor

25) Buat garis pembatas pada bagian telinga. Duplikasi objek dengan Ctrl+C dan Ctrl+F, lalu gunakan Intersect pada Pathfinder.



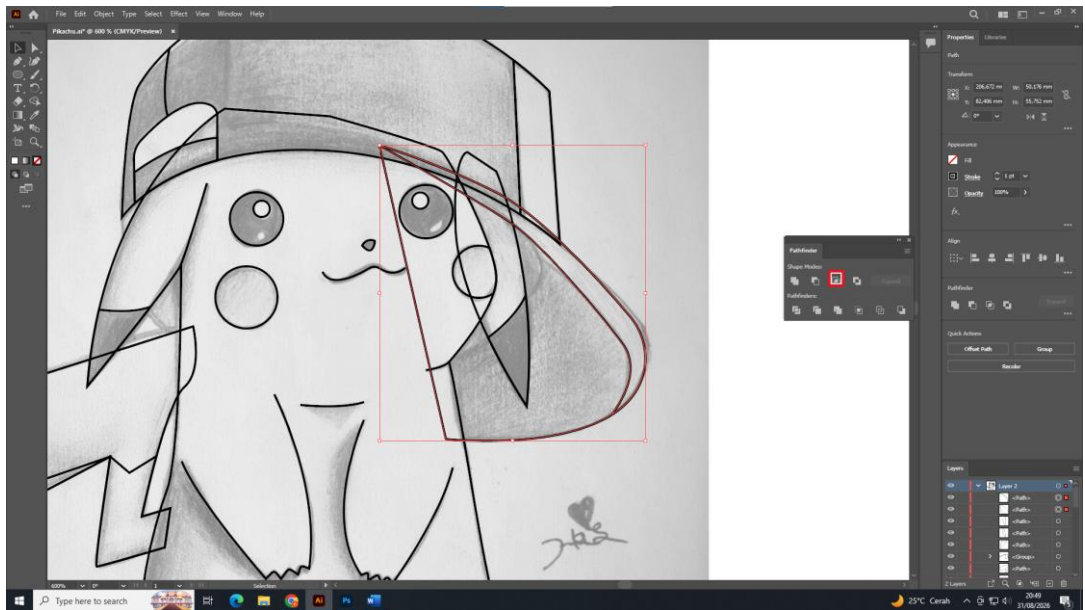
Gambar 5.30. Pembuatan Garis Pembatas pada Bagian Telinga

- 26) Membuat pemisah antara daun telinga sama dengan Langkah 11 kita buat pemisah, Ctrl+C lalu Ctrl+F, Shift select pemisah, dan patfinder intersect.



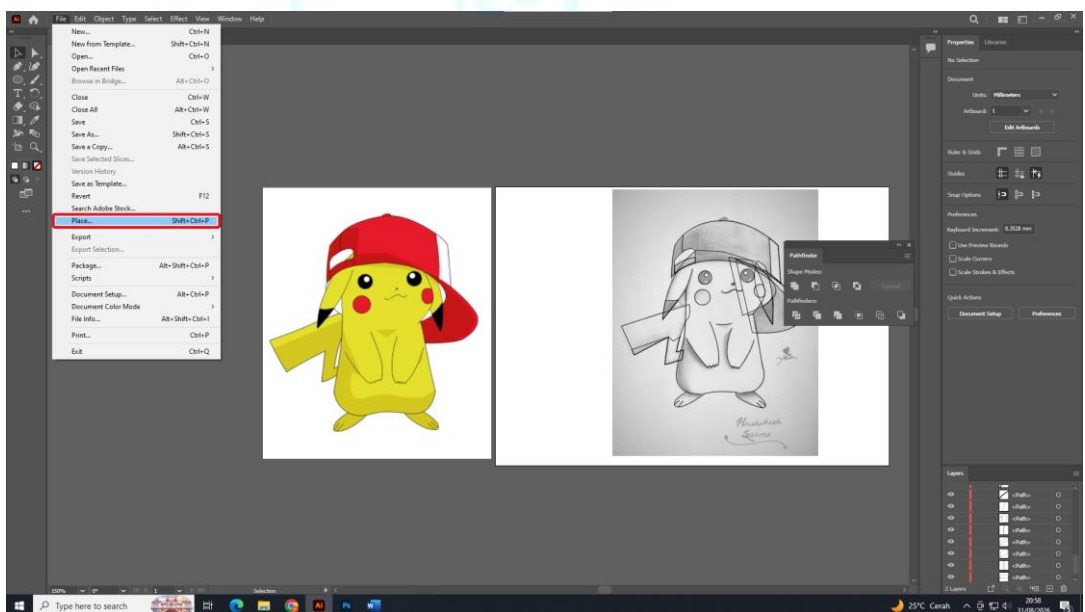
Gambar 5.31. Pembuatan Bentuk Telinga pada Sisi Lainnya

- 27) Buat bagian belakang topi menggunakan teknik yang sama: gambar bentuk dengan Pen Tool dan rapikan menggunakan Pathfinder bila diperlukan



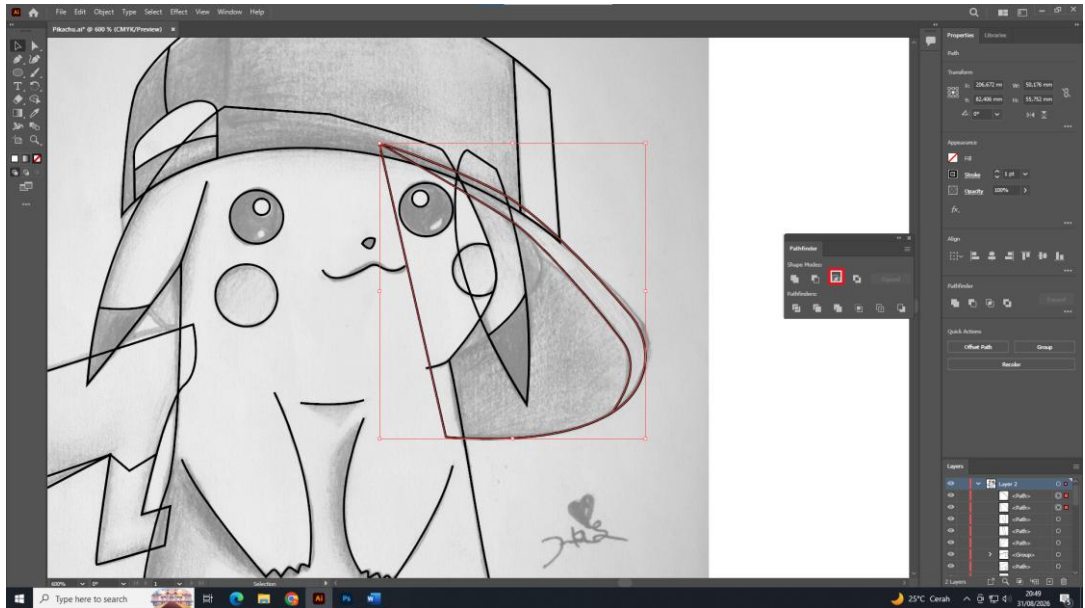
Gambar 5.32. Pembuatan Bagian Belakang Topi Menggunakan Pathfinder

- 28) Mulai tahap pewarnaan dengan memasukkan gambar referensi yang telah diberi warna melalui File > Place.

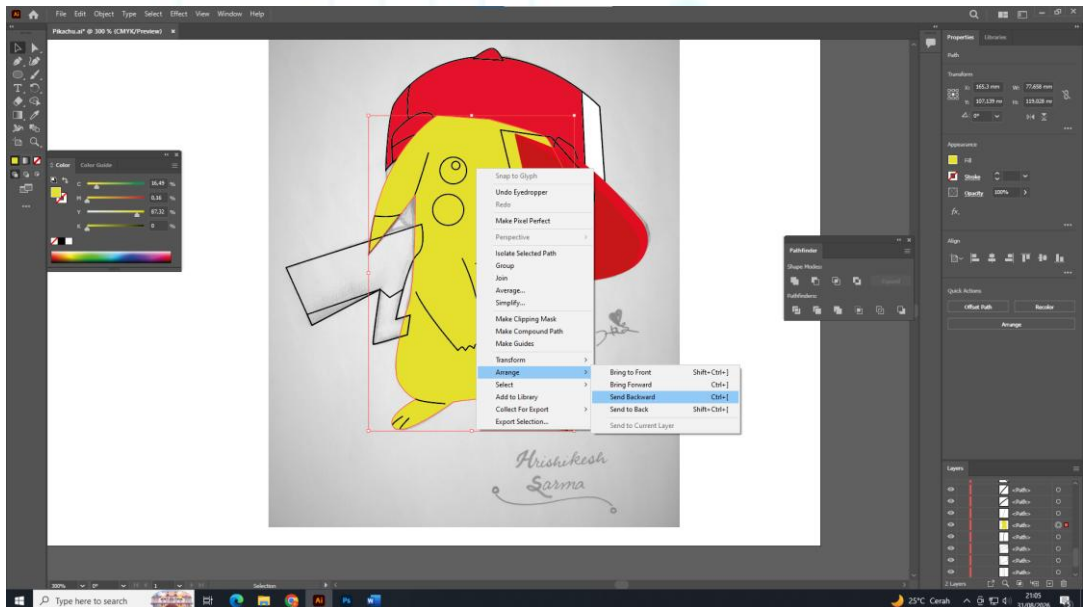


Gambar 5.33. Proses Memasukkan Gambar Referensi Warna

- 29) Pilih objek yang akan diwarnai, kemudian gunakan Eyedropper Tool/shortcut I, untuk mengambil warna dari gambar referensi.

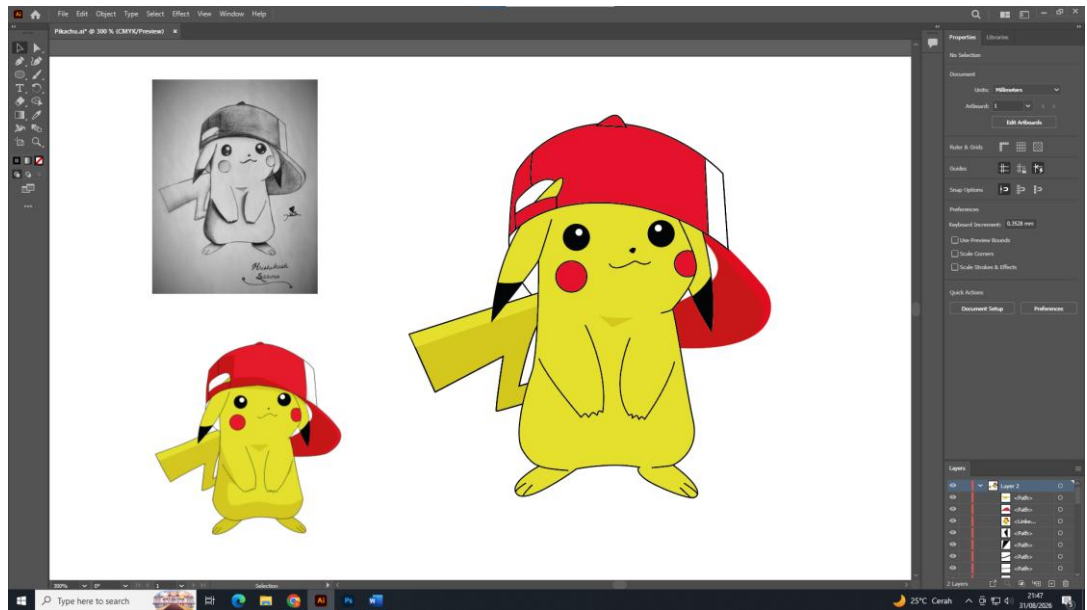


- 30) Jika badan menutupi topi, pilih objek badan lalu klik kanan > Arrange > Send to Back.



Gambar 5.34. Pengaturan Posisi Objek Menggunakan Send to Back

- 31) Lengkapi pewarnaan seluruh objek dan rapikan kembali Stroke agar hasil akhir terlihat konsisten.



Gambar 5.35. Hasil Pewarnaan Objek pada Adobe Illustrator

- 32) Silahkan mencari atau membuat sketsa sendiri, kemudian membuat ilustrator dengan menerapkan teknik-teknik yang dipelajari pada kegiatan studi kasus.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 5

Pembuatan Karakter/Maskot Design

Membuat Character / Maskot Design Fakultas Ilmu Komputer, berupa 1 karakter dengan beberapa pose. Tugas dibuat menggunakan Adobe Illustrator.

Ketentuan:

1. Menggunakan Pen Tool, shapes, dan Pathfinder untuk menghasilkan clean vector artwork.
2. Menunjukkan style yang konsisten, termasuk color palette dan line weight.
3. Seluruh artwork harus berupa vector editable.
4. 1 karakter dengan multiple poses (Minimal 4 pose).
5. File utama dikumpulkan dalam format AI dan sertakan export SVG atau PNG.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0811	Vector Technical Skills	35
2	CPL08	CPMK-0811	Visual Consistency	25
3	CPL08	CPMK-0811	Design Quality	25
4	CPL08	CPMK-0811	Completeness	10
5	CPL08	CPMK-0811	Innovation	5
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0812	Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Setelah mengikuti Modul 6, mahasiswa mampu memahami dan menerapkan prinsip logo yang efektif meliputi simplicity, memorability, timelessness, versatility, dan appropriateness sebagai dasar perancangan identitas visual.

Mahasiswa mampu mengembangkan konsep logo melalui proses brief, research, keyword exploration, sketching, selection, digitizing, testing, dan presentasi konsep menggunakan Adobe Illustrator sebagai alat digitizing.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0812	1. Menjelaskan prinsip logo yang efektif. 2. Membedakan jenis-jenis logo. 3. Menyusun konsep berdasarkan brand brief. 4. Membuat alternatif sketsa logo. 5. Mendigitalkan dan mempresentasikan konsep logo.

E. Teori Pendukung

1. Logo dan Visual Identity

Logo adalah tanda visual yang membantu audiens mengenali sebuah brand, sedangkan visual identity merupakan sistem yang lebih luas meliputi logo, warna, tipografi, imagery, pattern, layout, dan berbagai aplikasi. Pada Modul 6, fokus utama berada pada perancangan logo sebagai fondasi awal visual identity.

2. Prinsip Logo yang Efektif

Perancangan logo: simplicity, memorability, timelessness, versatility, dan appropriateness. Kelima prinsip digunakan sebagai dasar untuk menilai apakah sebuah logo mudah dikenali, relevan, tahan terhadap perubahan tren, dan dapat digunakan pada berbagai media.

3. Jenis Logo

Pemilihan jenis logo harus mempertimbangkan nama brand, kebutuhan media, tingkat pengenalan brand, serta karakter komunikasi visual yang ingin dibangun.

Tabel 6.1. Jenis Logo

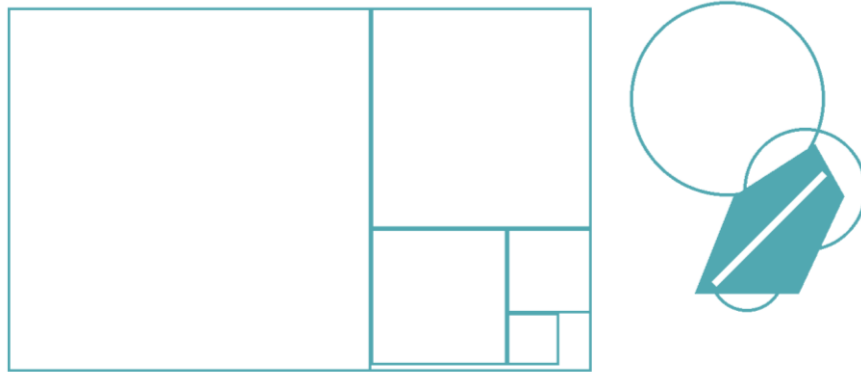
No.	Konsep	Fungsi Utama	Contoh Penggunaan
1	Wordmark	Nama brand menjadi elemen utama.	Cocok ketika nama brand kuat dan mudah dibaca.
2	Pictorial	Menggunakan simbol figuratif.	Cocok untuk simbol yang mudah dikenali.
3	Abstract	Menggunakan bentuk abstrak.	Cocok untuk gagasan atau karakter yang tidak literal.
4	Combination	Menggabungkan simbol dan wordmark.	Fleksibel untuk tahap awal pengenalan brand.

4. Logo Design Process

Proses desain logo dimulai dari memahami brief dan konteks brand, melakukan research, menentukan keyword, mengeksplorasi sketsa, memilih arah konsep, mendigitalkan konsep terpilih, melakukan pengujian, lalu mempresentasikan rationale. Proses dapat berulang apabila pengujian menunjukkan logo belum memenuhi prinsip yang ditetapkan.

5. Golden Ratio dalam Desain Logo

Golden ratio dapat digunakan sebagai alat bantu untuk mengeksplorasi proporsi dan hubungan geometri. Namun, penggunaannya tidak harus dipaksakan pada setiap logo. Prioritas utama tetap pada kejelasan konsep, fungsi, keterbacaan, dan kesesuaian terhadap karakter brand.



Gambar 6.1. Golden Ratio Sebagai Alat Bantu Konstruksi

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Adobe Illustrator sebagai aplikasi utama praktikum.
- Referensi icon atau sketsa sederhana
- Folder Penyimpanan project

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

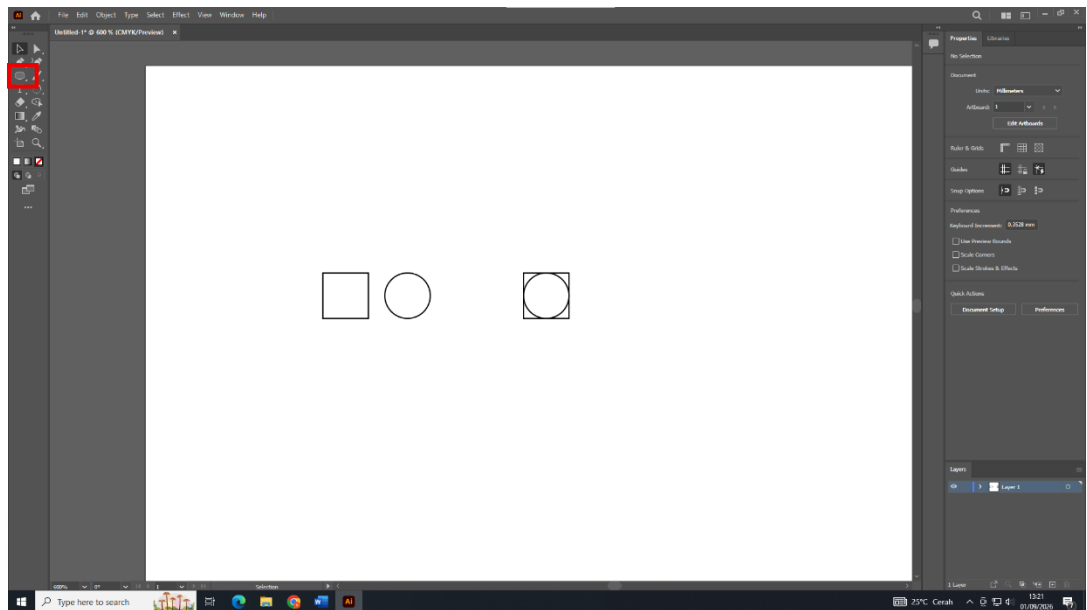
Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Melakukan Kegiatan Desain Logo

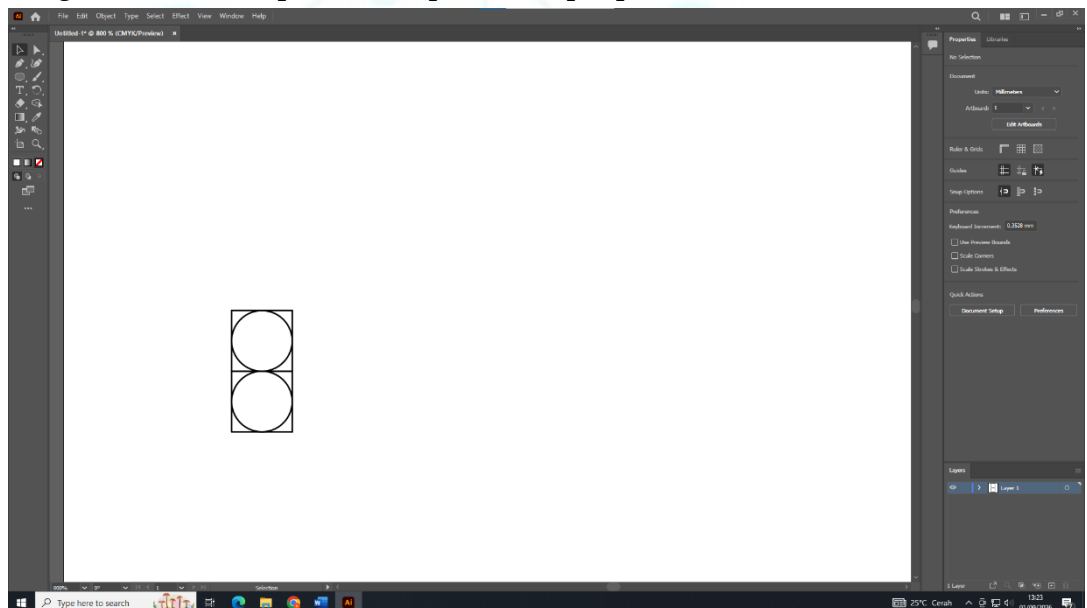
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Silahkan klik create new > atur artboard dengan ukuran silahkan di sesuaikan secara mandiri. Buat golden ratio terlebih dahulu menggunakan Shape Tool, yaitu bentuk kotak dan lingkaran sebagai dasar konstruksi. Select kedua shape dan atur align center vertical dan horizontal.



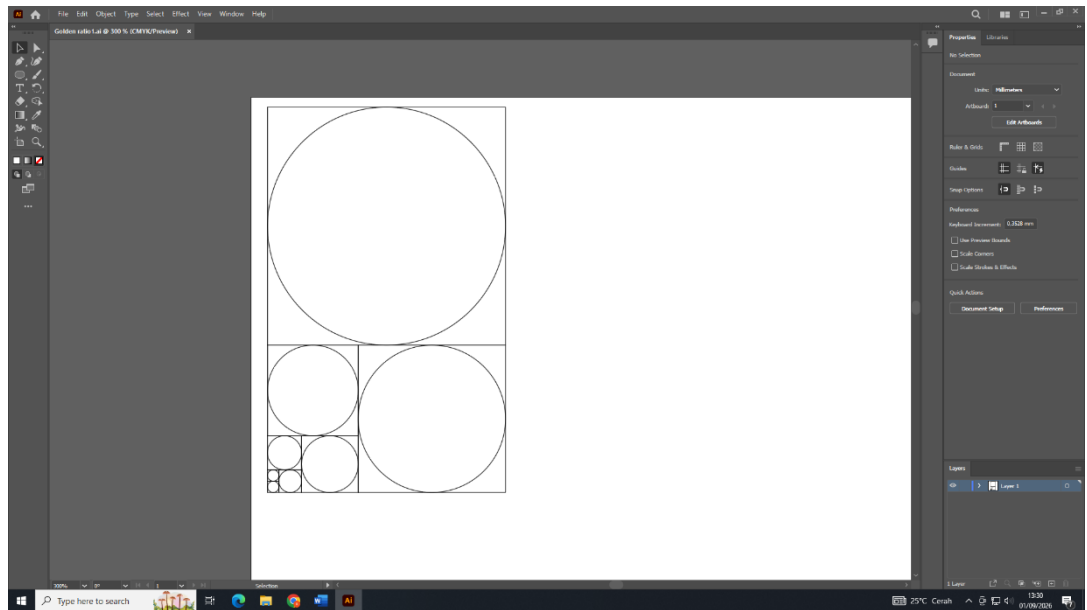
Gambar 6.2. Duplikasi shape.

- 2) Pilih kotak dan lingkaran, kemudian tahan Alt + Shift sambil melakukan drag untuk menduplikasi shape secara proporsional.



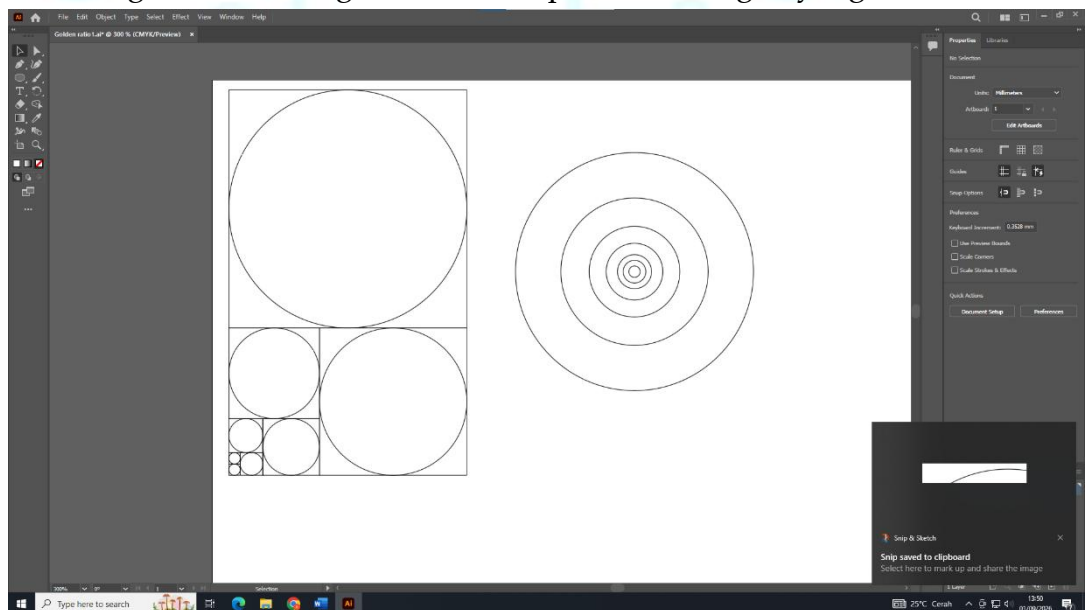
Gambar 6.3. Tujuh ukuran lingkaran golden ratio.

- 3) Buat golden ratio hingga menghasilkan 7 ukuran lingkaran yang berbeda sebagai panduan dalam membentuk logo.



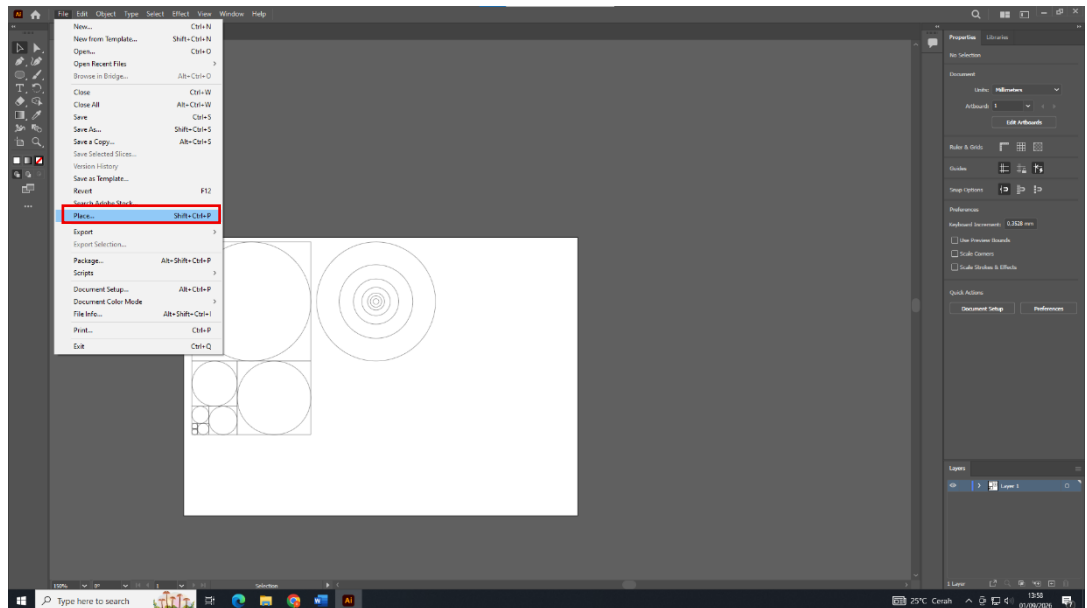
Gambar 6.4. Tujuh ukuran lingkaran golden ratio.

- 4) Susun seluruh lingkaran berdasarkan urutan ukurannya. Pilih semua lingkaran, kemudian gunakan Horizontal Align Center dan Vertical Align Center agar seluruh lingkaran berada pada titik tengah yang sama.



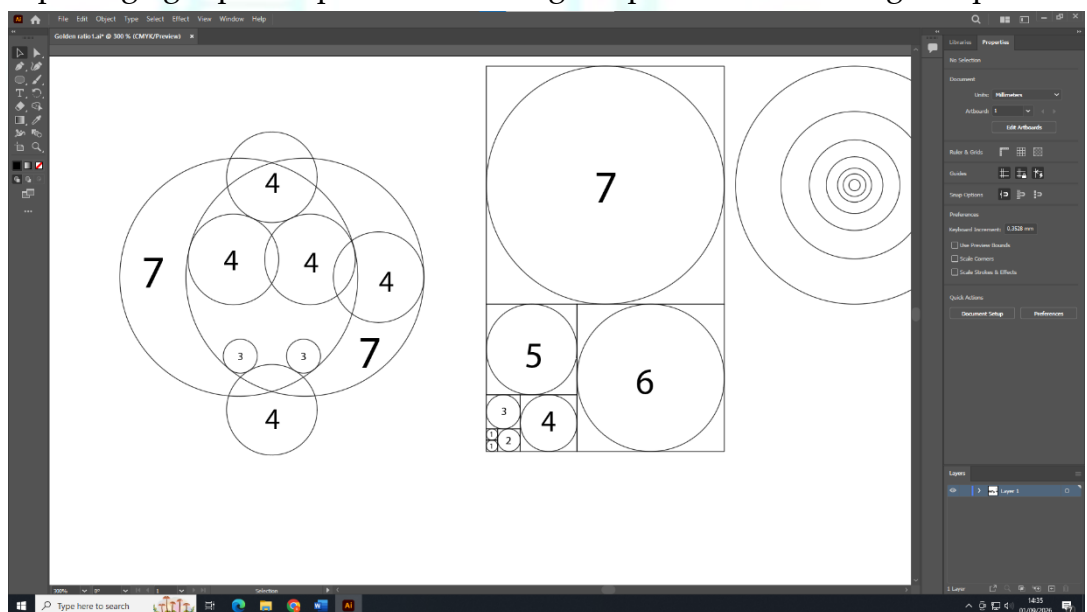
Gambar 6.5. Penyusunan lingkaran golden ratio.

- 5) Masukkan gambar yang akan digunakan sebagai referensi logo ke dalam area kerja.



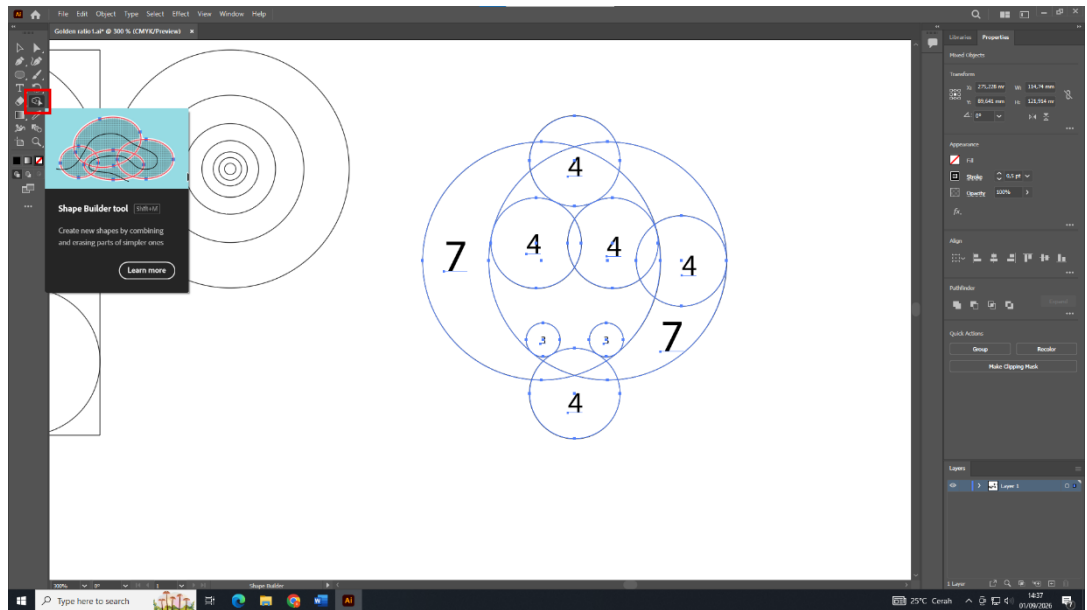
Gambar 6.6. Penempatan gambar referensi.

- 6) Sesuaikan lingkaran golden ratio dengan bentuk logo referensi. Pastikan setiap stroke atau garis shape saling bertumpuk pada bagian yang akan dipotong agar proses pembentukan logo dapat dilakukan dengan tepat.



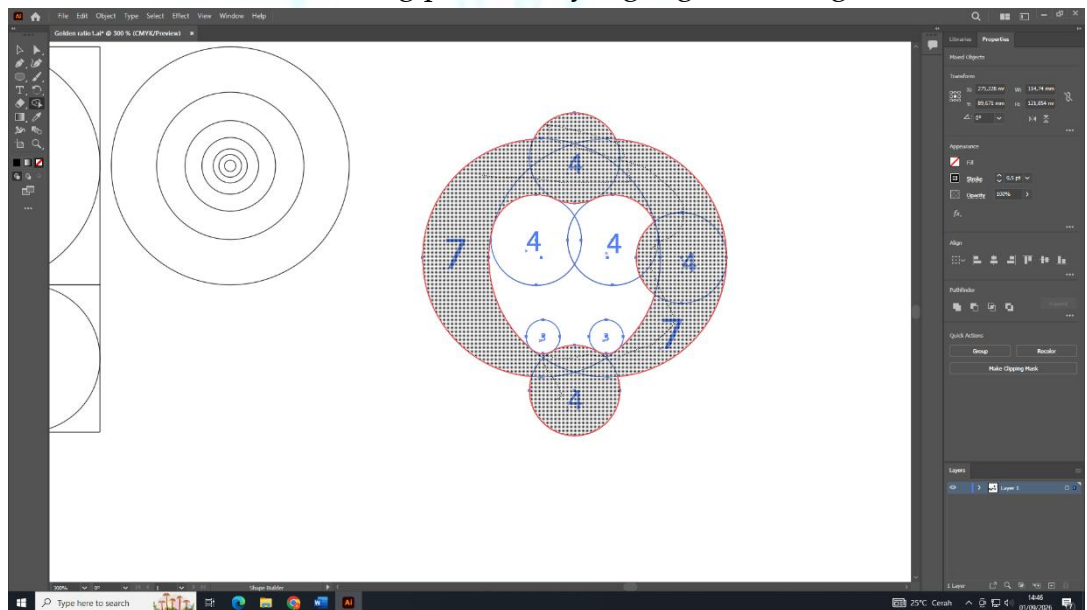
Gambar 6.7. Penyesuaian golden ratio pada logo.

- 7) Pilih seluruh shape yang digunakan, kemudian aktifkan **Shape Builder Tool** untuk mulai membentuk bagian-bagian logo.



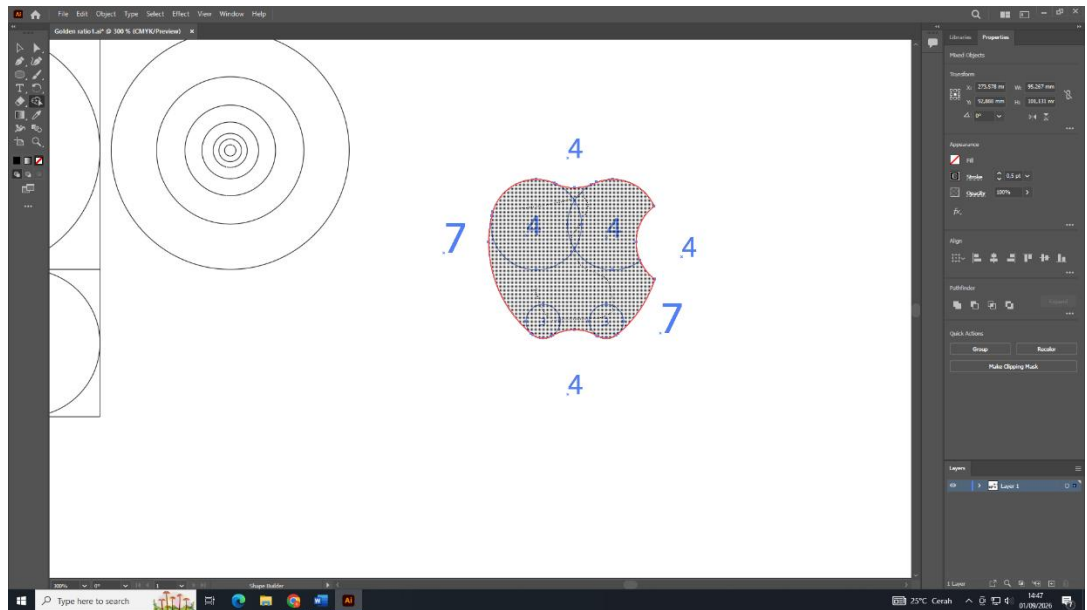
Gambar 6.8. Penggunaan Shape Builder Tool.

- 8) Untuk menghapus bagian shape yang tidak diperlukan, tahan Alt, kemudian klik kiri atau drag pada area yang ingin dihilangkan.



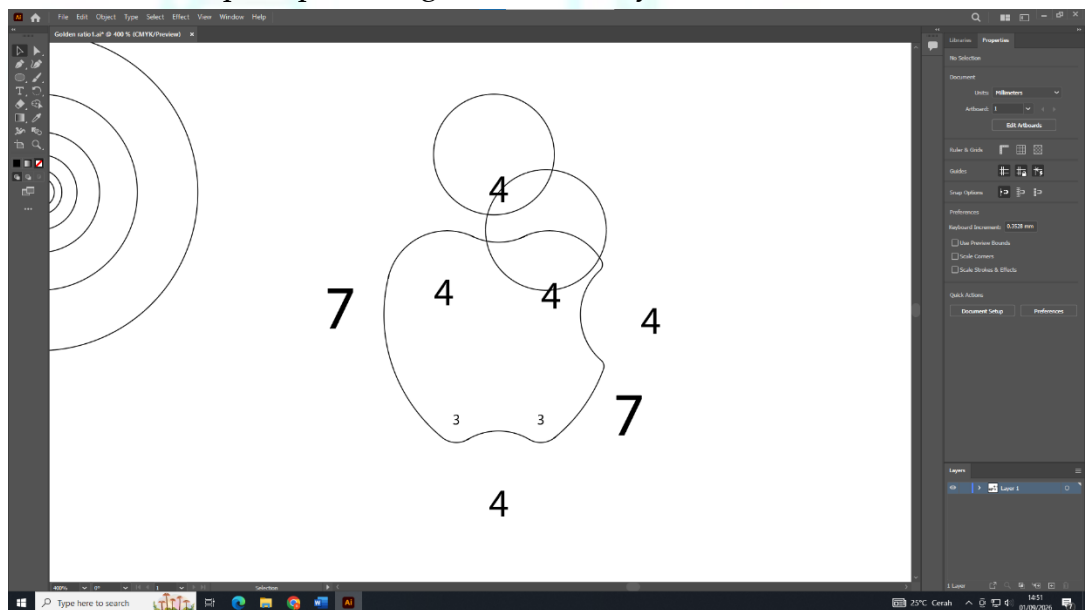
Gambar 6.9. Penghapusan bagian shape.

- 9) Untuk menggabungkan beberapa bagian shape menjadi satu bentuk, gunakan Shape Builder Tool, kemudian klik kiri dan drag melewati area yang ingin digabungkan.



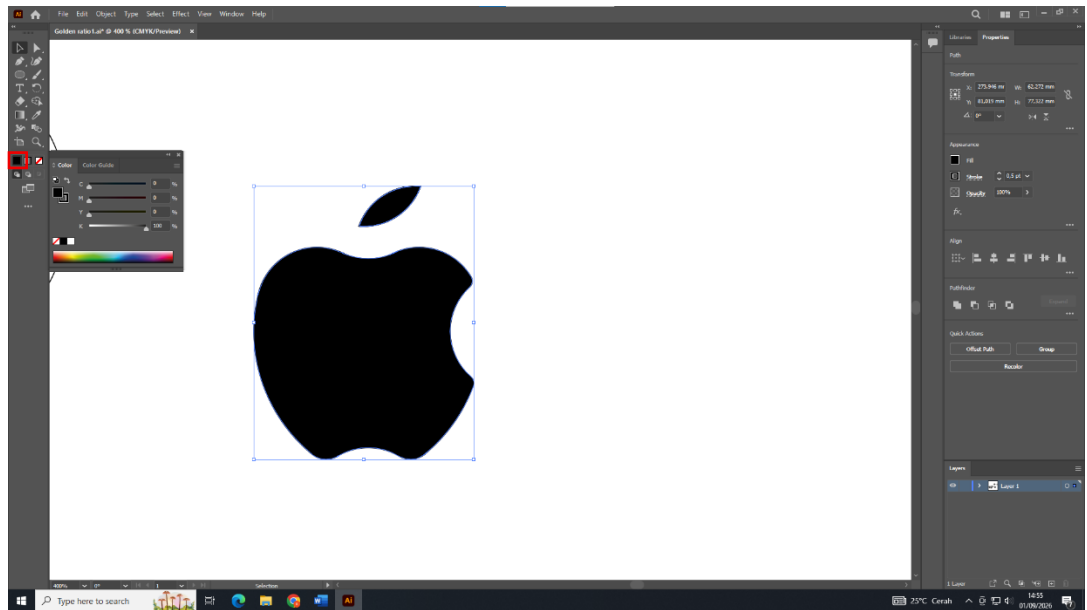
Gambar 6.10. Penggabungan shape.

- 10) Tambahkan shape baru untuk membentuk bagian daun, kemudian sesuaikan dengan golden ratio dan lakukan proses menggunakan Shape Builder Tool seperti pada langkah sebelumnya.



Gambar 6.11. Pembuatan bagian daun.

- 11) Setelah bentuk logo selesai, berikan Fill berwarna hitam dan hilangkan Stroke/Border sehingga diperoleh hasil akhir logo yang bersih dan solid.



Gambar 6.12. Hasil akhir logo

- 12) Buatlah sebuah logo secara mandiri dengan menerapkan teknik dan langkah pembuatan logo yang telah dipelajari sebelumnya.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 6

Buatlah logo brand secara mandiri yang terdiri atas simbol/gambar dan teks (logotype).

Ketentuan:

1. Tentukan nama dan konsep brand.
2. Gunakan Adobe Illustrator.
3. Terapkan prinsip desain dan color theory.
4. Sertakan color palette dengan kode HEX/RGB.
5. Buat versi logo utama, simbol saja, dan hitam-putih.
6. Jelaskan secara singkat makna dan alasan penggunaan simbol, warna, dan tipografi.

Output: file AI dan hasil ekspor PNG/JPG.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL03	CPMK032	Mengidentifikasi input, process, dan output dengan benar	20
2	CPL03	CPMK032	Menyusun langkah algoritma secara logis dan sistematis	20
3	CPL03	CPMK032	Membuat pseudocode yang benar dan mudah dibaca	25
4	CPL03	CPMK032	Membuat flowchart dengan simbol dan alur yang tepat	25
5	CPL03	CPMK032	Melakukan pengujian dan menjelaskan hasil algoritma	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0812	Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Setelah mengikuti Modul 7, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan visual identity system yang kohesif dengan mengintegrasikan logo, color palette, typography system, supporting graphics, serta aturan penggunaan identitas.

Mahasiswa juga diharapkan mampu menyusun brand guidelines sederhana dan menerapkan identitas pada mockup secara konsisten

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0812	1. Mengidentifikasi komponen visual identity. 2. Mengembangkan color palette yang konsisten. 3. Menyusun typography system. 4. Membuat supporting graphics dan brand guidelines. 5. Menerapkan identitas pada mockup.

E. Teori Pendukung

1. Logo dan Visual Identity

Brand identity mencakup cara sebuah brand dikenali dan dipersepsikan, sedangkan visual identity berfokus pada sistem elemen visual yang digunakan secara konsisten. Pada Modul 7, logo yang dikembangkan pada Modul 6 diperluas menjadi sistem yang mencakup warna, tipografi, supporting graphics, brand guidelines, dan aplikasi.

2. Komponen Brand Identity

Komponen utama yang digunakan dalam modul ini meliputi logo system, color palette, typography system, supporting graphics atau pattern, imagery direction, dan application. Setiap komponen harus memiliki hubungan visual yang jelas agar sistem terasa kohesif.

Tabel 7.1. Komponen Visual identity System

No.	Komponen	Fungsi
1	Logo System	Menjadi tanda utama dan memiliki variasi penggunaan.
2	Color Palette	Membangun karakter dan konsistensi warna.
3	Typography System	Menetapkan font, hierarchy, dan aturan penggunaan.
4	Supporting Graphics	Memperluas bahasa visual melalui pattern, icon, atau shape.
5	Brand Guidelines	Mendokumentasikan aturan penggunaan identitas.
6	Applications	Menguji sistem pada media nyata.

3. Color Palette Development

Color palette dikembangkan dari karakter brand dan kebutuhan media. Sistem warna idealnya membedakan warna primary, secondary, accent, dan neutral serta mencantumkan kode warna yang konsisten. Untuk kebutuhan digital, dokumentasikan HEX dan RGB; jika identitas akan digunakan pada media cetak, nilai CMYK dapat ditambahkan pada tahap produksi.



Gambar 7.1. Contoh Color Palette

4. Typography System



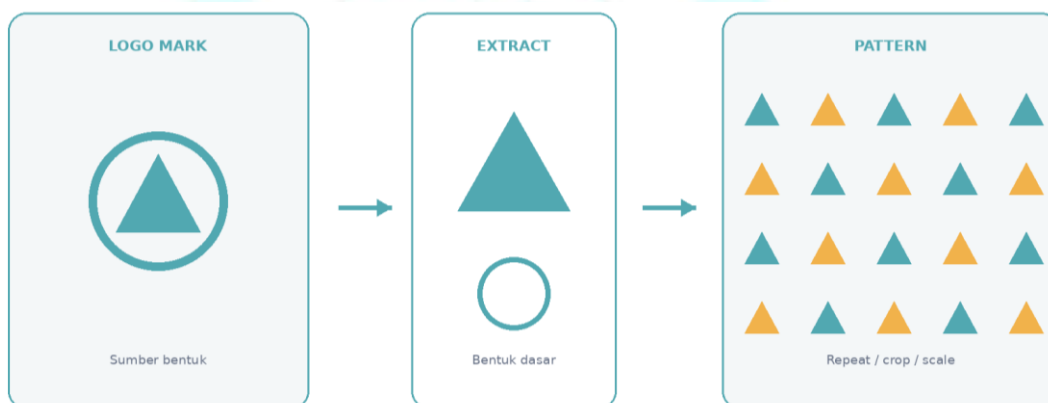
Sumber : Briana M-M,

Proses desain logo dimulai dari memahami brief dan konteks brand, melakukan research, menentukan keyword, mengeksplorasi sketsa, memilih arah konsep, mendigitalkan konsep terpilih, melakukan pengujian, lalu mempresentasikan rationale. Proses dapat berulang apabila pengujian menunjukkan logo belum memenuhi prinsip yang ditetapkan.

Gambar 7.2. Sampel Brand Guideline

5. Supporting Graphics dan Pattern

Supporting graphics dapat diturunkan dari geometri logo, bentuk, garis, icon, atau pattern. Elemen ini berfungsi memperkaya aplikasi identitas tanpa menggantikan peran logo. Bentuk, ketebalan garis, sudut, skala, dan ritme pengulangan perlu dijaga agar tetap satu bahasa visual.



Gambar 7.3. Visual Supporting Graphics & Pattern

6. Brand Guidelines

Brand guidelines digunakan untuk mendokumentasikan cara menggunakan identitas dengan benar. Untuk scope Modul 7, panduan minimal memuat versi logo, clear space atau minimum size sederhana, color palette, typography system, supporting graphics, serta contoh aplikasi.

7. Mockup dan Presentation

Mockup digunakan untuk menguji apakah identitas bekerja pada konteks penggunaan yang realistis. Aplikasi dapat berupa business card, letterhead, atau social media template sesuai ketentuan Tugas 4. Hasil akhir kemudian disusun dalam presentasi yang menjelaskan brand brief, konsep, sistem visual, guideline, dan aplikasi.

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Adobe Illustrator sebagai aplikasi utama praktikum
- Referensi icon atau sketsa sederhana
- Folder Penyimpanan project

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

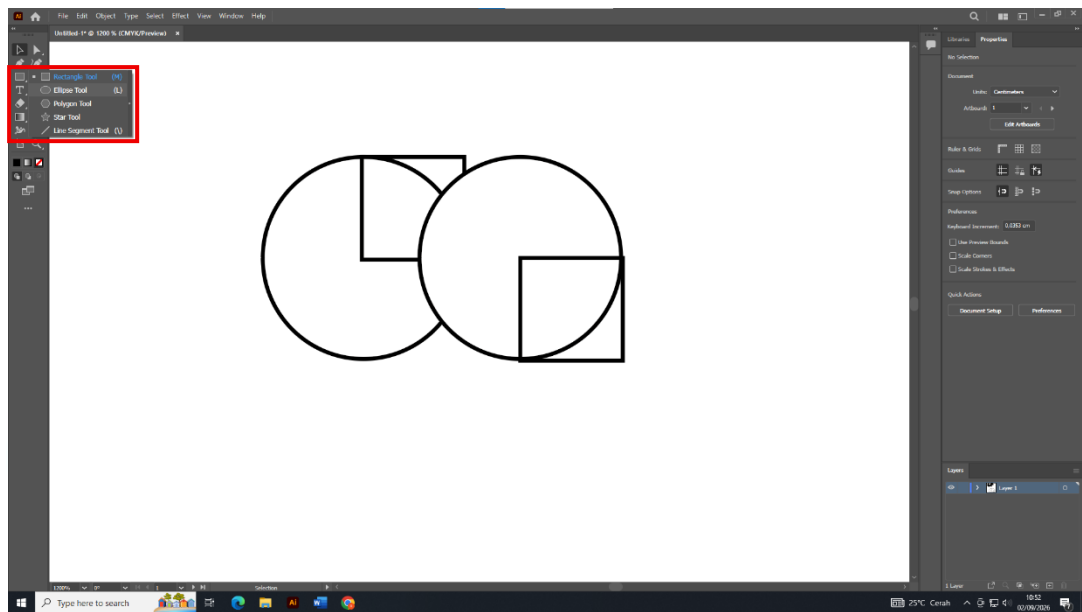
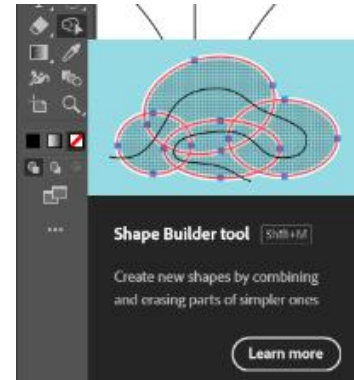
Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum Sesuai Studi Kasus	100

Pembuatan brand identity, silahkan merancang logo apa yang akan dibuat, dan akan di implementasikan di mana. Misalnya brand food, drink, digital: smartpay, alat elektronik dan yang lainnya.

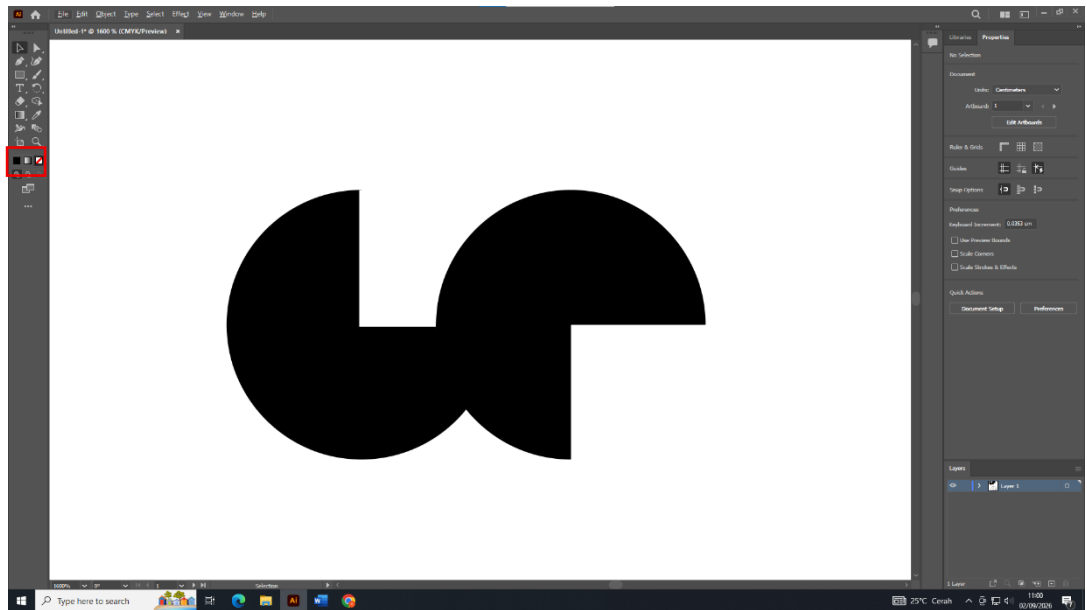
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Tentukan nama, konsep, dan karakter brand yang akan dirancang. Mulailah membuat logo menggunakan kombinasi beberapa objek geometris atau **Shape**. Setelah itu, gunakan **Shape Builder Tool** untuk menggabungkan, memotong, atau membentuk objek hingga menghasilkan logo yang sesuai dengan konsep brand.



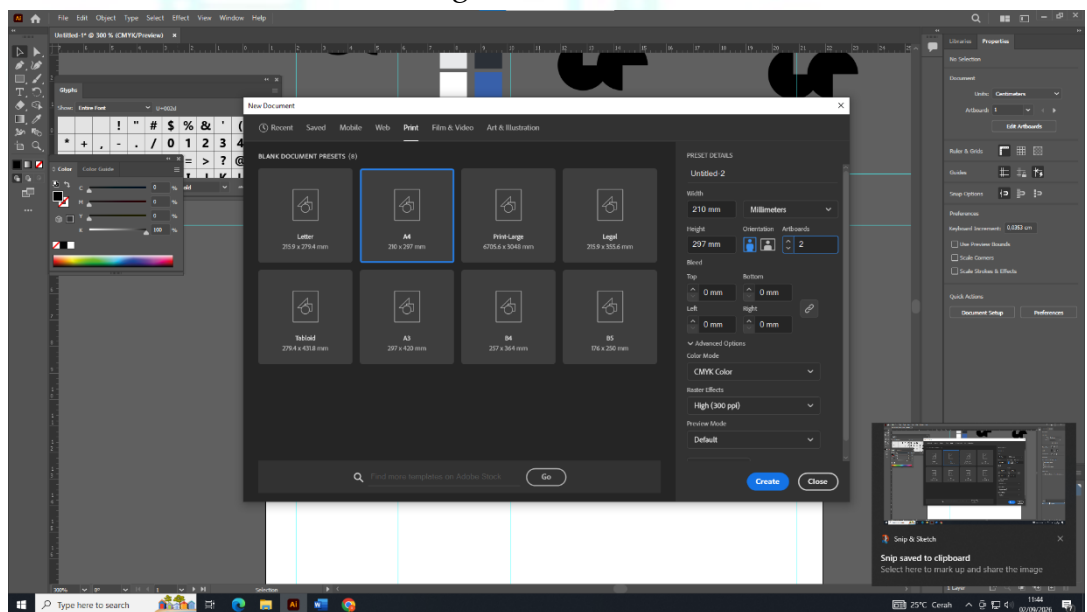
Gambar 7.4. Proses Pembuatan Logo Menggunakan Shape Builder Tool

- 2) Terapkan warna pada logo berdasarkan karakter dan pesan yang ingin disampaikan oleh brand. Gunakan kombinasi warna yang harmonis dan pastikan logo tetap terlihat jelas ketika digunakan pada latar belakang terang maupun gelap.



Gambar 7.5. Proses Penerapan Warna pada Logo

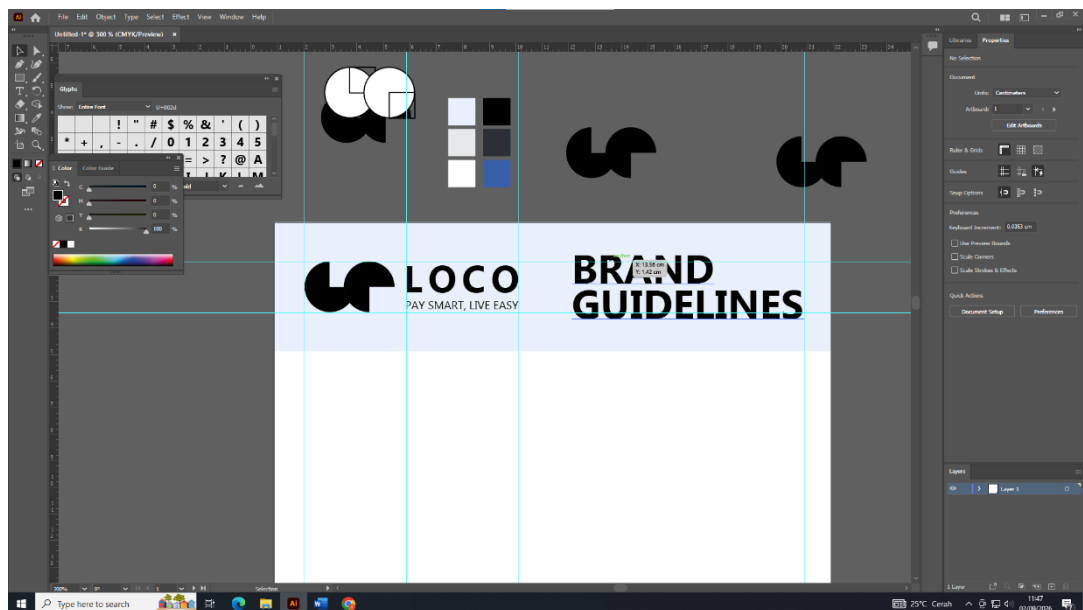
- 3) Buat dokumen baru dengan memilih File > New atau menekan Ctrl+N. Gunakan ukuran artboard A4 dan buat sebanyak dua artboard sebagai halaman awal dokumen brand guidelines.



Gambar 7.6. Pengaturan Dokumen A4 untuk Brand Guidelines

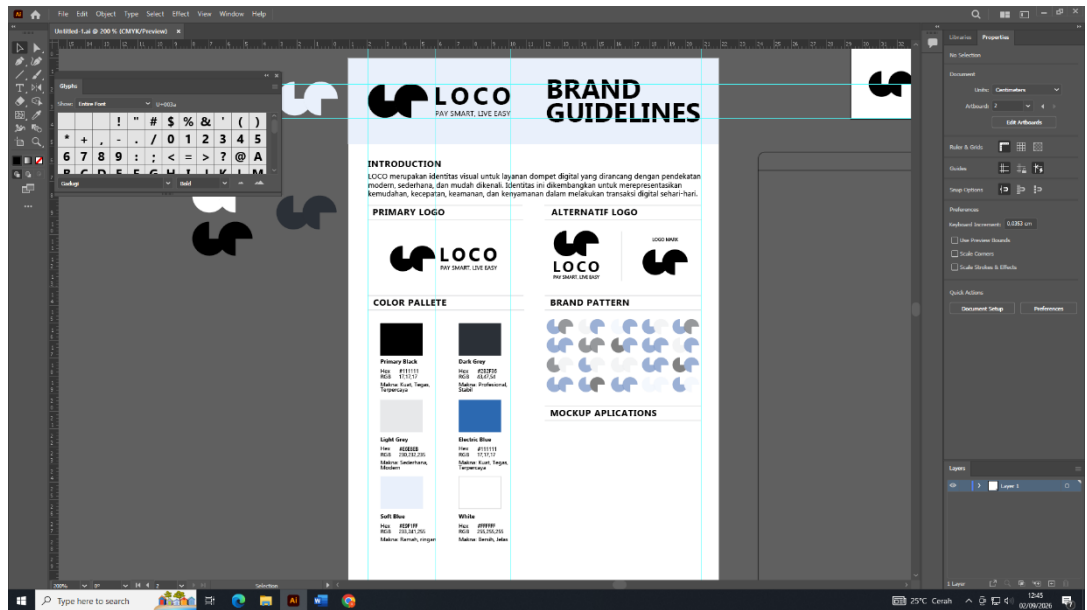
- 4) Salin logo yang telah dibuat, kemudian tempelkan pada dokumen brand guidelines. Selanjutnya, tentukan color palette yang akan digunakan secara konsisten pada seluruh identitas visual brand. Cantumkan warna utama dan warna pendukung beserta kode warnanya, seperti HEX, RGB, atau CMYK.

Pemilihan warna harus disesuaikan dengan konsep, target pengguna, karakter, dan media penerapan brand yang telah ditentukan pada tahap awal.



Gambar 7.7. Penyusunan Logo dan Color Palette

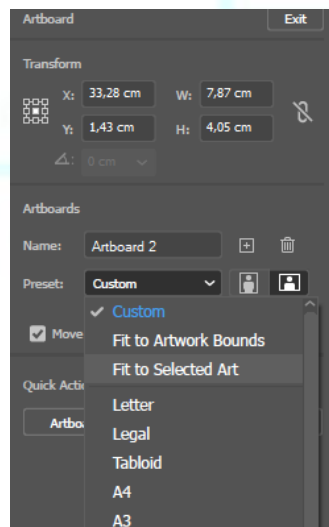
- 5) Susun elemen identitas visual ke dalam dokumen *brand guidelines* secara rapi dan konsisten. Dokumen tersebut setidaknya memuat:
 - Nama dan konsep brand
 - Logo utama dan alternatif logo
 - Color palette
 - Tipografi utama dan pendukung
 - Aturan penggunaan logo
 - Ukuran minimum logo
 - Contoh penggunaan logo yang benar dan salah
- Gunakan prinsip **alignment**, **hierarchy**, **spacing**, **contrast**, dan **consistency** agar informasi mudah dibaca dan terlihat profesional.



Gambar 7.8. Desain Brand Guidelines

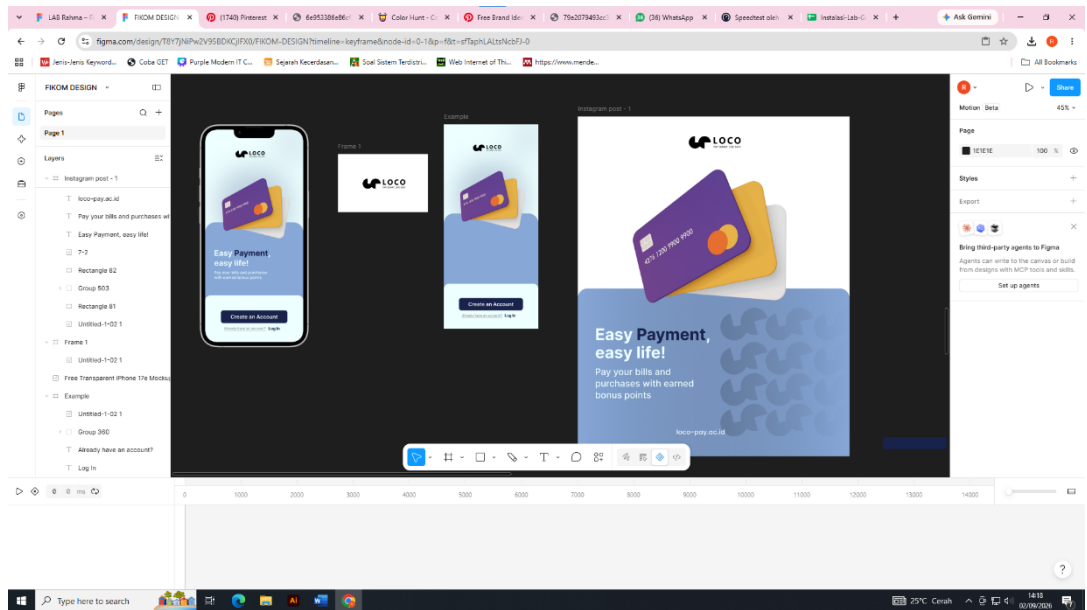
- 6) Selanjutnya membuat mockup aplikasi untuk mempermudah bisa memakai mockup dari aplikasi/web canva/Figma atau bisa membuat juga di Adobe Illustrator.

Caranya edit artboard dan tambahkan.



Gambar 7.9. Penambahan Artboard untuk Desain Mockup

- 7) Atau bisa menggunakan aplikasi figma untuk desain tampilan mobile.



Gambar 7.10. Proses Penerapan Brand Identity pada Mockup

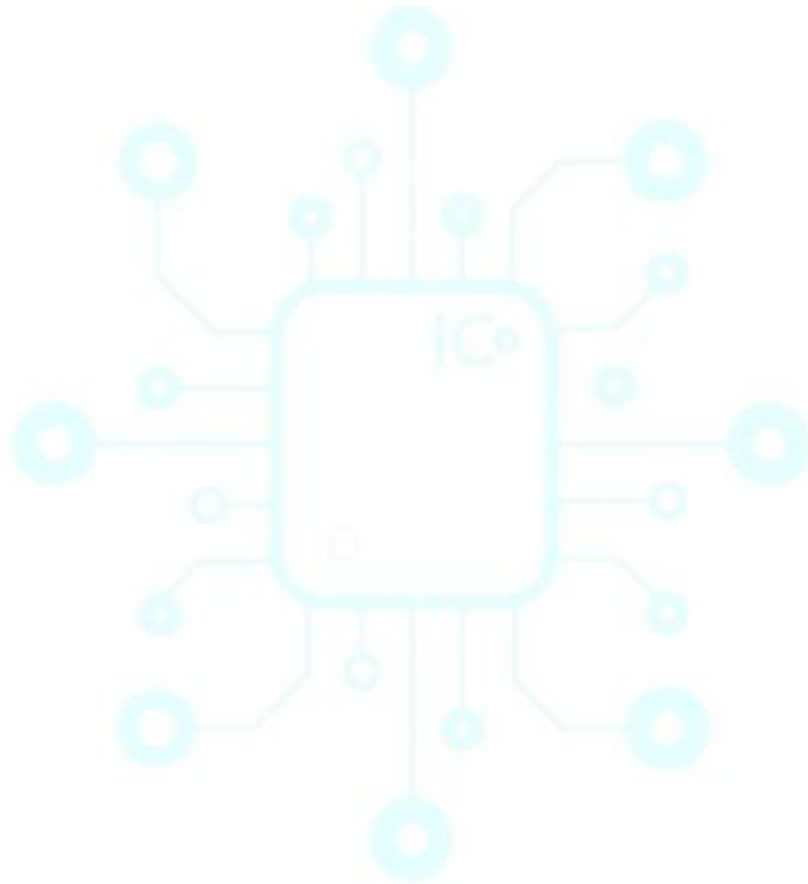
- 8) Pastikan logo, warna, dan tipografi diterapkan secara konsisten pada seluruh media.



Gambar 7.11. Hasil Akhir Desain Mockup Brand

Selanjutnya, kembangkan desain brand guidelines secara mandiri berdasarkan konsep brand yang telah dipilih. Susun seluruh elemen identitas visual, meliputi logo, color palette, tipografi, aturan penggunaan logo, dan mockup secara terstruktur, konsisten, serta rapi. Pastikan hasil

akhir mampu menggambarkan karakter brand dan siap diterapkan pada berbagai media.



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 7

Brand Identity Project

Mengembangkan brand identity system lengkap untuk fictional brand.

Ketentuan:

1. Logo design: primary + alternative versions.
2. Color palette: 5–6 colors dengan HEX/RGB codes.
3. Typography system: primary + secondary fonts.
4. Brand pattern atau supporting graphics.
5. Brand guidelines 1–2 halaman yang menjelaskan logo usage, color meaning, dan typography rules dan tambahan lainnya.
6. Mockup applications: business card, letterhead, atau social media template.
7. Format pengumpulan: AI dan PNG/PDF.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0812	Logo Design Quality	25
2	CPL08	CPMK-0812	System Cohesiveness	25
3	CPL08	CPMK-0812	Brand Guidelines	20
4	CPL08	CPMK-0812	Mockup Applications	20
5	CPL08	CPMK-0812	Strategic Thinking	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0812	Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan mampu merancang layout yang efektif dengan menerapkan grid system, visual hierarchy, white space, alignment, dan proximity. Mahasiswa juga diharapkan mampu menganalisis pola baca F-pattern dan Z-pattern serta menerapkannya secara tepat pada latihan layout.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0811	1. Menjelaskan fungsi grid dalam layout. 2. Menerapkan visual hierarchy. 3. Mengelola white space. 4. Menerapkan alignment dan proximity. 6. Membedakan F-pattern dan Z-pattern..

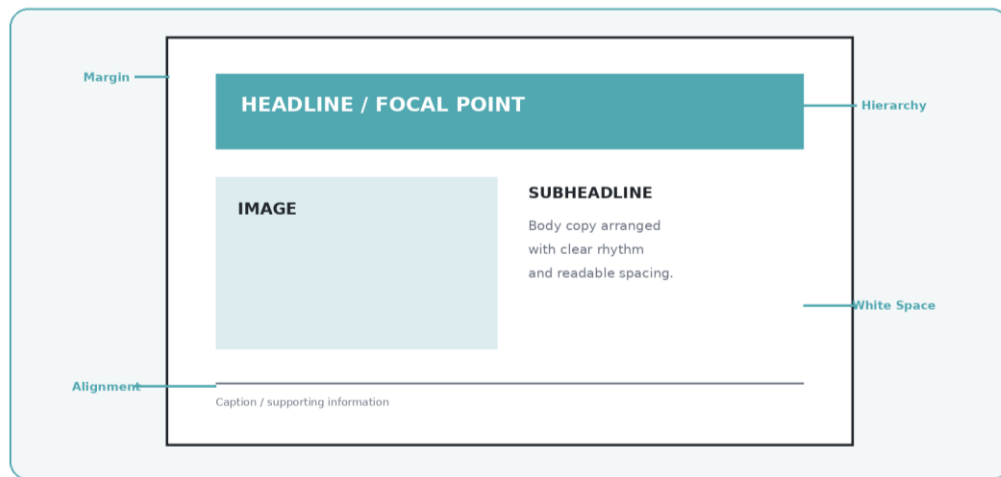
E. Teori Pendukung**1. Logo dan Visual Identity**

Layout adalah pengaturan elemen visual dan informasi di dalam bidang desain, sedangkan composition berkaitan dengan hubungan antar elemen agar membentuk kesatuan yang jelas. Layout yang efektif membantu audiens

memahami urutan informasi, mengurangi beban visual, dan menjaga keterbacaan.

ANATOMI LAYOUT & COMPOSITION

Layout mengatur hubungan visual antara konten, ruang, dan urutan baca.



Gambar 8.1. Anatomi layout dan composition

2. Komponen Brand Identity

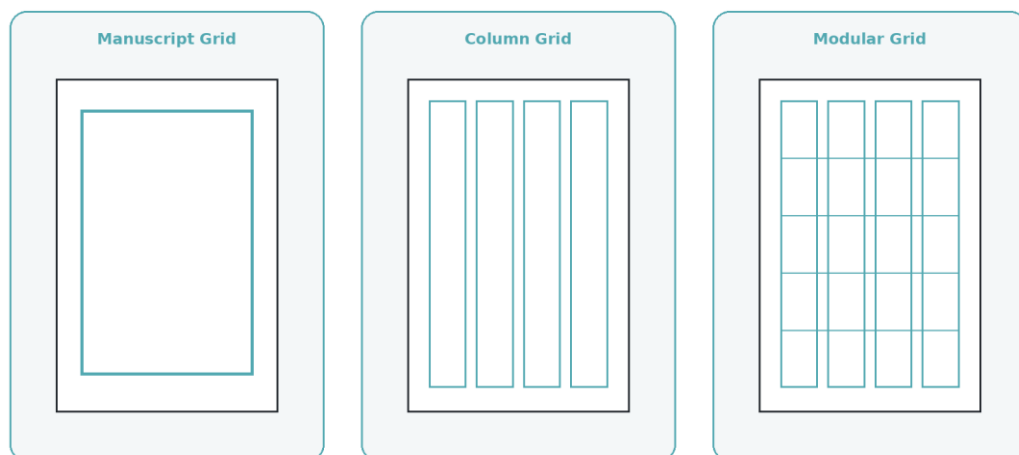
Grid system merupakan struktur bantu untuk mengatur posisi dan ukuran elemen secara konsisten. Bentuk grid dapat disesuaikan dengan jenis konten dan media. Grid berfungsi sebagai kerangka, bukan batasan kreativitas; elemen tertentu dapat melampaui grid selama keputusan tersebut tetap terkontrol dan mendukung hierarchy.

Tabel 2.2. Jenis Grid dalam Layout

No.	Jenis Grid	Karakteristik	Contoh Penggunaan
1	Manuscript Grid	Satu area utama untuk konten.	Artikel panjang, halaman teks sederhana.
2	Column Grid	Bidang dibagi menjadi beberapa kolom.	Editorial, brosur, artikel, halaman informasi.
3	Modular Grid	Kolom dan baris membentuk modul.	Konten kompleks, katalog, dashboard, publication system.

GRID SYSTEMS

Grid memberi struktur yang konsisten tanpa membuat desain harus terlihat kaku.



Gambar 8.2. Grid System

3. Visual Hierarchy

Visual hierarchy mengatur urutan perhatian melalui ukuran, weight, contrast, position, color, dan spacing. Informasi utama harus terlihat lebih dahulu, diikuti informasi pendukung dan detail. Hierarchy yang kuat membantu pembaca melakukan scanning sebelum membaca secara mendalam.

4. White Space Management

White space adalah ruang kosong di antara atau di sekitar elemen. Ruang ini tidak selalu berwarna putih; istilah tersebut merujuk pada area tanpa konten utama. Penggunaan white space yang terkontrol dapat meningkatkan fokus, grouping, readability, dan kualitas visual.

WHITE SPACE MANAGEMENT

Ruang kosong membantu fokus, grouping, dan kenyamanan membaca.



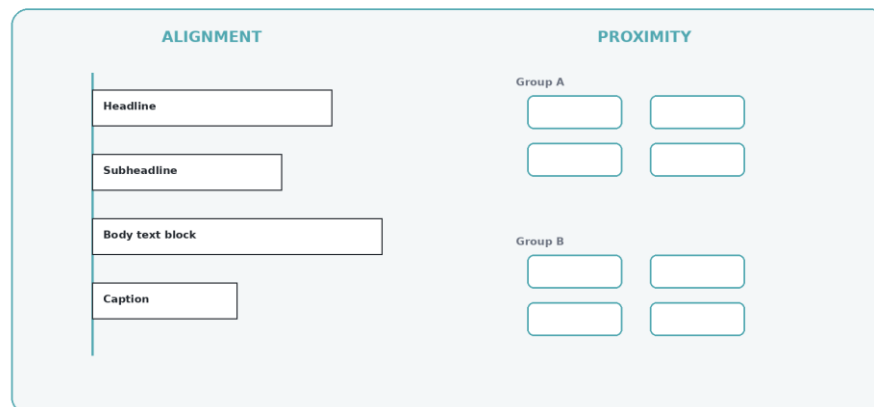
Gambar 8.3. White Space Management

5. Alignment dan Proximity

Alignment membuat elemen memiliki hubungan posisi yang jelas terhadap garis atau struktur tertentu. Proximity menempatkan elemen yang berhubungan secara berdekatan sehingga terbaca sebagai satu kelompok. Keduanya membantu menciptakan keteraturan dan mengurangi ambiguitas informasi.

ALIGNMENT & PROXIMITY

Alignment membangun keteraturan; proximity mengelompokkan informasi yang berhubungan.



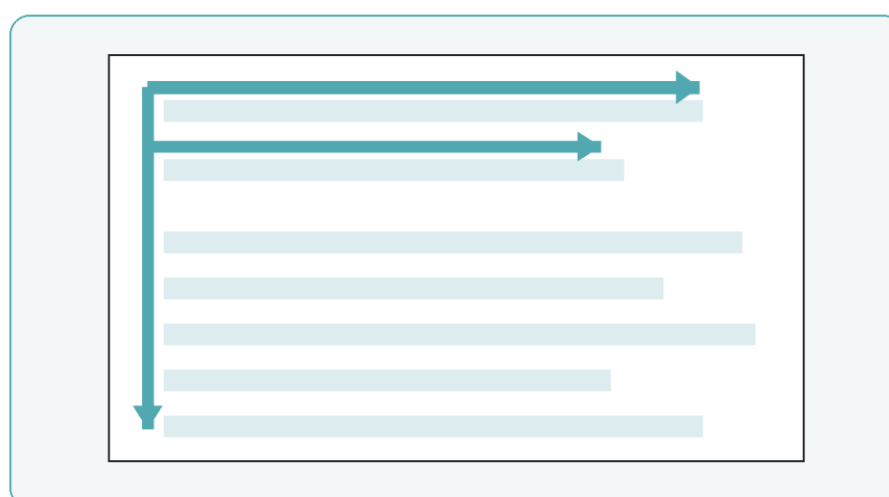
Gambar 8.4. Alignment dan proximity

6. F-Pattern

F-pattern menggambarkan kecenderungan pemindaian pada halaman yang kaya teks: pembaca bergerak horizontal pada bagian atas, melakukan pemindaian horizontal berikutnya, lalu bergerak vertikal di sisi kiri. Pola ini dapat menjadi pertimbangan ketika mengatur informasi yang padat.

F-PATTERN

Pola baca umum pada halaman dengan banyak teks: horizontal atas → horizontal kedua → vertikal kiri.



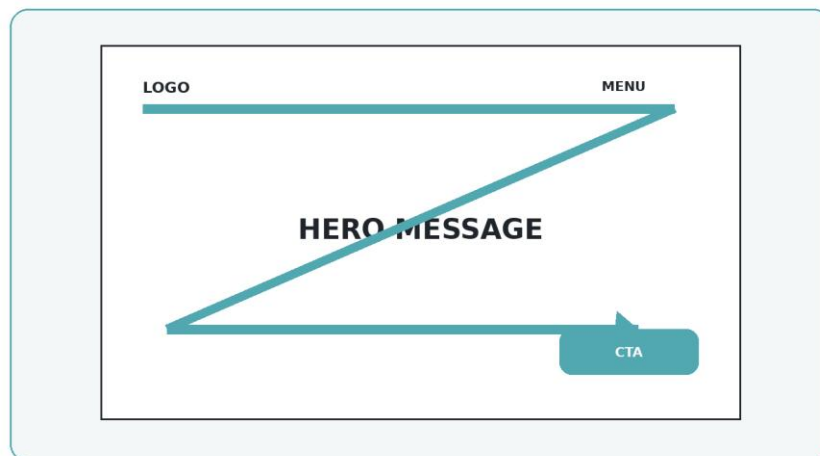
Gambar 8.5. F-Pattern

7. Z-Pattern

Z-pattern lebih sesuai untuk komposisi yang relatif sederhana dengan sedikit kelompok informasi. Alur mata diarahkan dari kiri atas ke kanan atas, diagonal menuju kiri bawah, lalu berakhir di kanan bawah. Area akhir sering digunakan untuk call-to-action atau informasi penting.

Z-PATTERN

Cocok untuk layout sederhana dengan sedikit informasi dan satu CTA utama.



Gambar 8.6. Z-Pattern

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Adobe Illustrator sebagai aplikasi utama praktikum.
- Referensi icon atau sketsa sederhana
- Folder Penyimpanan project

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

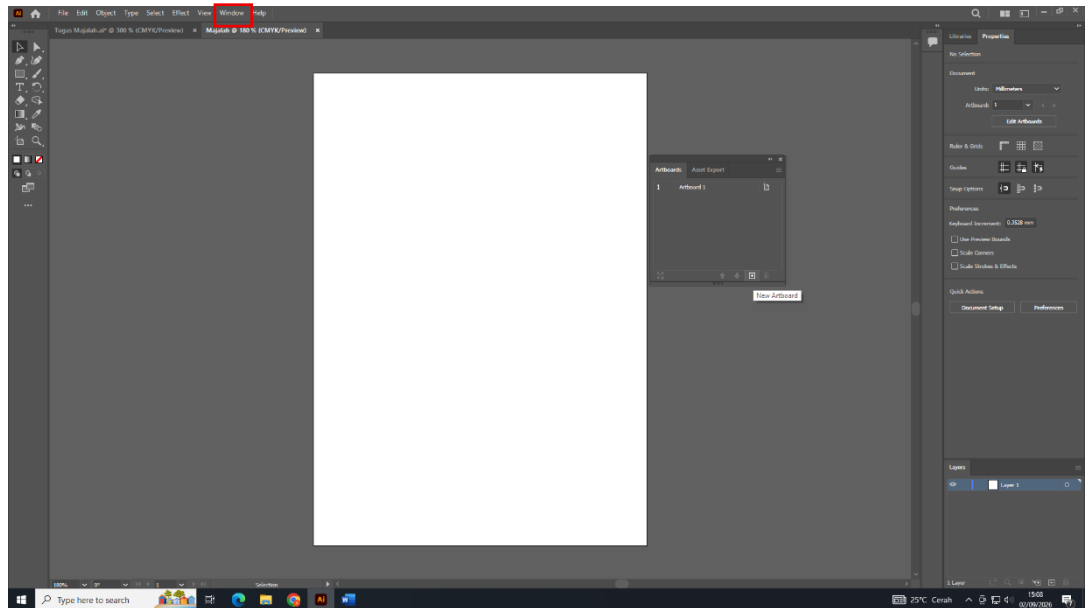
Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Silahkan download aset untuk studi kasus pada modul 8 <https://s.id/asetmodul8-lab>.

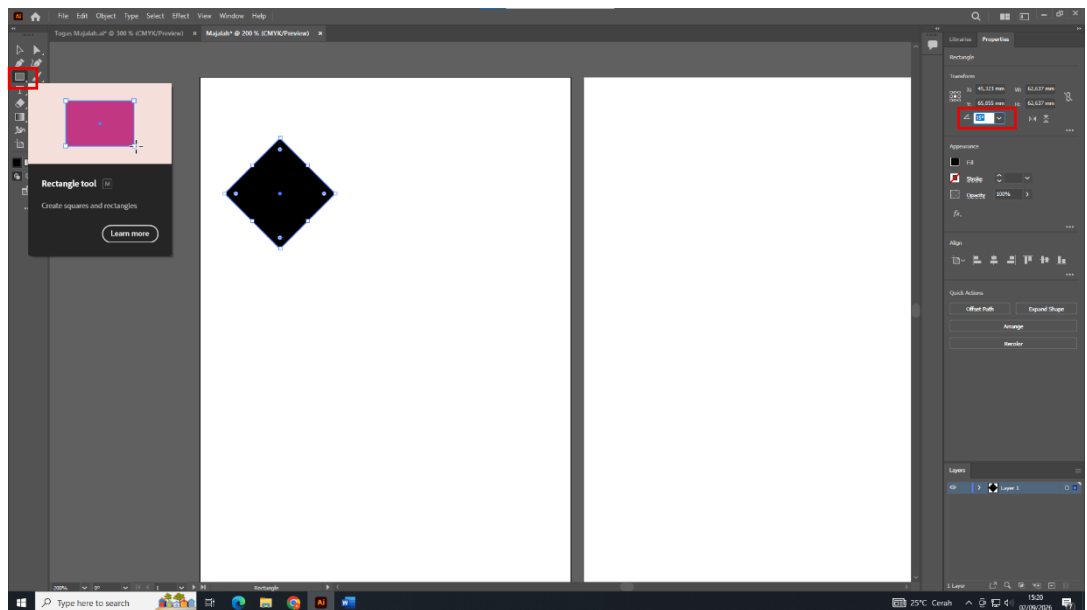
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Buat artboard berukuran A4. Jika ingin menambahkan artboard dalam proyek, pilih Window > Artboards, kemudian klik New Artboard.



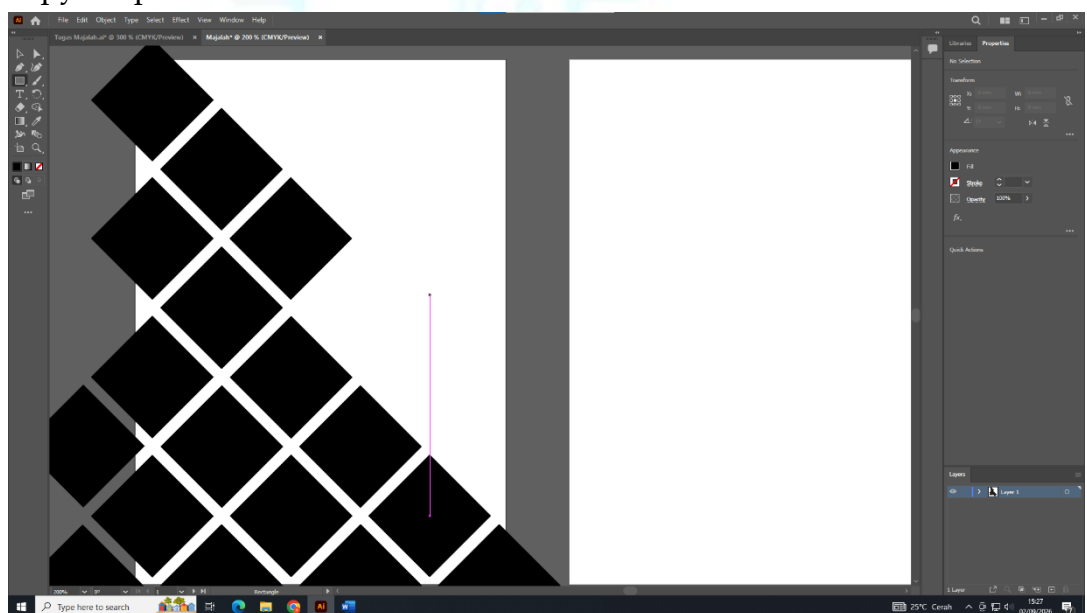
Gambar 8.7. Pengaturan Artboard A4

- 2) Pada halaman pertama, buat desain sampul terlebih dahulu. Gunakan Rectangle Tool untuk membuat persegi, kemudian putar sebesar 45°.



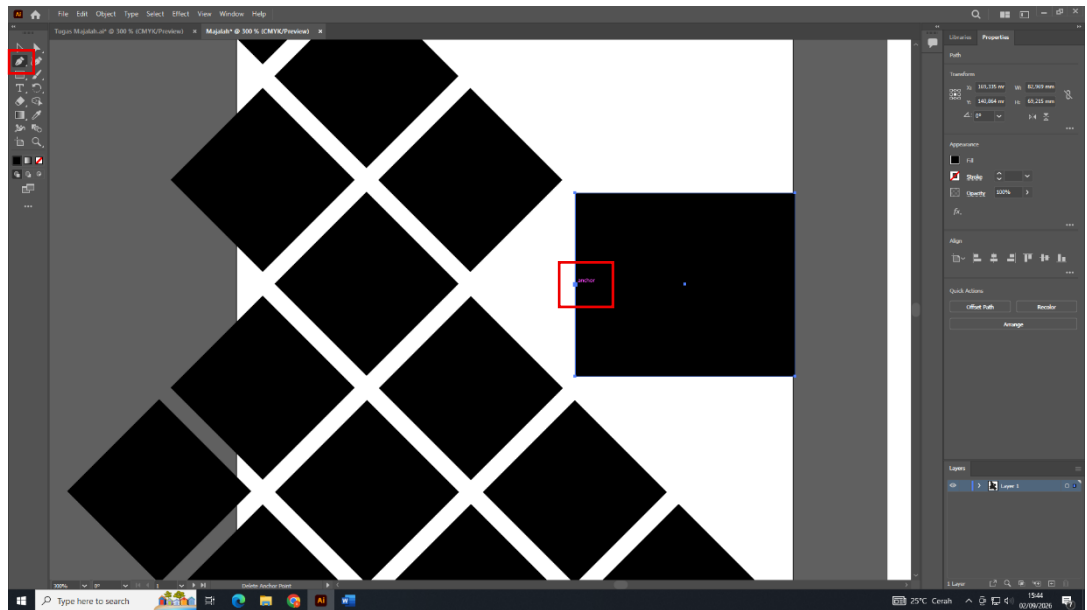
Gambar 8.8. Pembuatan Persegi dengan Rotasi 45°

- 3) Buat dan susun shape seperti pada gambar contoh. Klik Alt + drag untuk copy shape.



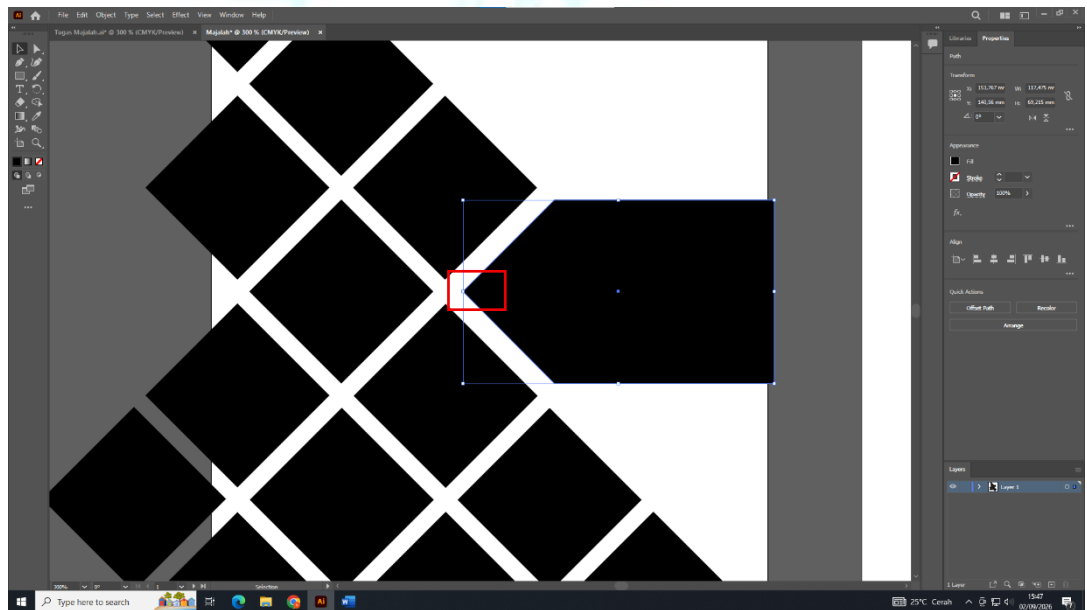
Gambar 8.9. Penyusunan Shape Sampul

- 4) Buat kotak untuk judul, kemudian tambahkan anchor point menggunakan Pen Tool pada bagian yang ingin diubah.



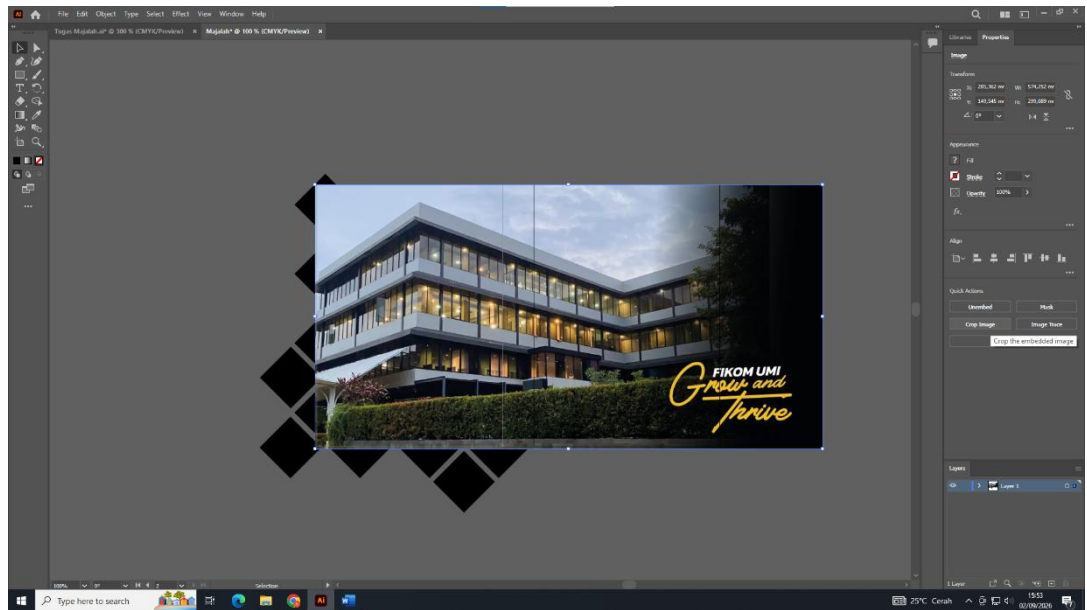
Gambar 8.10. Penambahan Anchor Point pada Kotak Judul

- 5) Tahan Ctrl, kemudian klik dan seret anchor point yang baru ditambahkan untuk menyesuaikan bentuk kotak.



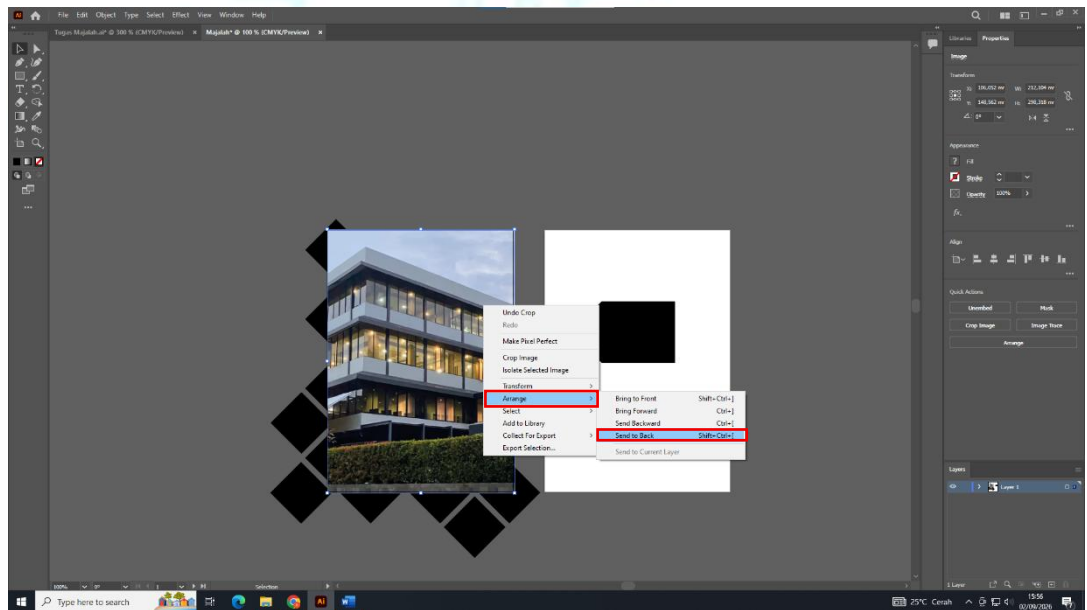
Gambar 8.11. Pengubahan Bentuk Kotak Judul

- 6) Masukkan gambar latar belakang dengan menekan Shift+Ctrl+P. Kemudian, pilih Properties > Crop Image untuk memotong gambar sesuai kebutuhan.



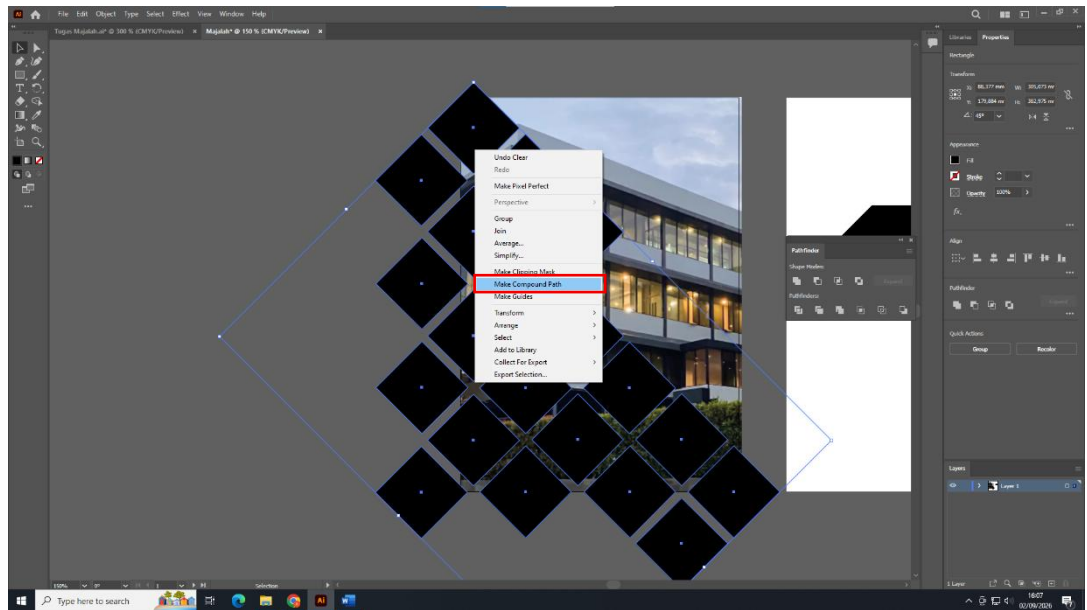
Gambar 8.12. Penempatan dan Pemotongan Gambar Latar

- 7) Klik kanan pada gambar, kemudian pilih Arrange > Send to Back agar gambar berada di belakang shape.



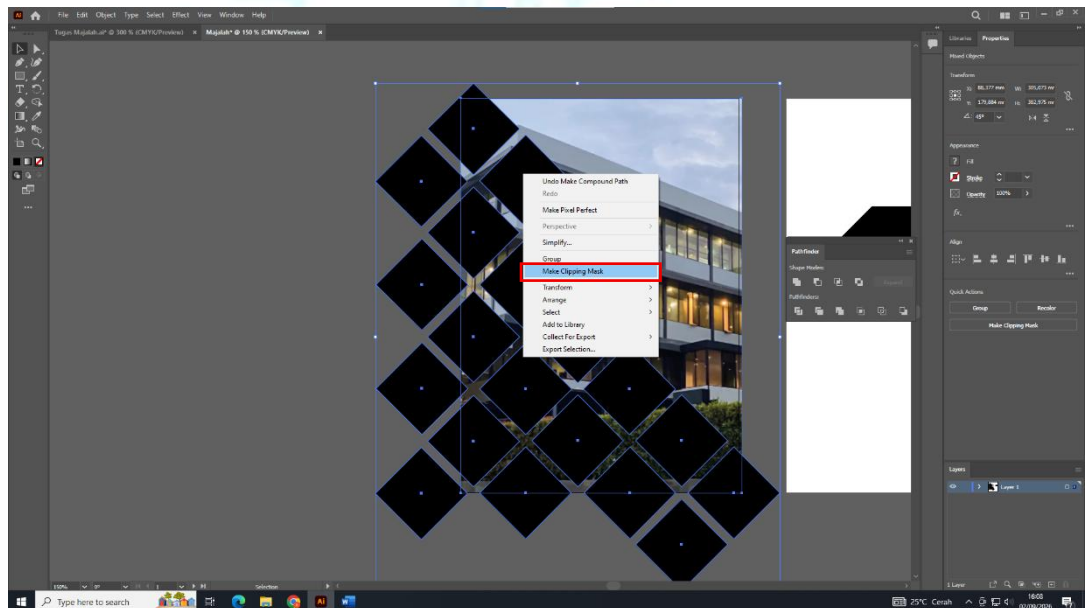
Gambar 8.13. Pengaturan Gambar ke Posisi Belakang

- 8) Pilih seluruh shape yang akan digunakan sebagai mask, kemudian klik kanan dan pilih Make Compound Path.



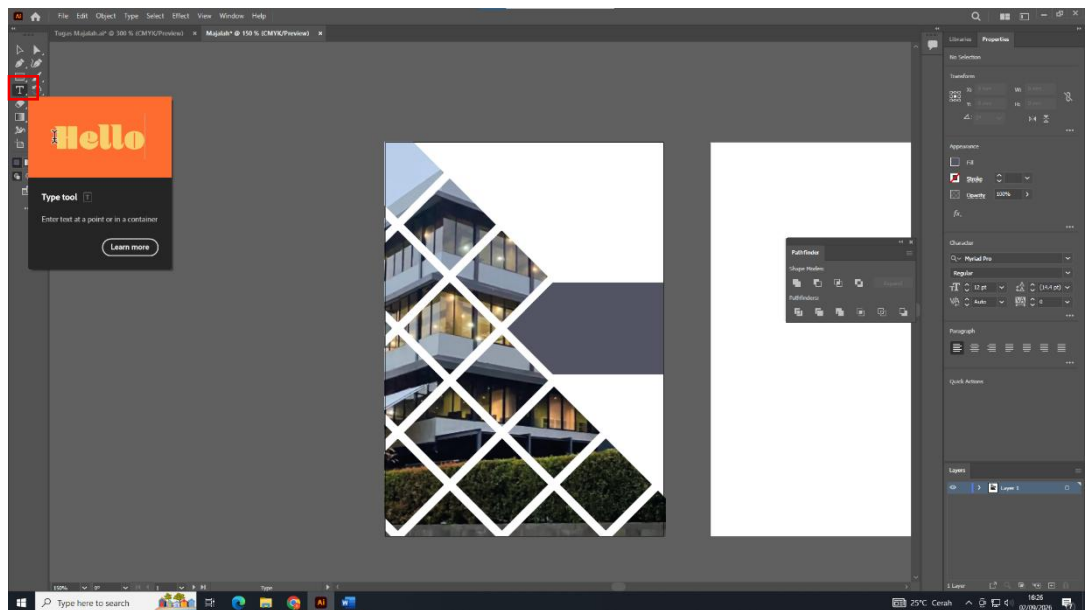
Gambar 8.14. Pembuatan Compound Path

- 9) Pastikan compound path berada di depan gambar. Pilih gambar dan compound path, kemudian klik kanan dan pilih Make Clipping Mask.



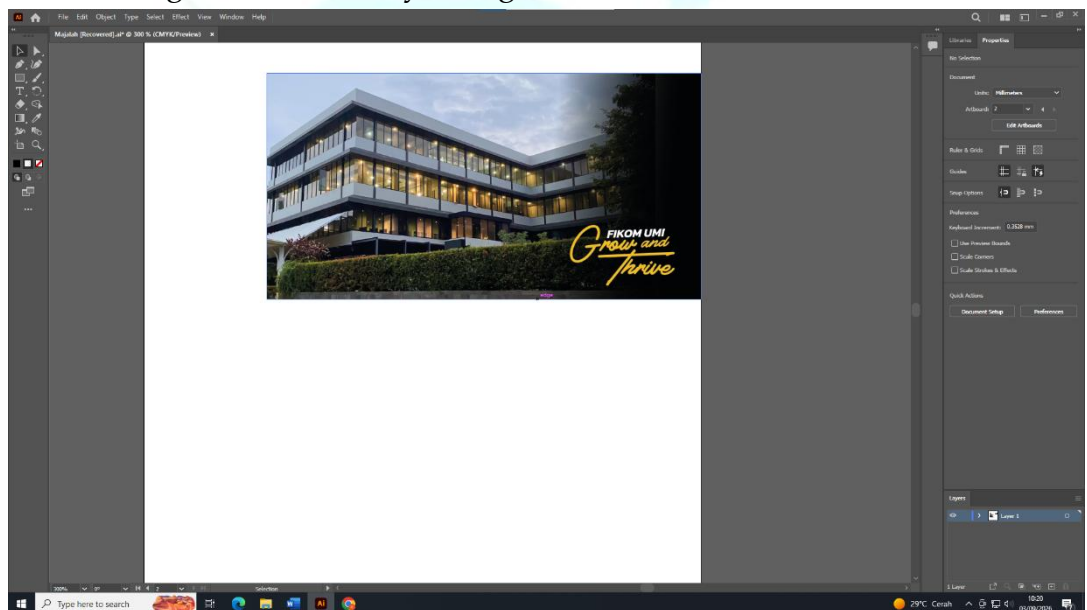
Gambar 8.15. Penerapan Clipping Mask pada Sampul

- 10) Tambahkan teks sesuai kebutuhan desain sampul.



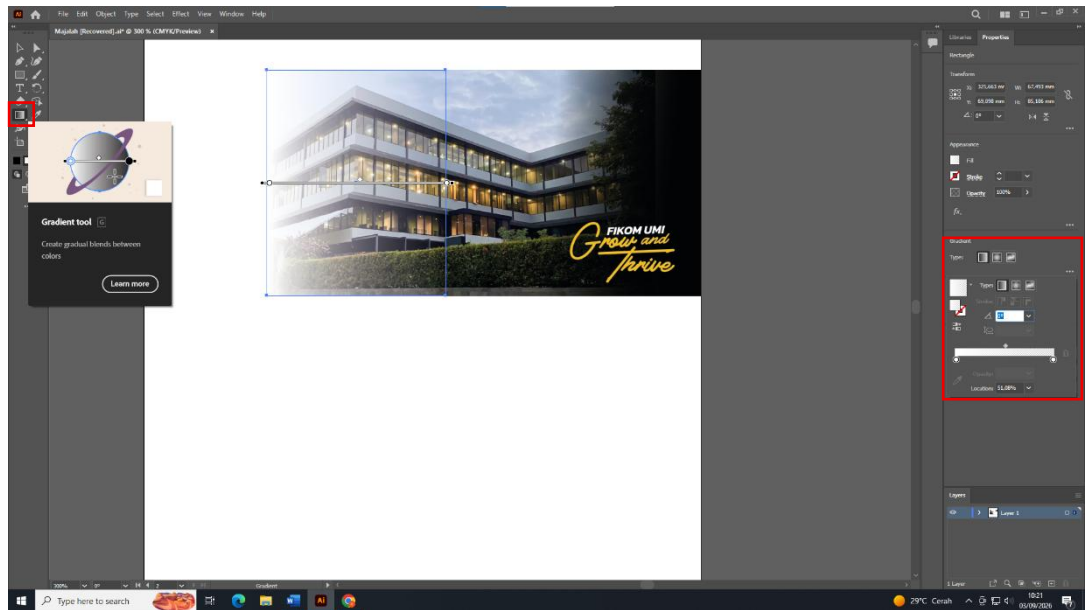
Gambar 8.16. Penambahan Teks Sampul

11) Masukkan gambar berikutnya dengan menekan Shift+Ctrl+P.



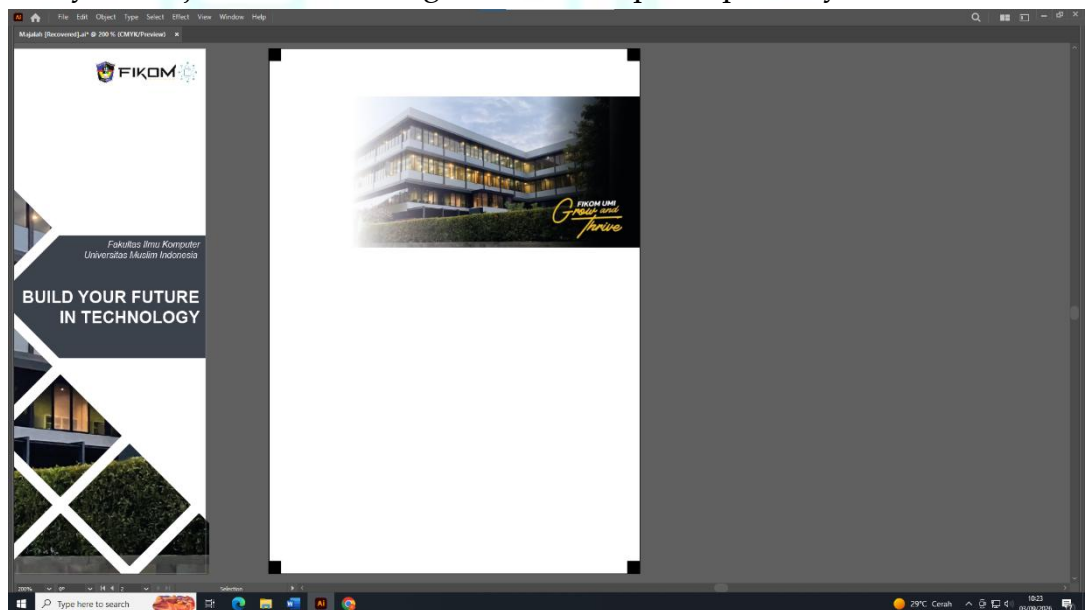
Gambar 8.17. Penempatan Gambar Tambahan

12) Buat shape, kemudian gunakan Gradient Tool untuk memberikan warna gradasi.



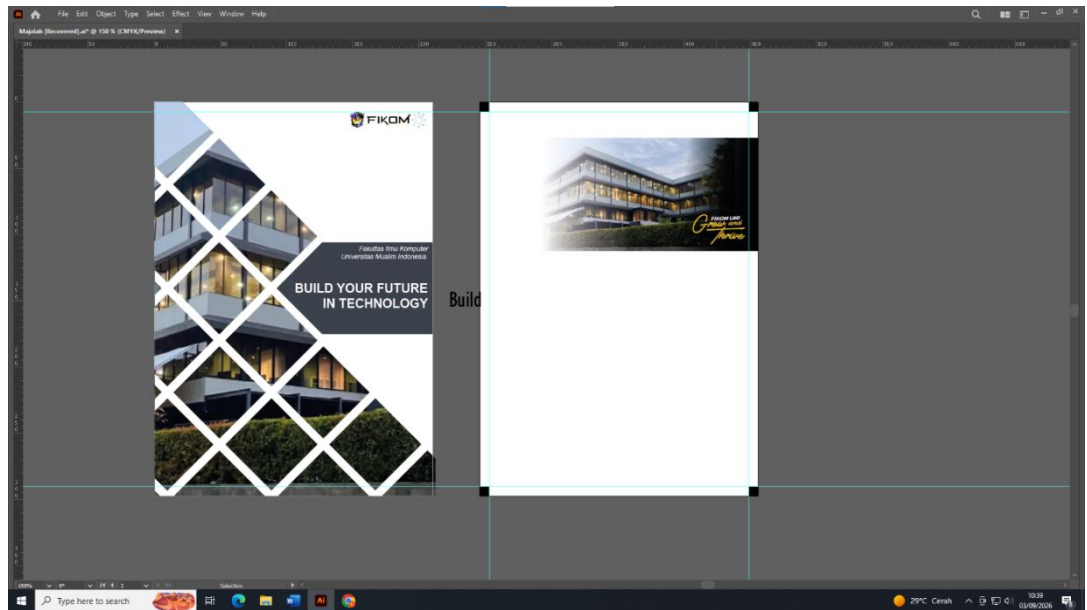
Gambar 8.18. Penerapan Warna Gradasi pada Shape

- 13) Buat kotak hitam berukuran 7×7 mm dan tempatkan pada setiap sudut artboard. Duplikasi kotak dengan menahan Alt sambil mengklik dan menyeret objek. Gunakan Align untuk merapikan posisinya.



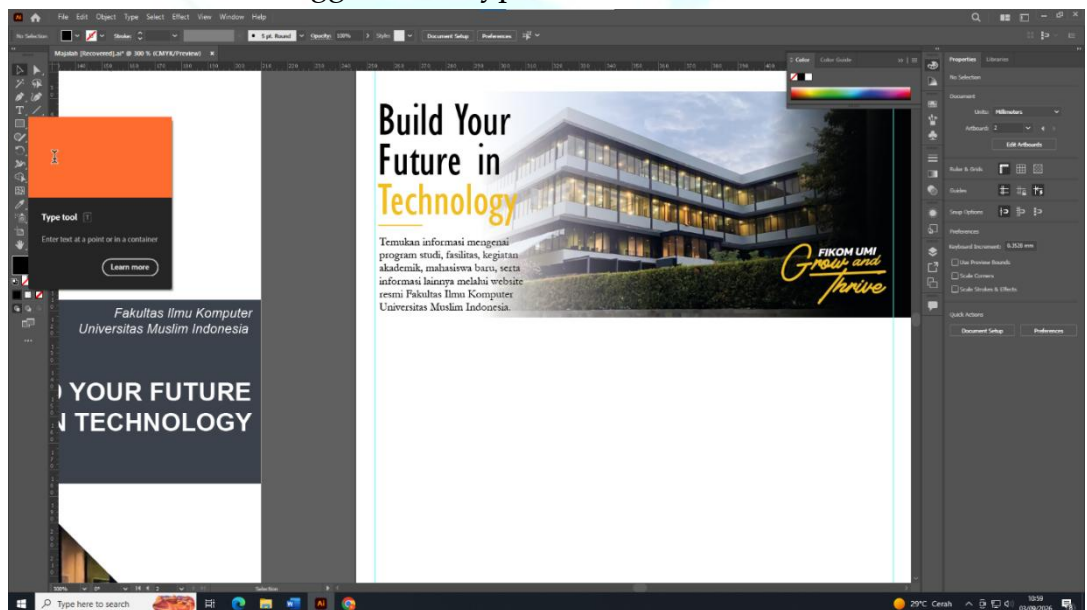
Gambar 8.19. Penyusunan Kotak pada Sudut Artboard

- 14) Tampilkan ruler melalui View > Rulers > Show Rulers atau tekan Ctrl+R. Klik dan seret dari ruler ke artboard, kemudian lepaskan untuk membuat garis panduan atau guide.



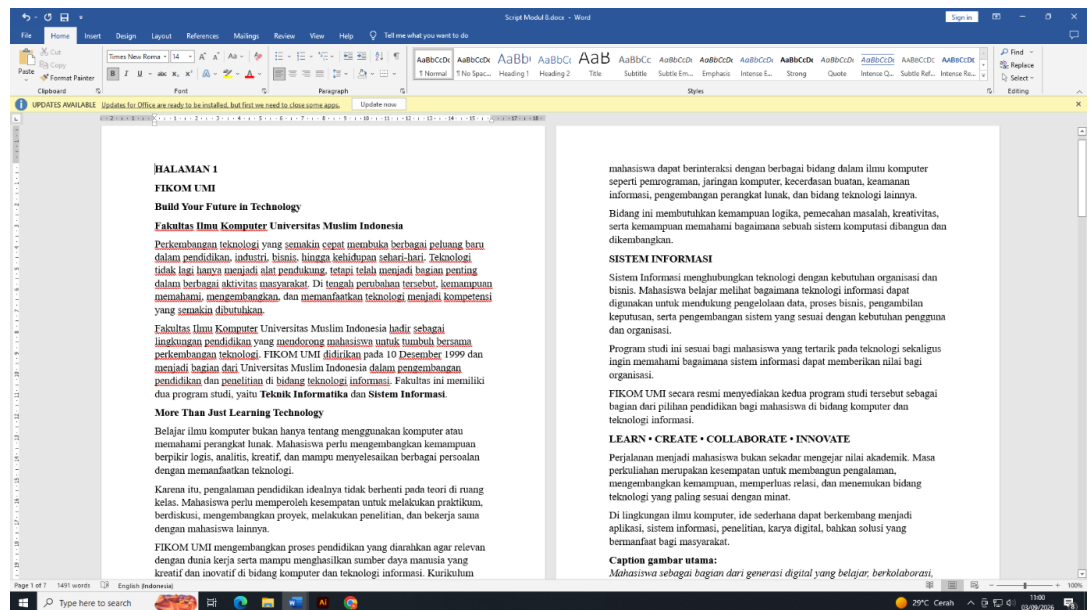
Gambar 8.20. Pembuatan Garis Panduan Menggunakan Ruler

15) Tambahkan teks menggunakan Type Tool.



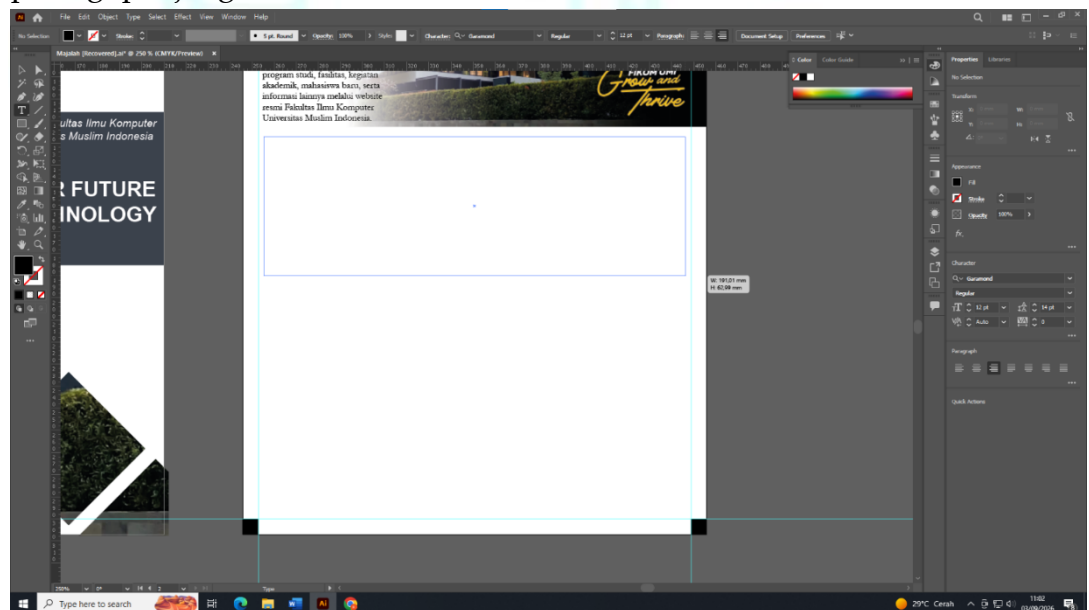
Gambar 8.21. Penambahan Teks Menggunakan Type Tool

16) Siapkan naskah seperti pada contoh untuk digunakan dalam studi kasus ini.



Gambar 8.22. Contoh Naskah Majalah

- 17) Salin sebagian naskah dari Microsoft Word. Kemudian, pilih Type Tool, lalu klik dan seret pada artboard untuk membuat kotak teks berbentuk persegi panjang.



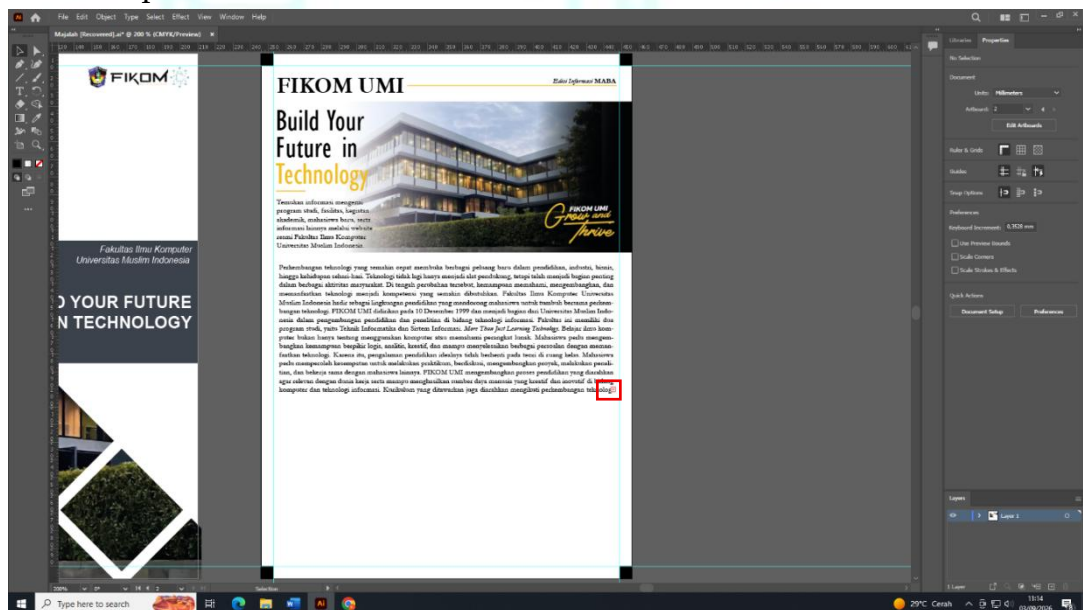
Gambar 8.23. Pembuatan Kotak Teks

- 18) Lepaskan klik, kemudian tempelkan teks yang telah disalin. Atur paragraf dan alignment agar teks tersusun rapi.



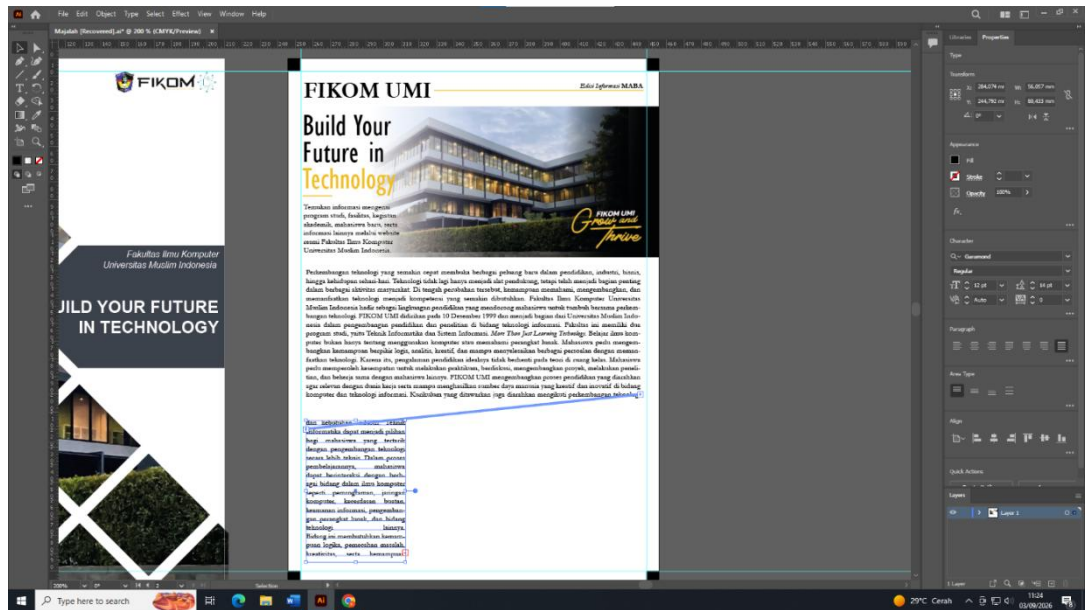
Gambar 8.24. Penempatan dan Pengaturan Naskah

- 19) Jika terdapat tanda tambah merah pada sudut kotak teks, berarti masih ada teks yang belum ditampilkan karena ruang kotak teks tidak mencukupi.



Gambar 8.25. Tanda Overset Text pada Kotak Teks

- 20) Pilih kotak teks, kemudian klik tanda tambah merah hingga kursor berubah menjadi kursor pembawa teks. Klik dan seret pada area kosong untuk membuat kotak teks lanjutan.



Gambar 8.26. Pembuatan Kotak Teks Lanjutan

- 21) Ulangi langkah tersebut hingga tanda tambah merah tidak muncul lagi, yang menunjukkan bahwa seluruh naskah telah tertampilkan.



Gambar 8.27. Hasil Penyambungan Kotak Teks

- 22) Untuk menambahkan gambar di tengah teks, pilih File > Place, kemudian atur ukuran dan posisi gambar sesuai kebutuhan.



Gambar 8.28. Penempatan Gambar di Tengah Artikel

- 23) Agar gambar tidak menutupi teks, pilih gambar, kemudian klik Object > Text Wrap > Make. Sesuaikan posisi gambar dengan tata letak yang diinginkan.



Gambar 8.29. Penerapan Text Wrap pada Gambar



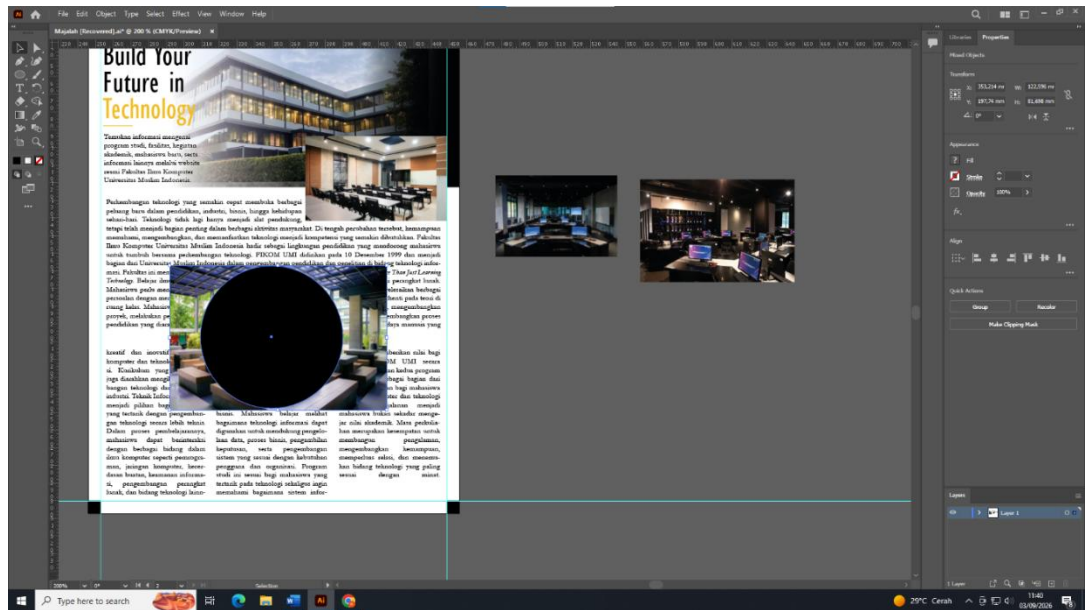
Gambar 8.30. Pembuatan Ellipse sebagai Pembatas Gambar

- 24) Jika ingin menampilkan gambar dalam bentuk lain, gunakan shape sebagai pembatas. Sebagai contoh, pilih Ellipse Tool dari kelompok Rectangle Tool untuk membuat lingkaran atau oval.



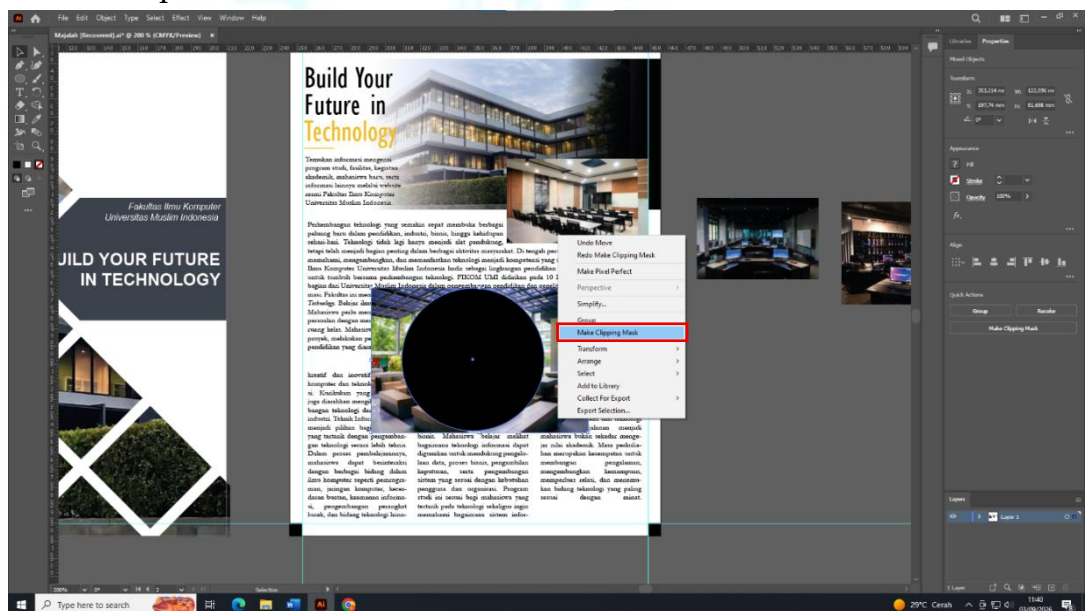
Gambar 8.31. Pemilihan Ellipse dan Gambar

- 25) Pastikan ellipse berada di depan gambar, kemudian pilih kedua objek secara bersamaan.



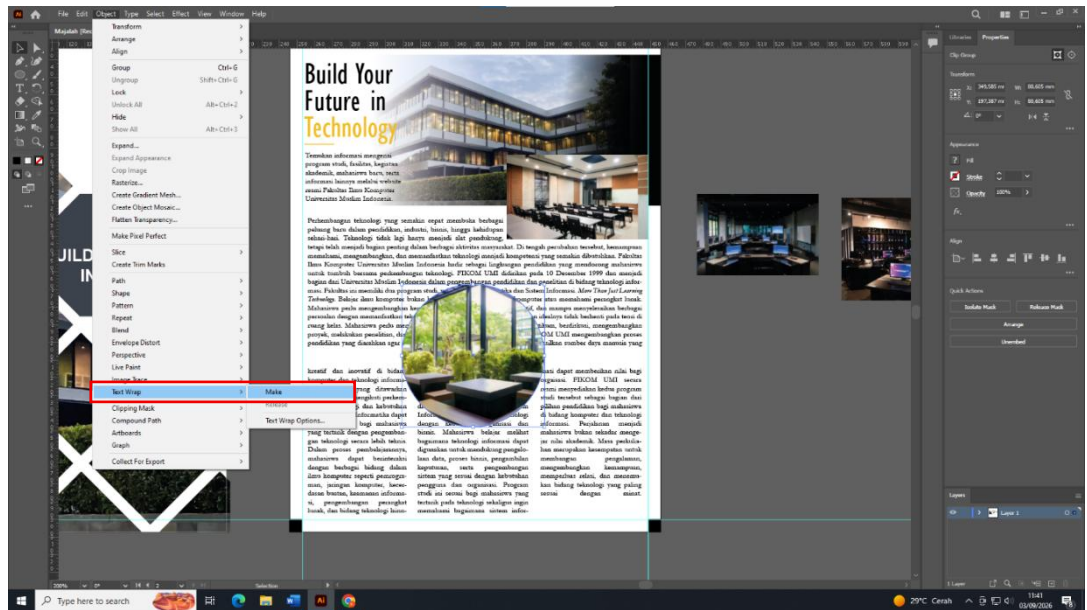
Gambar 8.32. Penerapan Clipping Mask Berbentuk Ellipse

26) Klik kanan, kemudian pilih Make Clipping Mask agar gambar mengikuti bentuk ellipse.



Gambar 8.33. Penerapan Text Wrap pada Hasil Clipping Mask

27) Terapkan kembali Object > Text Wrap > Make agar teks mengalir di sekitar gambar yang telah dibentuk.



Gambar 8.34. Pengaturan Offset Text Wrap

- 28) Untuk mengatur jarak antara teks dan gambar, pilih Object > Text Wrap > Text Wrap Options, kemudian sesuaikan nilai Offset.



Gambar 8.35. Hasil Akhir Desain Majalah Lima Halaman

Lanjutkan desain secara mandiri hingga teks dari script word, dengan memperhatikan tata letak dan komposisi teks serta gambar pada setiap halaman.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 8

Layout Exercise

Tugas:

1. Buat majalah dengan minimal 5 halaman, dengan tema Laboratorium FIKOM UMI.
2. Menyusun Script dokumen secara mandiri
3. Asset dapat di download pada link berikut <https://s.id/asetmodul8-lab>.
4. Gunakan grid yang jelas dan konsisten.
5. Terapkan minimal tiga level visual hierarchy
6. Kelola white space secara efektif.
7. Terapkan alignment dan proximity.
8. Pilih F-pattern atau Z-pattern dan jelaskan alasan pemilihan.
9. Pengumpulan .AI beserta script pdf.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0812	Grid System & Structure	25
2	CPL08	CPMK-0812	Visual Hierarchy & Readability	25
3	CPL08	CPMK-0812	White Space Management	20
4	CPL08	CPMK-0812	Alignment & Proximity	20
5	CPL08	CPMK-0812	Technical Execution & Rationale	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0812	Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan mampu merancang desain publikasi untuk media cetak seperti poster, flyer, dan brosur dengan mempertimbangkan aspek editorial design. Mahasiswa juga diharapkan mampu menyiapkan karya print-ready dengan memahami print specifications, ukuran A3, CMYK, bleed, crop marks, hierarchy, readability, serta layout dan composition.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

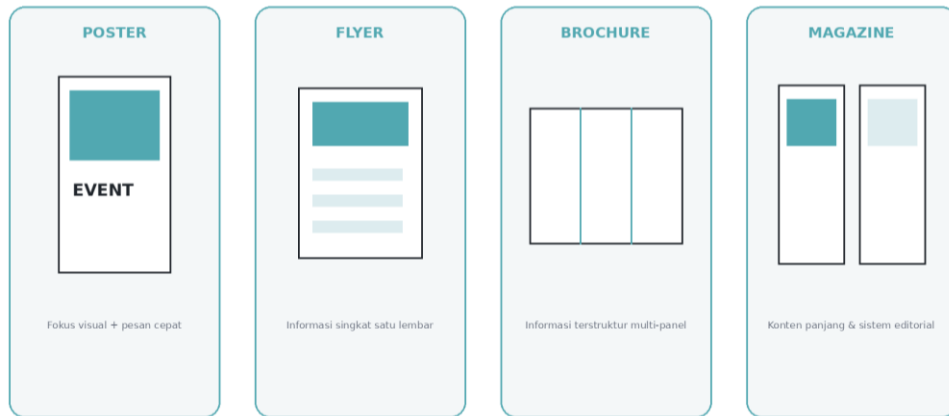
Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL03	CPMK032	1. Menjelaskan prinsip desain publikasi cetak 2. Menerapkan hierarchy dan layout pada poster. 3. Menyiapkan dokumen A3 dengan bleed. 4. Menggunakan CMYK untuk output cetak. 5. Mengekspor PDF print-ready dengan crop marks.

E. Teori Pendukung

1. Editorial & Publication Design

Editorial dan publication design mengatur hubungan teks, gambar, hierarchy, grid, spacing, dan format agar informasi mudah dipahami dalam media cetak. Media publikasi dapat berupa poster, flyer, brosur, majalah, maupun bentuk cetak lainnya. Pemilihan format harus menyesuaikan tujuan komunikasi, jumlah informasi, dan konteks distribusi.



Gambar 9.1. Editorial dan Publication Design

Tabel 9.1. Media Publikasi Cetak

No.	Jenis Grid	Karakteristik	Contoh Penggunaan
1	Manuscript Grid	Satu area utama untuk konten.	Artikel panjang, halaman teks sederhana.
2	Column Grid	Bidang dibagi menjadi beberapa kolom.	Editorial, brosur, artikel, halaman informasi.
3	Modular Grid	Kolom dan baris membentuk modul.	Konten kompleks, katalog, dashboard, publication system.

2. Penggunaan

Poster perlu menarik perhatian dengan cepat sekaligus menyampaikan pesan secara jelas. Prinsip utama yang perlu diperhatikan adalah visual hierarchy, readability, focal point, contrast, composition, grid, dan kesesuaian visual terhadap tema. Informasi seperti judul, tanggal, lokasi, supporting text, dan call-to-action harus memiliki tingkat kepentingan yang jelas.

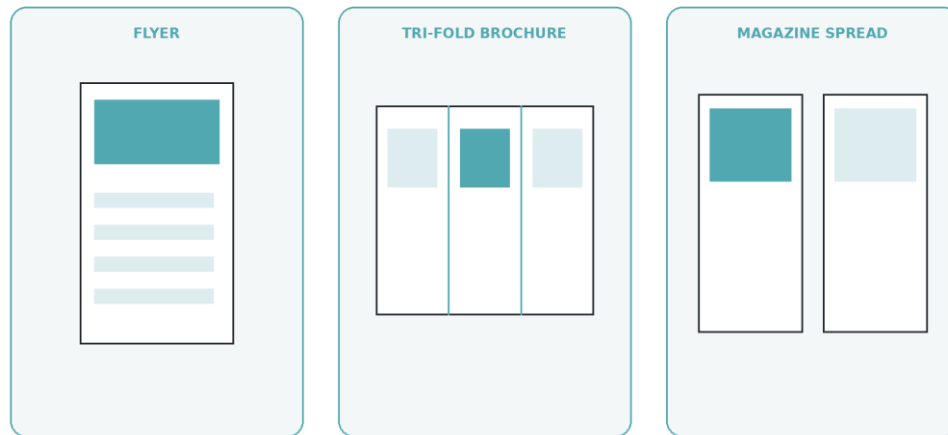
3. Flyer, Brochure, dan Magazine Layout

Flyer biasanya digunakan untuk komunikasi singkat dalam satu lembar. Brochure memiliki panel atau halaman yang membentuk urutan informasi. Magazine layout membutuhkan sistem editorial yang konsisten untuk mengatur teks, image, headline, caption, dan elemen navigasi. Pemahaman ketiga format

membantu mahasiswa melihat bahwa prinsip publikasi tidak hanya berlaku pada poster.

FLYER, BROCHURE, DAN MAGAZINE LAYOUT

Perbedaan struktur membantu memilih media publikasi yang sesuai.



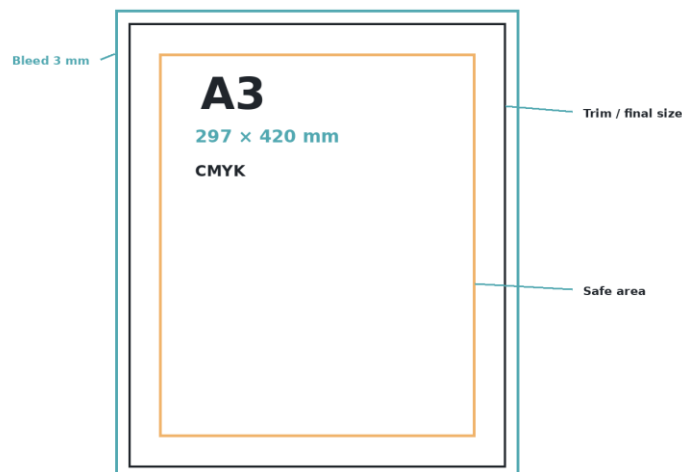
Gambar 9.2. Flyer, Brochure, dan Magazine Layout

4. Print specifications

Memastikan desain sesuai dengan kebutuhan produksi. Elemen penting perlu berada di dalam safe area agar tidak terlalu dekat dengan trim edge. Image untuk cetak juga harus memiliki kualitas yang memadai agar tidak terlihat pecah pada ukuran final.

PRINT SPECIFICATIONS — A3 POSTER

Ukuran final 297 × 420 mm, CMYK, bleed 3 mm, dan area aman untuk konten penting.



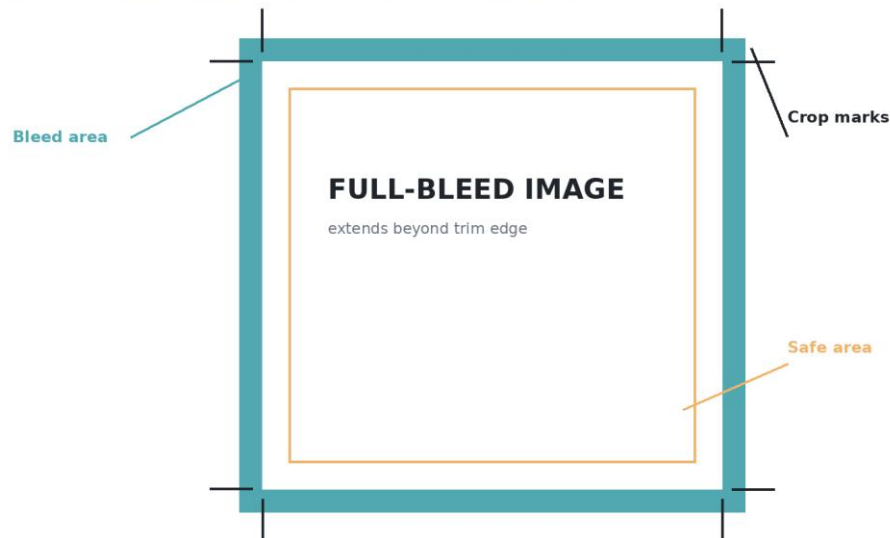
Gambar 9.3. Print Specifications Poster A3

5. Blend dan Crop Marks

Bleed adalah area tambahan di luar ukuran final dokumen yang digunakan untuk memastikan background atau image tetap mencapai tepi setelah proses potong. Crop marks adalah tanda bantu pada PDF untuk menunjukkan posisi pemotongan..

BLEED & CROP MARKS

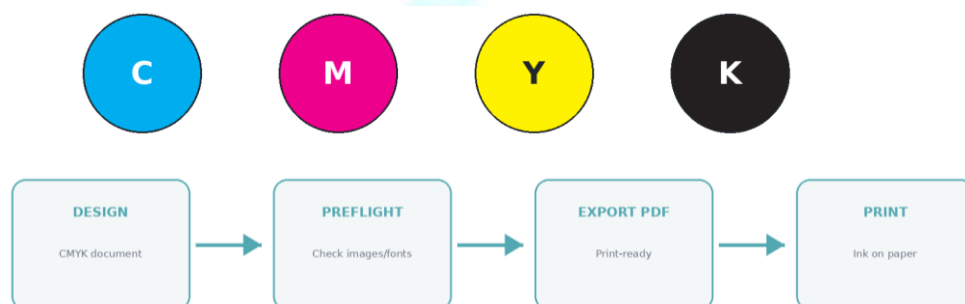
Bleed mencegah tepi putih; crop marks menunjukkan posisi pemotongan setelah cetak.



Gambar 9.4. Bleed dan Crop Marks

6. Color Mode CMYK untuk Print

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) digunakan untuk proses cetak berbasis tinta. Dokumen print sebaiknya disiapkan dalam CMYK agar keputusan warna lebih sesuai dengan proses produksi. JPG preview dapat dibuat untuk peninjauan digital, tetapi file utama untuk produksi tetap berupa PDF print-ready.



Gambar 9.5. CMYK Print Workflow

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- b) Adobe Illustrator sebagai aplikasi utama praktikum.
- c) Referensi icon atau sketsa sederhana
- d) Folder penyimpanan project

2. Prosedur

- a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- d) Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- e) Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

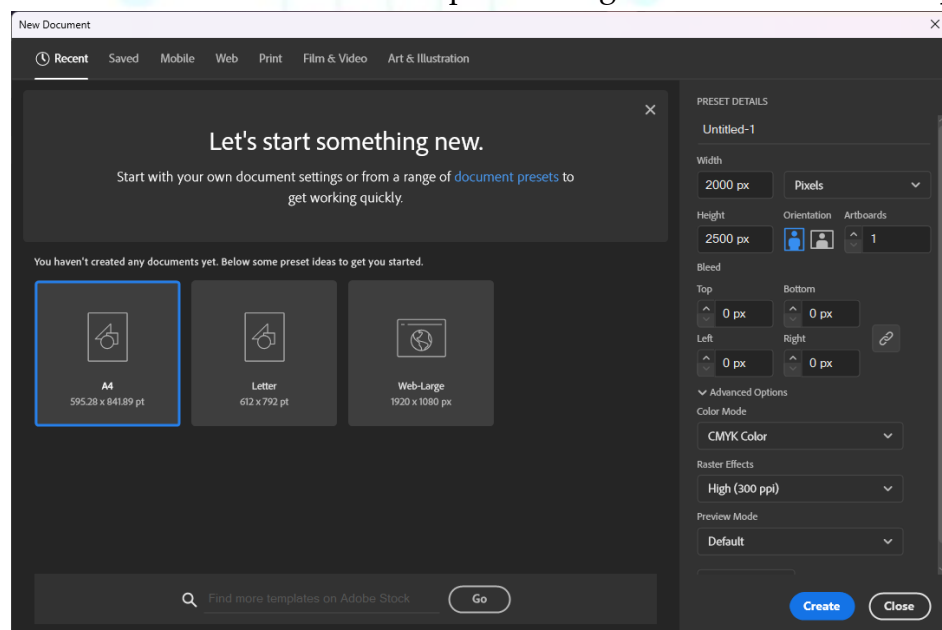
Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Silahkan akses link berikut untuk aset-asetnya <https://s.id/asetmodul8-lab>.

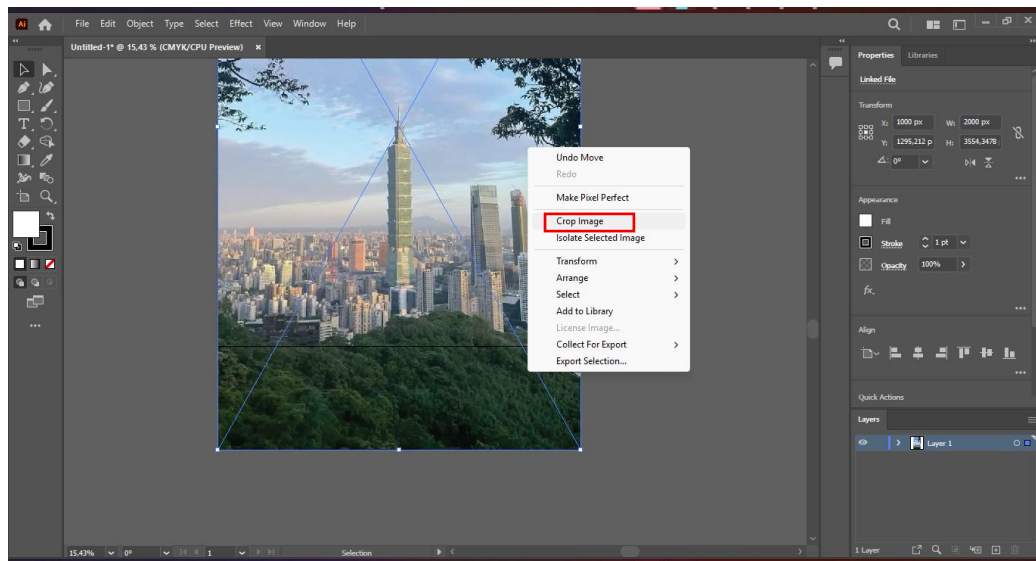
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Buat dokumen baru untuk desain poster dengan ukuran 2000 × 2500 px.



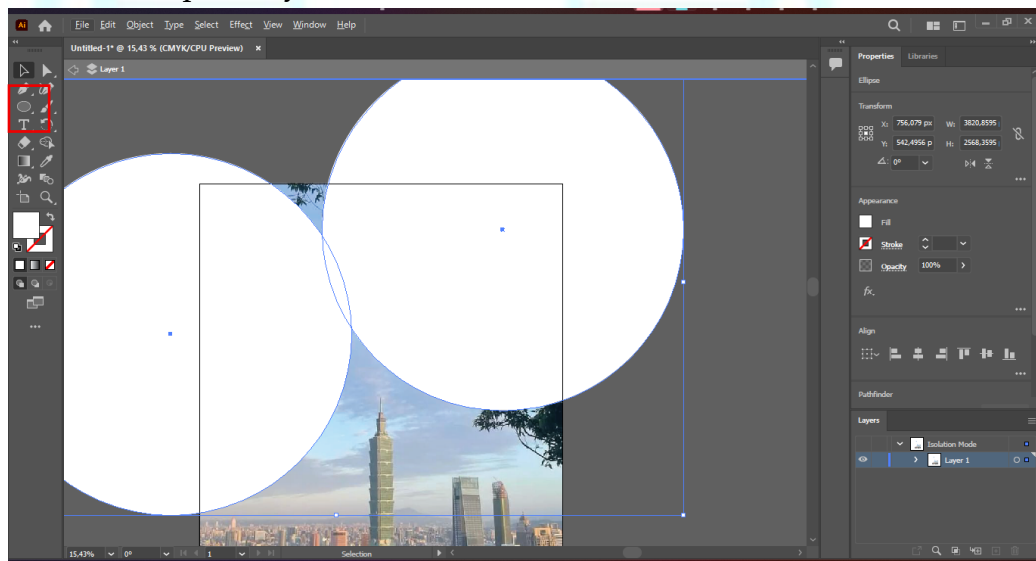
Gambar 9.6. Pengaturan Ukuran Poster

- 2) Masukkan gambar sebagai latar belakang melalui File > Place atau tekan Shift+Ctrl+P. Pilih Crop Image, sesuaikan area gambar, kemudian klik Apply.



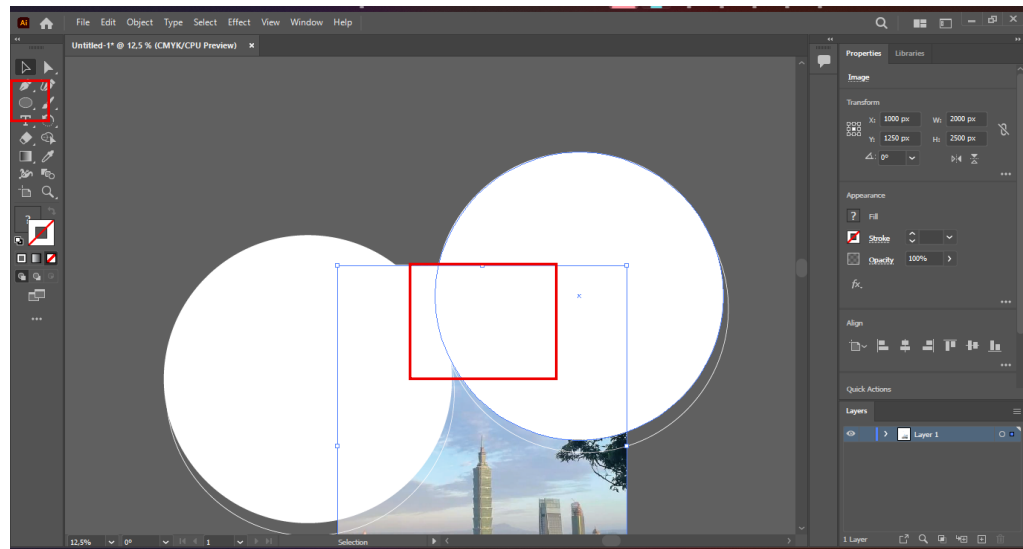
Gambar 9.7. Penempatan dan Pemotongan Gambar Latar

- 3) Buat dua shape lingkaran menggunakan Ellipse Tool, kemudian atur ukuran dan posisinya sesuai contoh.



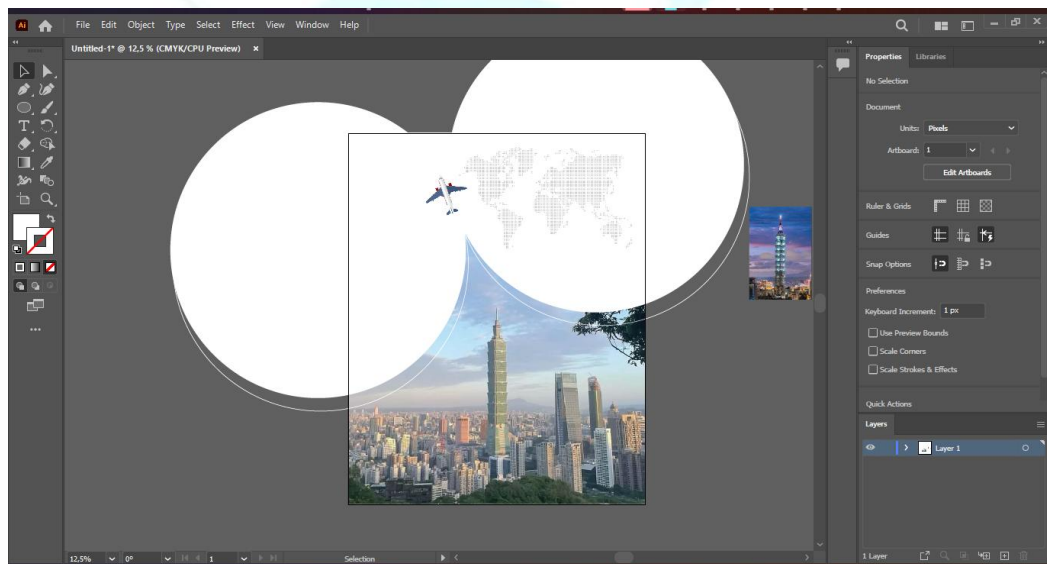
Gambar 9.8. Pembuatan Dua Shape Lingkaran

- 4) Gunakan Pen Tool untuk menutupi bagian atas yang masih terlihat, atau gunakan teknik yang telah dipelajari pada modul sebelumnya. Selanjutnya, duplikasi shape, atur Fill menjadi None, dan gunakan Stroke sebesar 4 pt.



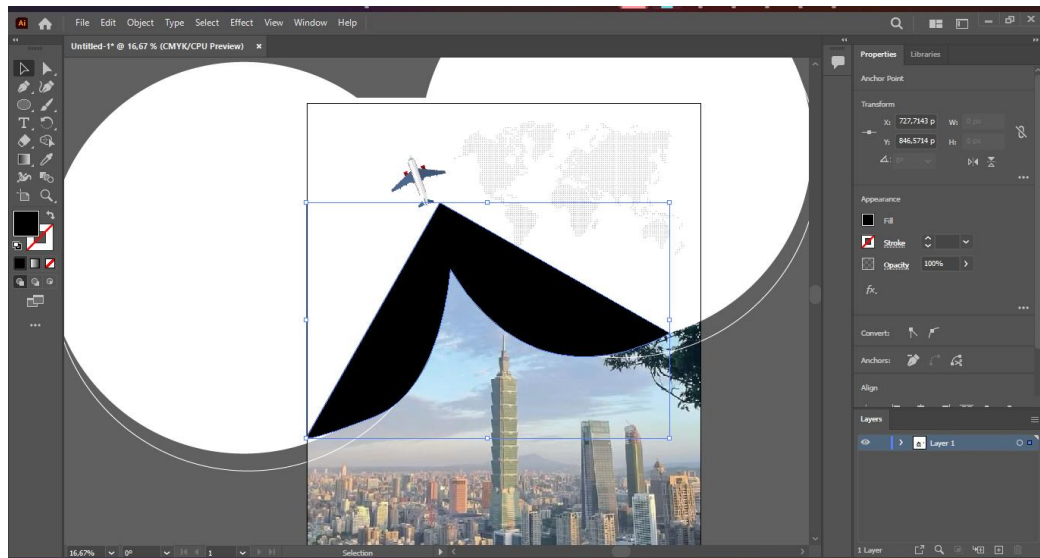
Gambar 9.9. Pengaturan Bentuk dan Stroke pada Shape

- 5) Tambahkan aset pendukung melalui File > Place atau tekan Shift+Ctrl+P, kemudian susun sesuai kebutuhan desain.



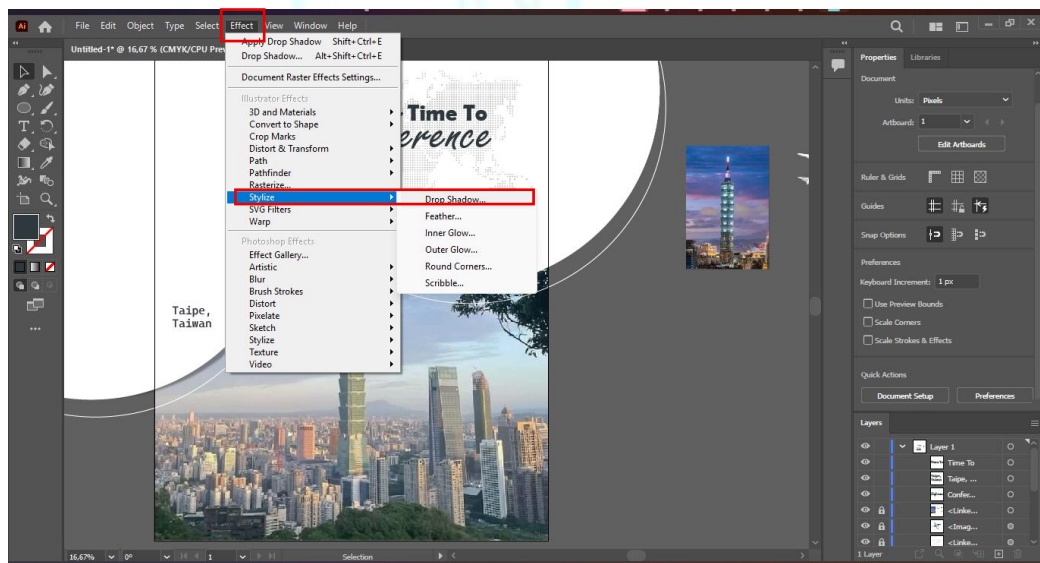
Gambar 9.10. Penambahan Aset Pendukung

- 6) Buat bentuk bayangan di bawah ellipse menggunakan Pen Tool agar objek terlihat memiliki kedalaman.



Gambar 9.11. Pembuatan Bayangan Menggunakan Pen Tool

- 7) Untuk memberikan kesan timbul, pilih objek, kemudian klik Effect > Stylize > Drop Shadow. Sesuaikan pengaturan bayangan dengan kebutuhan desain.



Gambar 9.12. Penerapan Efek Drop Shadow

- 8) Tambahkan teks dan detail pendukung yang diperlukan. Sesuaikan jenis huruf, ukuran, warna, dan penempatannya agar poster terlihat rapi serta mudah dibaca.



Gambar 9.13. Penambahan Teks dan Detail Poster

- 9) Silahkan mencari aset lain secara mandiri kemudian desain poster yang berbeda dari contoh dan tetap memperhatikan proporsi layout.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 9

Layout Exercise

Tugas:

1. Buat 1 poster dengan tema Fakultas Ilmu Komputer/Laboratorium FIKOM UMI
2. Ukuran Arthboard A3
3. Gunakan bleed 3 mm.
4. Gunakan CMYK color mode untuk output cetak.
5. Sertakan title, date, location, dan supporting text yang diperlukan.
6. strong visual hierarchy, eye-catching design, dan clear message.
7. Kumpulkan File AI dan File PDF print-ready dengan crop marks.
8. Sertakan concept statement 1 paragraf yang menjelaskan design approach.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0812	Visual Hierarchy & Readability	30
2	CPL08	CPMK-0812	Visual Impact & Creativity	25
3	CPL08	CPMK-0812	Layout & Composition	20
4	CPL08	CPMK-0812	Technical Specifications	15
5	CPL08	CPMK-0812	Concept Alignment	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0812	Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan mampu merancang user interface untuk web atau mobile dengan menerapkan prinsip user-centered design, visual hierarchy, consistency, accessibility, dan usability. Mahasiswa juga diharapkan mampu membedakan kebutuhan mobile dan desktop design, memahami responsive design, menyusun design system components, serta membuat prototype dasar menggunakan Figma.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0812	1. Menjelaskan prinsip dasar UI design. 2. Membedakan mobile dan desktop design. 3. Menerapkan responsive design. 4. Membuat design system components. 5. Membuat prototype dasar di Figma.

E. Teori Pendukung

1. UI Design Principles

User Interface (UI) design mengatur tampilan dan interaksi visual pada produk digital. Prinsip yang perlu dijaga meliputi consistency, visual hierarchy, usability, accessibility, feedback, dan kejelasan navigasi. Pada RPS, mahasiswa diarahkan untuk merancang interface dengan prinsip user-centered design sehingga keputusan visual mendukung kebutuhan pengguna.

UI DESIGN PRINCIPLES

UI yang efektif harus konsisten, jelas, mudah digunakan, dan dapat diakses.



Gambar 10.1. Editorial dan Publication Design

2. Mobile vs Desktop Design

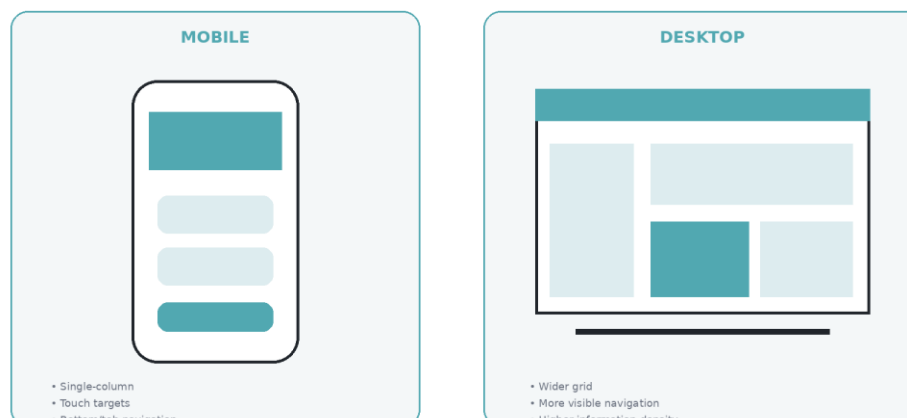
Mobile dan desktop memiliki perbedaan ruang, navigation, interaction, dan information density. Mobile umumnya menggunakan layout lebih sederhana dan touch target yang jelas, sedangkan desktop memiliki area layar lebih luas sehingga dapat menampilkan lebih banyak navigation dan information grouping secara bersamaan.

Tabel 10.1. Perbandingan Mobile dan Desktop UI

No.	Aspek	Mobile UI	Desktop UI
1	Ukuran layar	Lebih sempit; fokus pada konten prioritas.	Lebih luas; dapat menampilkan lebih banyak informasi.
2	Interaction	Dominan touch.	Mouse, keyboard, dan pointer.
3	Navigation	Bottom navigation, tab, drawer.	Top navigation, sidebar, menu lengkap.
4	Layout	Sering single-column.	Dapat memakai multi-column/grid lebih kompleks.
5	Density	Lebih rendah untuk kenyamanan sentuh.	Dapat lebih tinggi dengan tetap menjaga hierarchy.

MOBILE VS DESKTOP UI

Perbedaan ukuran layar memengaruhi navigation, density, layout, dan interaction.



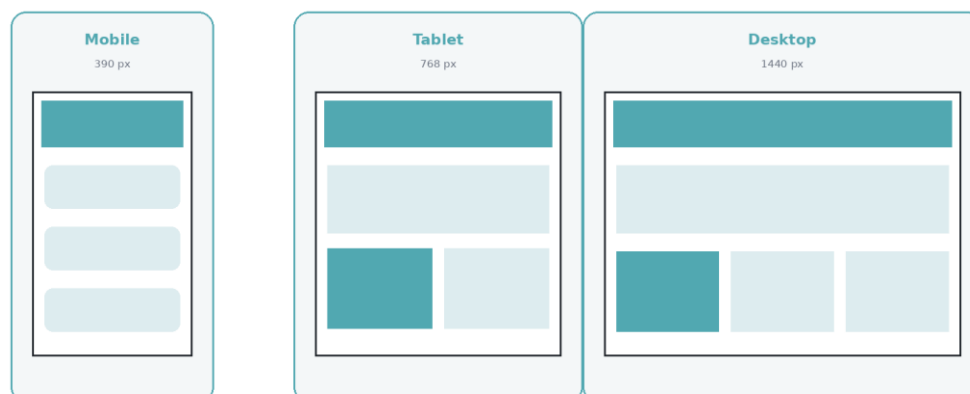
Gambar 10.2. Mobile vs Desktop UI

3. Responsive Design

Responsive design membuat layout dan component menyesuaikan ukuran viewport. Elemen dapat berubah lebar, susunan kolom, spacing, atau navigation untuk mempertahankan hierarchy dan usability pada mobile, tablet, dan desktop. Pada tahap dasar, mahasiswa perlu memahami prinsip fleksibilitas layout dan prioritas konten, bukan sekadar mengecilkan desain desktop.

RESPONSIVE DESIGN

Konten dan component menyesuaikan ruang yang tersedia tanpa kehilangan hierarchy.



Gambar 10.3. Responsive Design

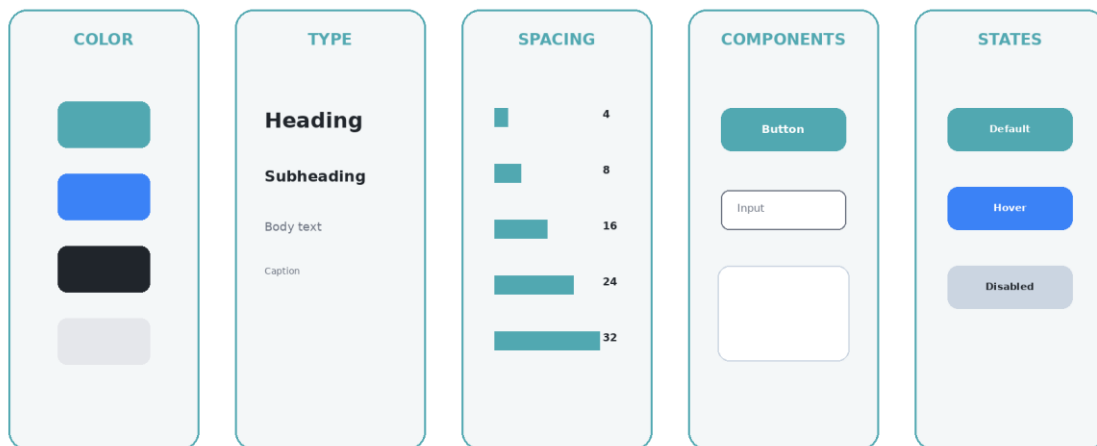
4. Design System Components

Design system mengatur aturan visual yang dipakai secara konsisten pada seluruh screen. Komponen dasar mencakup color palette, typography, spacing,

button, input field, card, navigation, icon, dan state. Reusable component membantu desain lebih konsisten dan memudahkan perubahan global.

DESIGN SYSTEM COMPONENTS

Design system menjaga konsistensi warna, typography, spacing, dan reusable components.



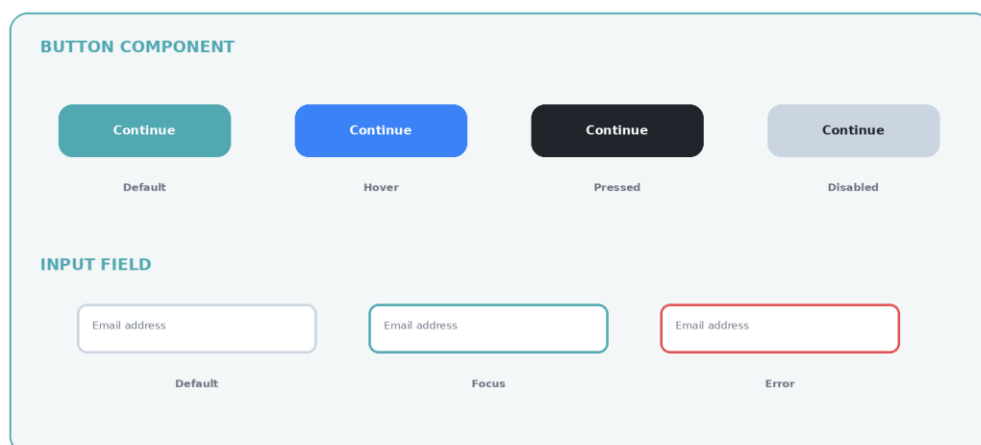
Gambar 10.4. Design System Components

5. Component States

Sebuah component dapat memiliki beberapa state, misalnya default, hover, pressed, focused, error, dan disabled. Penggunaan state yang konsisten memberikan feedback kepada pengguna dan membantu mereka memahami kondisi interface.

COMPONENT & STATE CONSISTENCY

Component reusable membantu perubahan global dan konsistensi interface.



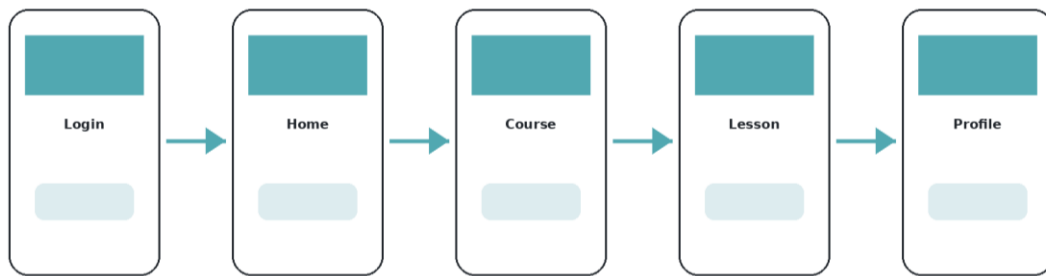
Gambar 10.5. Component & State Consistency

6. Prototyping Basics

Prototype adalah simulasi interaksi antar screen. Pada Figma, frame dapat dihubungkan menggunakan interaction seperti On Tap atau On Click, lalu diarahkan ke screen berikutnya dengan transition tertentu. Prototype dasar membantu mengevaluasi user flow sebelum interface diimplementasikan.

PROTOTYPING BASICS

Prototype menghubungkan screen untuk mensimulasikan user flow sebelum implementasi.



Tap / Click → Navigate to → Transition

Gambar 10.6. Component & State Consistency

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Figma (Web-based atau Desktop App) sebagai aplikasi utama praktikum.
- Folder Penyimpanan project

2. Prosedur

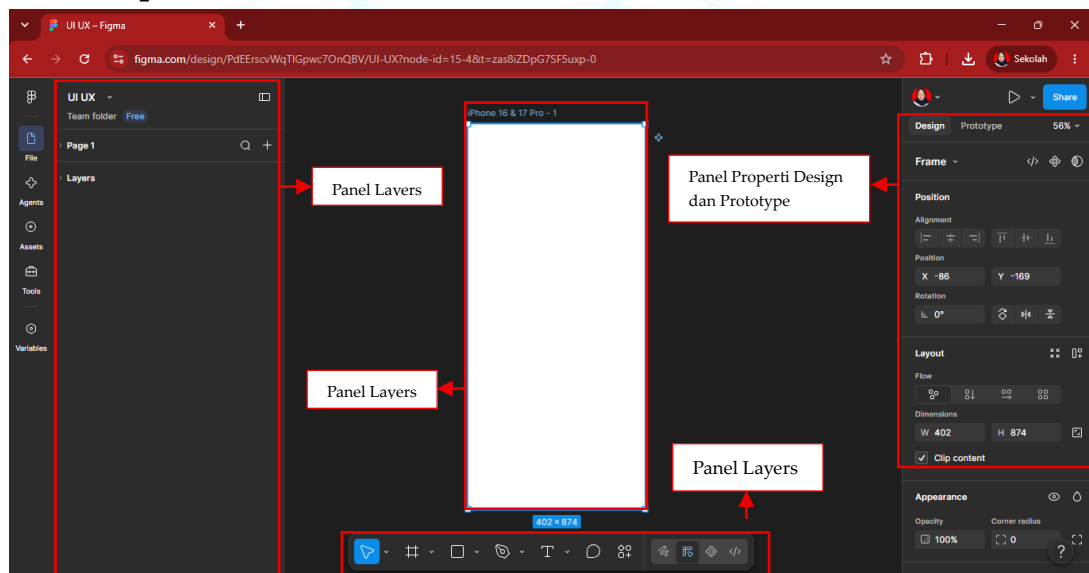
- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

3. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL03	CPMK032	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

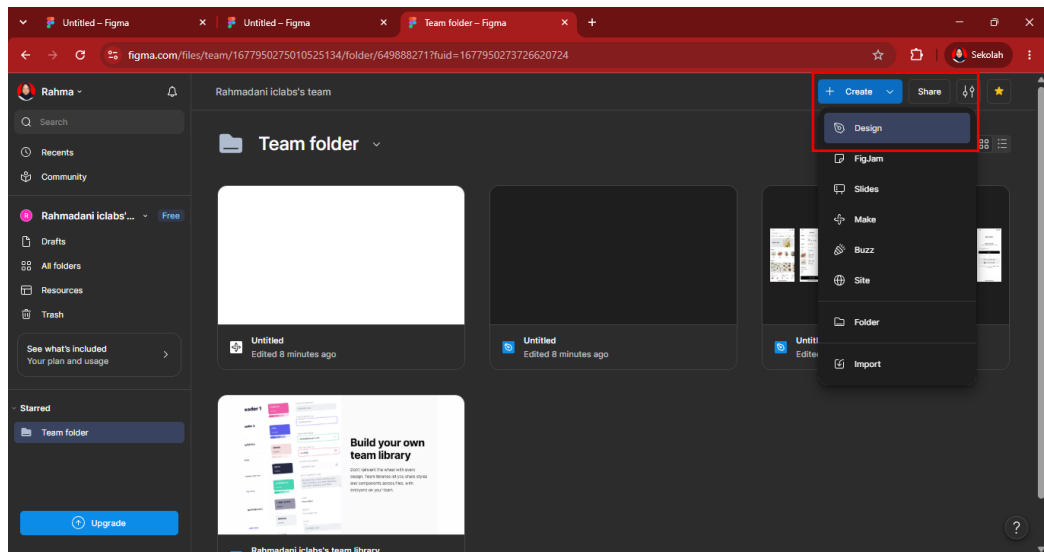
Screen Aplikasi WEB



Gambar 10.7. Workspace Figma Web

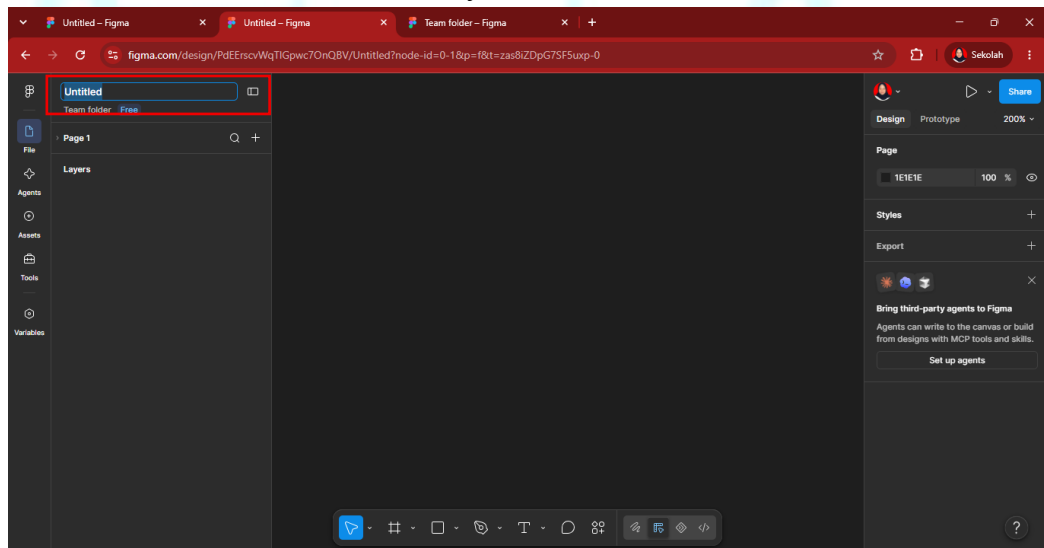
Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Buat akun Figma terlebih dahulu. Setelah berhasil masuk, klik **Create > Design** untuk memulai desain.



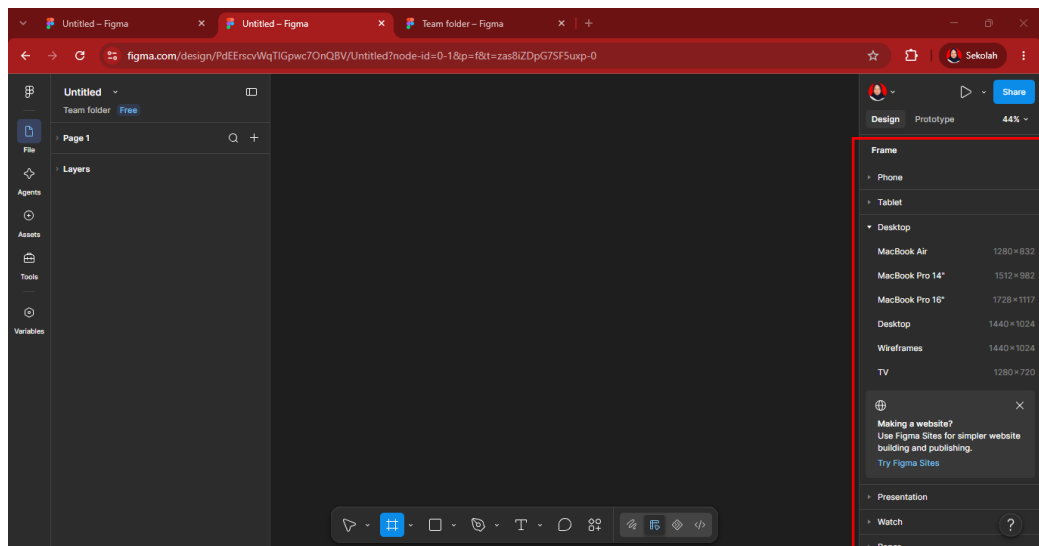
Gambar 10.8. Pembuatan File Desain Baru di Figma

- 2) Setelah area kerja Figma terbuka, klik dua kali pada nama file di bagian kiri atas, kemudian ubah namanya sesuai kebutuhan.



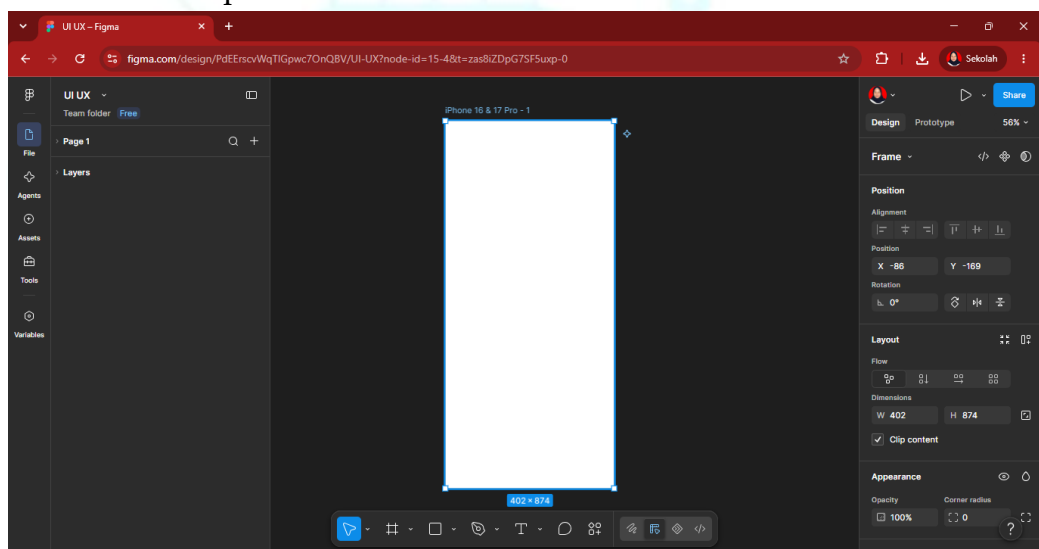
Gambar 10.9. Pengubahan Nama File Desain

- 3) Pilih **Frame Tool** pada toolbar untuk membuat frame. Kemudian, pilih kategori **Phone** pada panel sebelah kanan untuk menentukan ukuran layar.



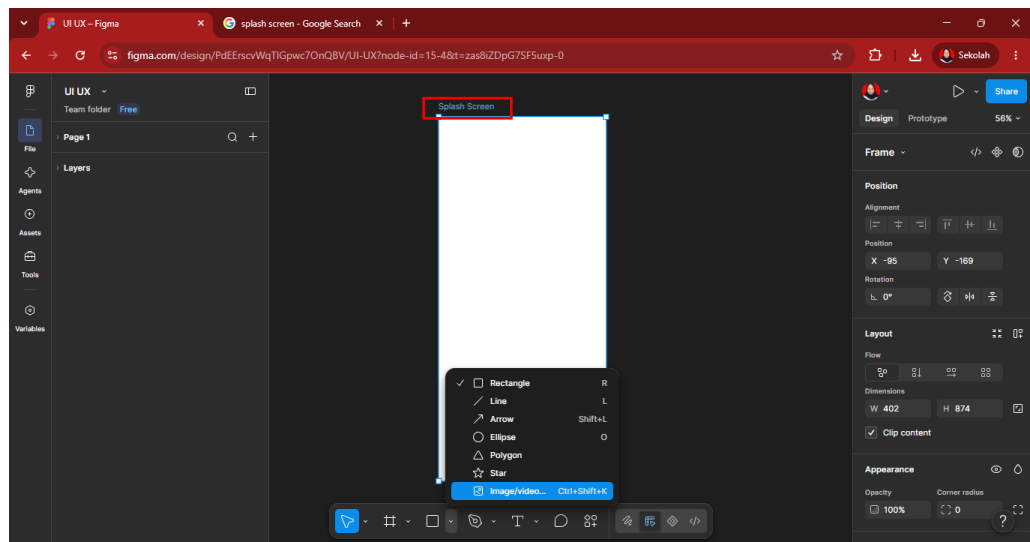
Gambar 10.10. Pembuatan Frame Menggunakan Frame Tool

- 4) Gunakan ukuran **iPhone 16/17**, sesuai pilihan pada contoh, sebagai frame utama desain aplikasi.



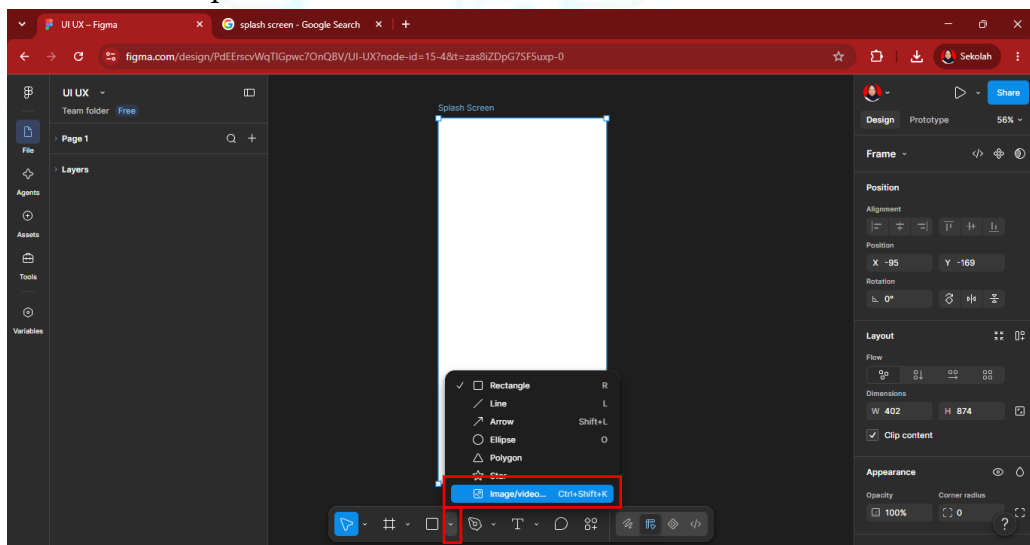
Gambar 10.11. Pemilihan Ukuran Frame iPhone

- 5) Klik dua kali pada nama frame di atasnya, kemudian ubah menjadi **Splash Screen**.



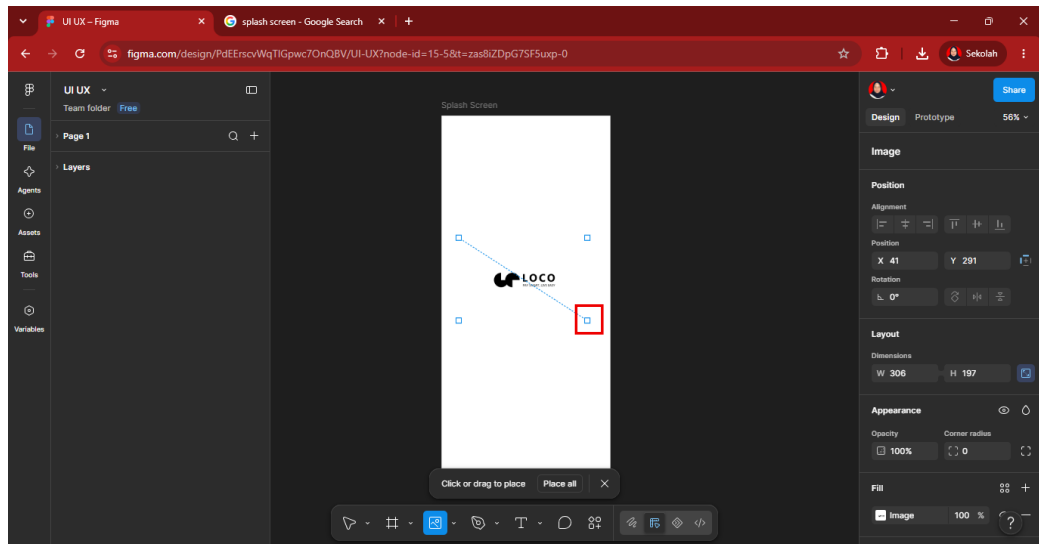
Gambar 10.12. Penamaan Frame Splash Screen

- 6) Untuk menambahkan gambar, pilih **Shape Tool > Image/Video** pada toolbar. Pilih gambar yang akan digunakan, kemudian tempatkan di dalam frame Splash Screen.



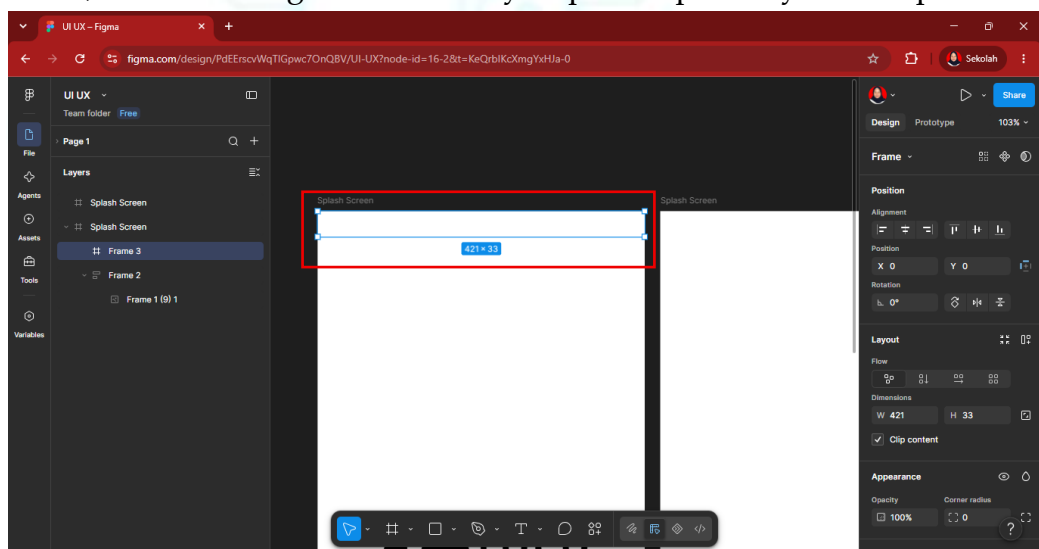
Gambar 10.13. Penambahan Gambar pada Splash Screen

- 7) Pilih gambar, kemudian klik dan seret titik pada sudutnya untuk menyesuaikan ukuran. Pastikan proporsi gambar tetap terjaga.



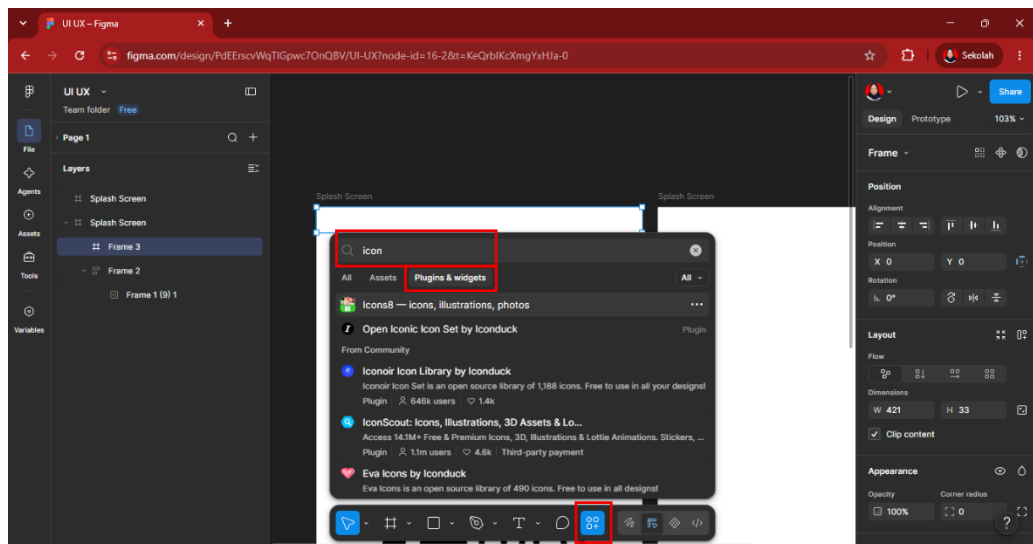
Gambar 10.14. Pengaturan Ukuran Gambar

- 8) Buat frame baru di bagian atas, di dalam frame Splash Screen, sebagai area **status bar**. Area ini digunakan untuk menempatkan jam, ikon sinyal, Wi-Fi, dan baterai agar desain menyerupai tampilan layar smartphone.



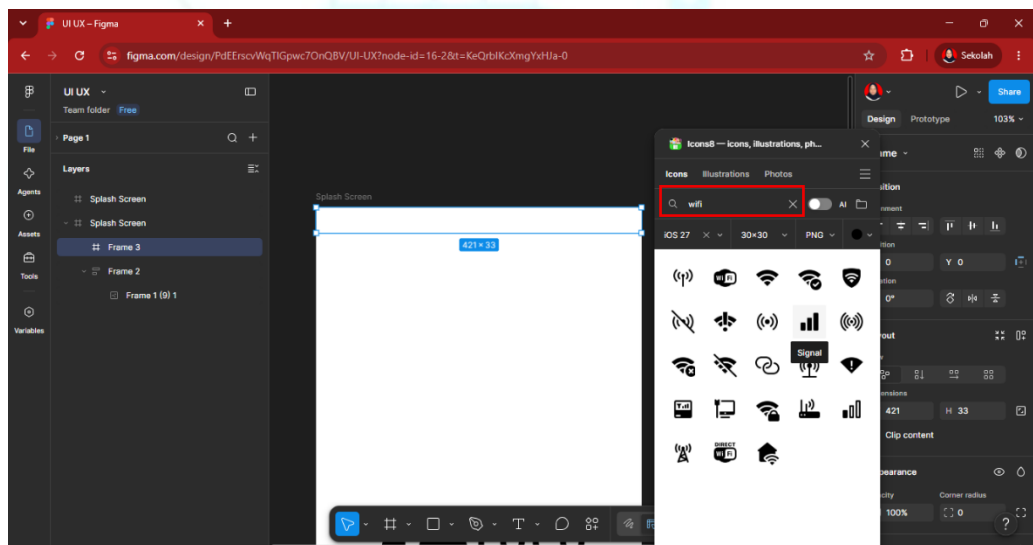
Gambar 10.15. Pembuatan Frame Status Bar

- 9) Buka **Plugins & Widgets**, kemudian cari plugin ikon seperti **Iconify** atau **Icons8**. Pilih plugin yang diinginkan, lalu klik **Run**.



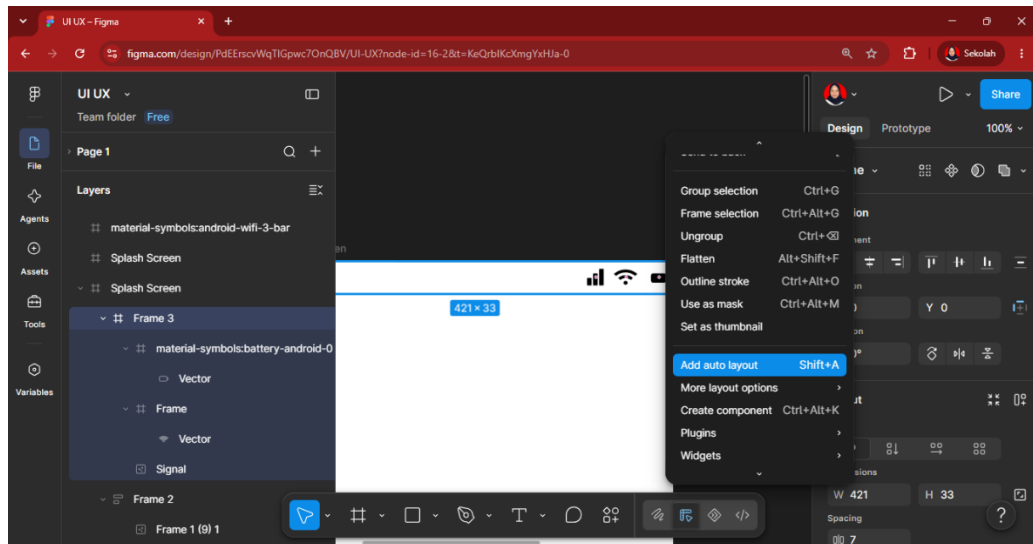
Gambar 10.16. Pencarian Plugin Ikon

- 10) Setelah plugin terbuka, cari ikon yang diperlukan, seperti sinyal, Wi-Fi, dan baterai, kemudian tambahkan ke dalam desain.



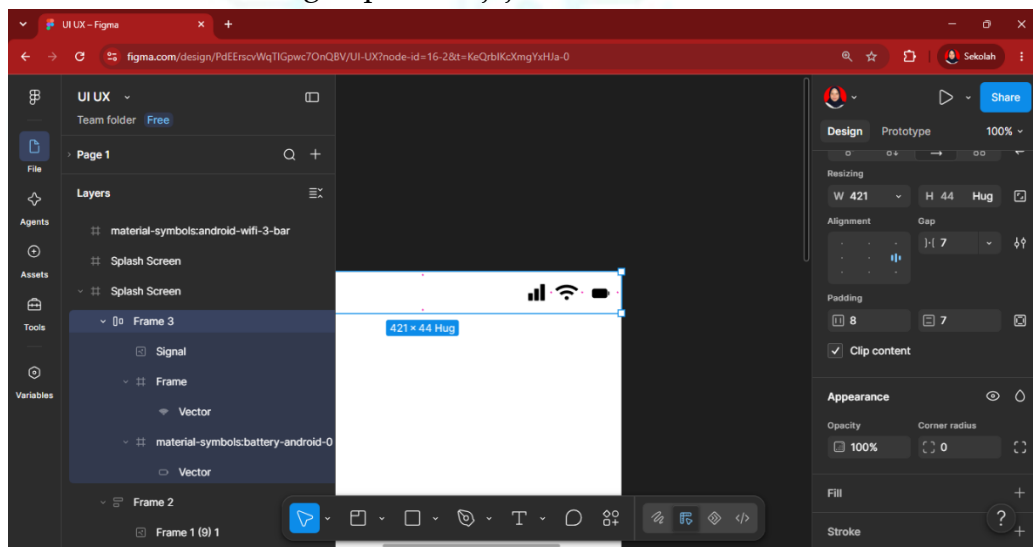
Gambar 10.17. Penambahan Ikon dari Plugin

- 11) Susun ikon sinyal, Wi-Fi, dan baterai di area status bar. Pilih seluruh ikon tersebut, kemudian klik kanan dan pilih **Add Auto Layout** agar susunan dan jarak antarikon lebih konsisten.



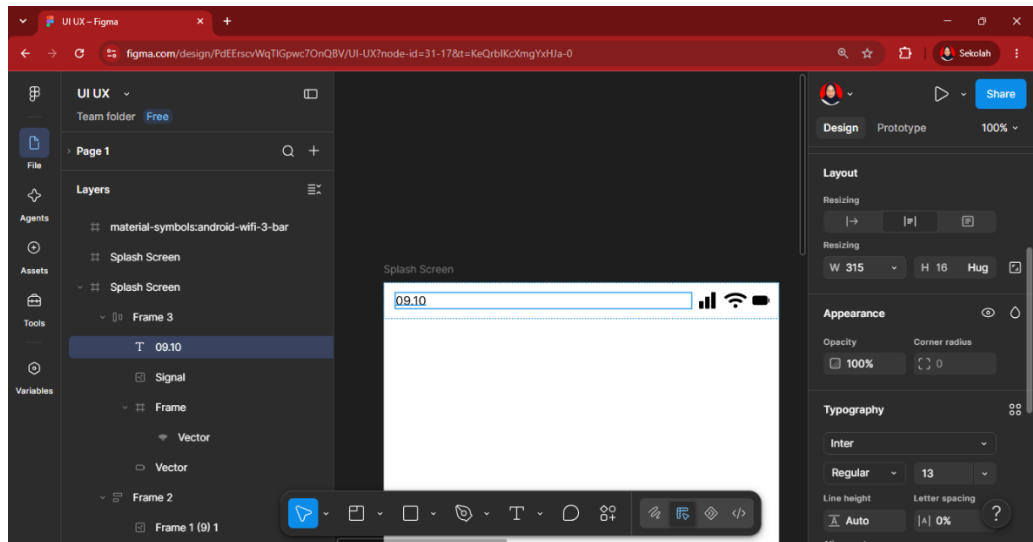
Gambar 10.18. Penyusunan Ikon Menggunakan Auto Layout

- 12) Pada panel **Design** di sebelah kanan, atur **Alignment** untuk menentukan posisi ikon di dalam Auto Layout. Tempatkan kelompok ikon di sisi kanan status bar dengan posisi sejajar secara vertikal.



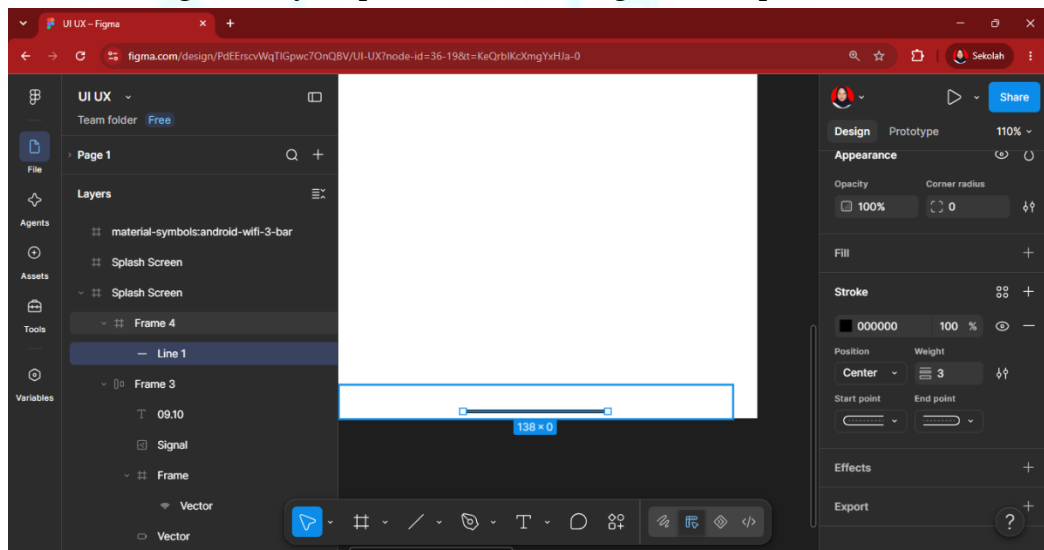
Gambar 10.19. Pengaturan Alignment Ikon Status Bar

- 13) Tambahkan jam di sisi kiri status bar menggunakan **Text Tool**. Sesuaikan ukuran dan posisinya agar sejajar dengan kelompok ikon di sisi kanan.



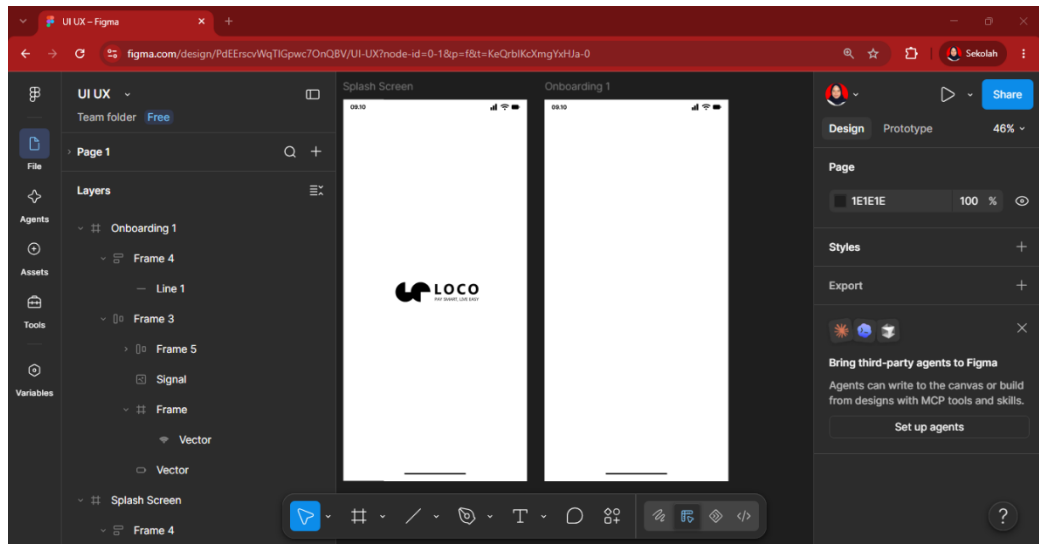
Gambar 10.20. Penambahan Jam pada Status Bar

- 14) Buat frame baru di bagian bawah Splash Screen sebagai area indikator navigasi. Klik kanan pada frame tersebut, kemudian pilih **Add Auto Layout**. Tambahkan **Line**, lalu atur ketebalan dan ujung garis menjadi membulat agar menyerupai indikator navigasi smartphone.



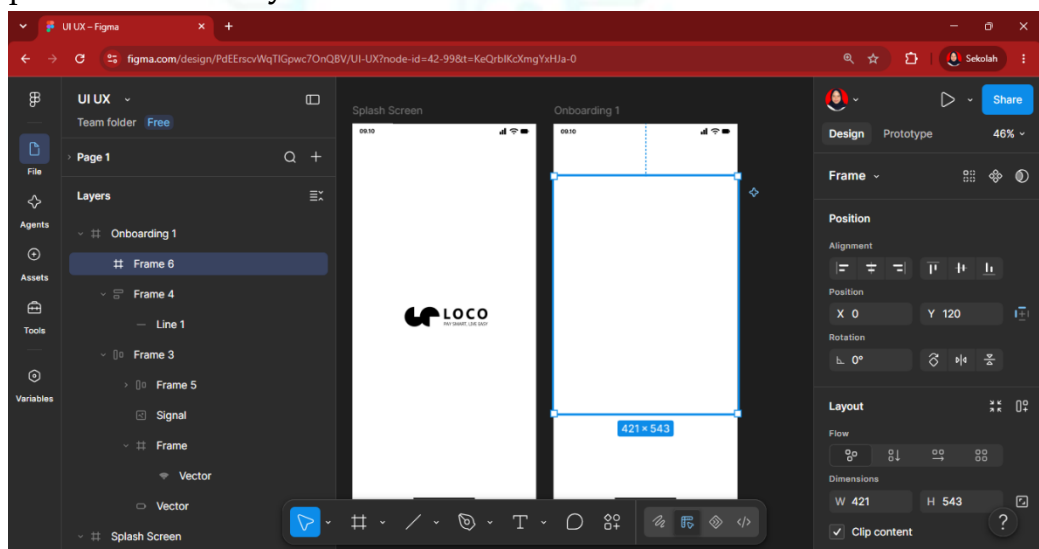
Gambar 10.21. Pembuatan Indikator Navigasi

- 15) Duplikasi frame Splash Screen menggunakan **Ctrl+C**, kemudian **Ctrl+V**. Alternatifnya, tahan **Alt** sambil mengklik dan menyeret frame ke samping. Setelah itu, hapus gambar logo pada frame hasil duplikasi.



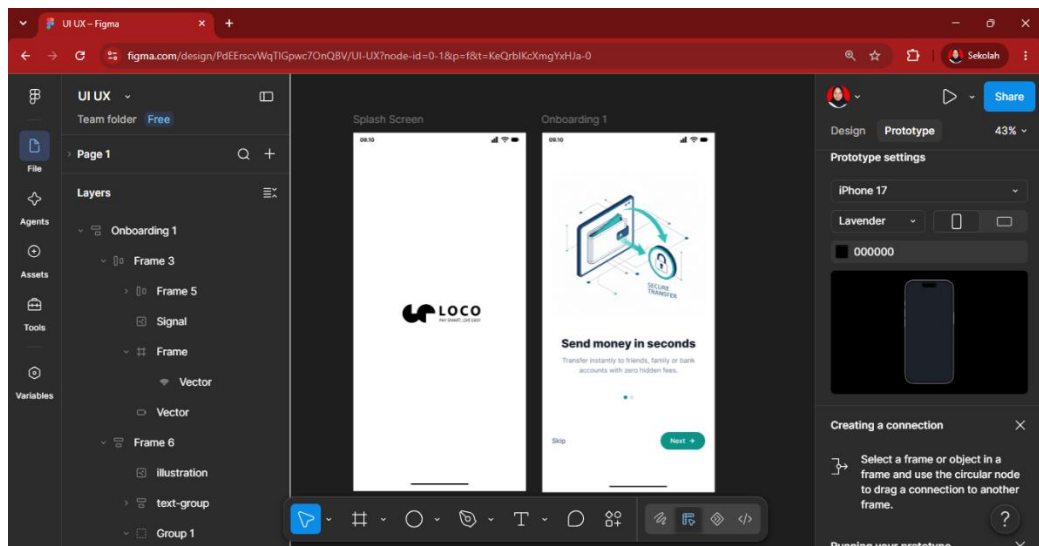
Gambar 10.22. Duplikasi Frame Splash Screen

- 16) Ubah nama frame hasil duplikasi menjadi **Onboarding 1**. Buat frame tambahan di dalamnya sebagai wadah konten, kemudian klik kanan dan pilih **Add Auto Layout**.



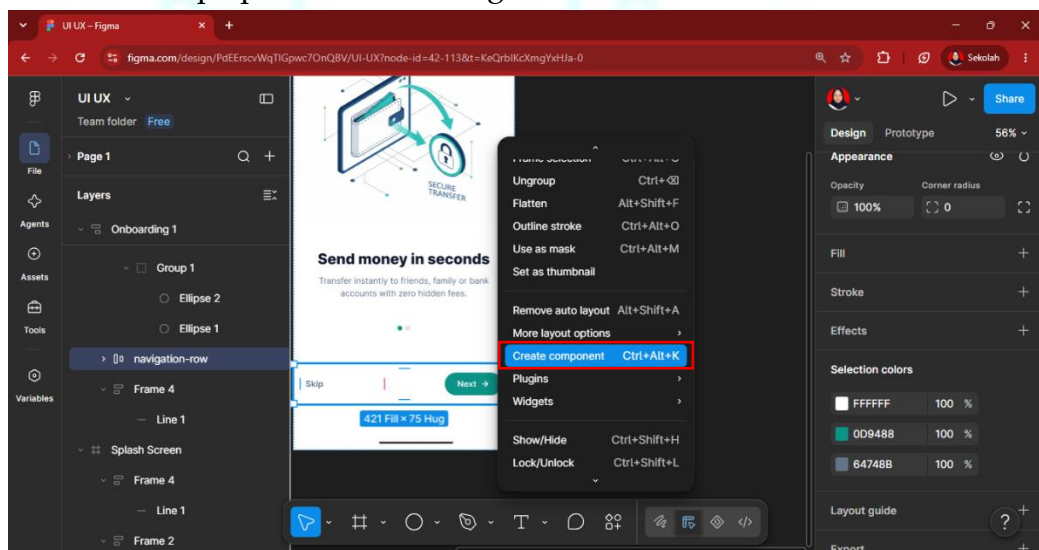
Gambar 10.23. Pembuatan Frame Onboarding 1

- 17) Tambahkan ilustrasi dan teks ke dalam frame Onboarding 1. Buat frame di bagian bawah untuk menempatkan tombol **Skip** dan **Next**. Gunakan Auto Layout agar elemen tersusun rapi dan mudah disesuaikan.



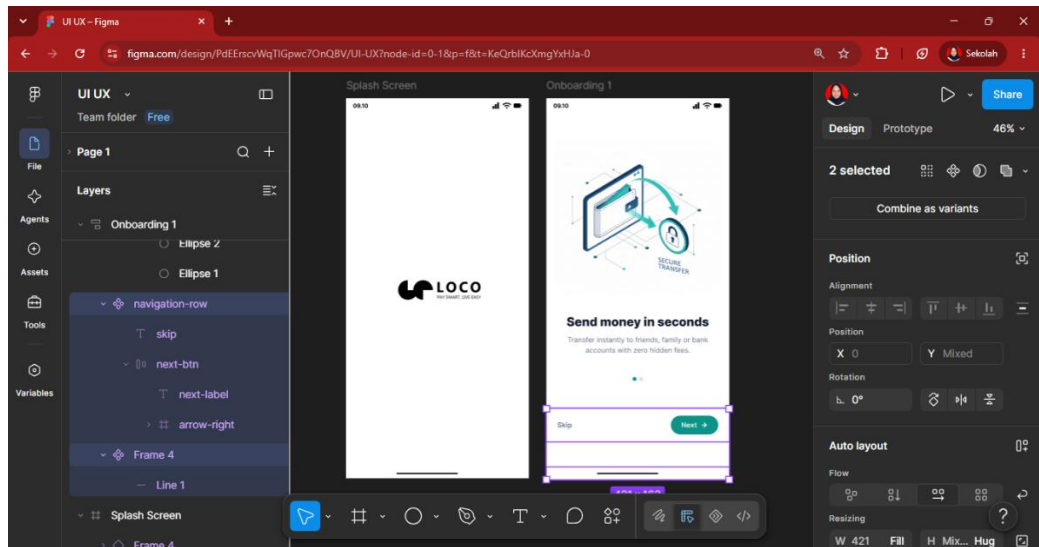
Gambar 10.24. Penyusunan Ilustrasi, Teks, dan Tombol Onboarding

- 18) Pilih frame tombol yang akan digunakan sebagai **Primary Button**, kemudian klik kanan dan pilih **Create Component**. Gunakan instance dari component tersebut pada halaman lain agar desain tombol tetap konsisten tanpa perlu dibuat ulang.



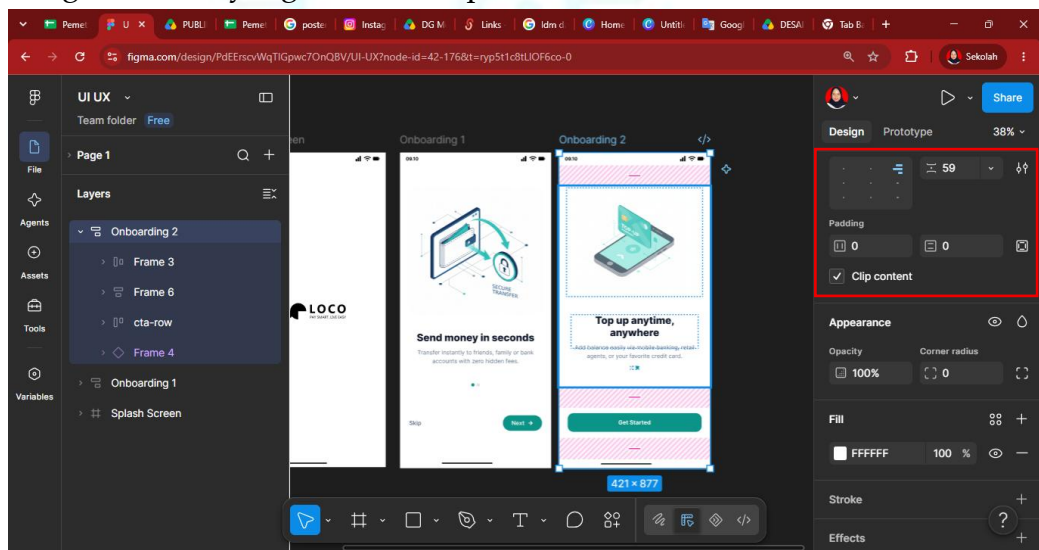
Gambar 10.25. Pembuatan Component Primary Button

- 19) Setelah component berhasil dibuat, nama dan ikon layer akan ditampilkan dengan warna ungu pada panel **Layers**.



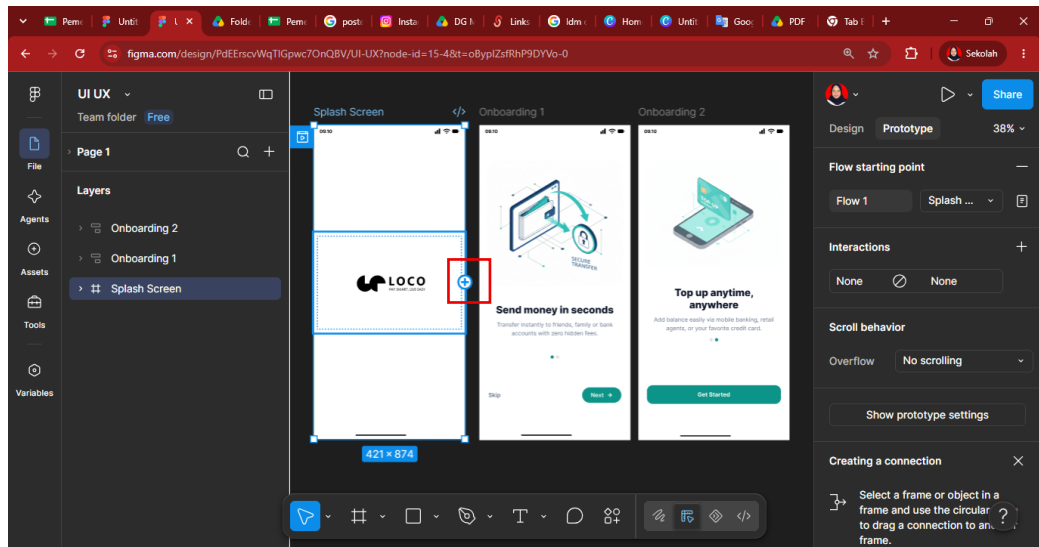
Gambar 10.26. Tampilan Component pada Panel Layers

- 20) Duplikasi frame Onboarding 1, kemudian ubah namanya menjadi **Onboarding 2**. Sesuaikan ilustrasi, teks, indikator halaman, dan tombol dengan konten yang akan ditampilkan.



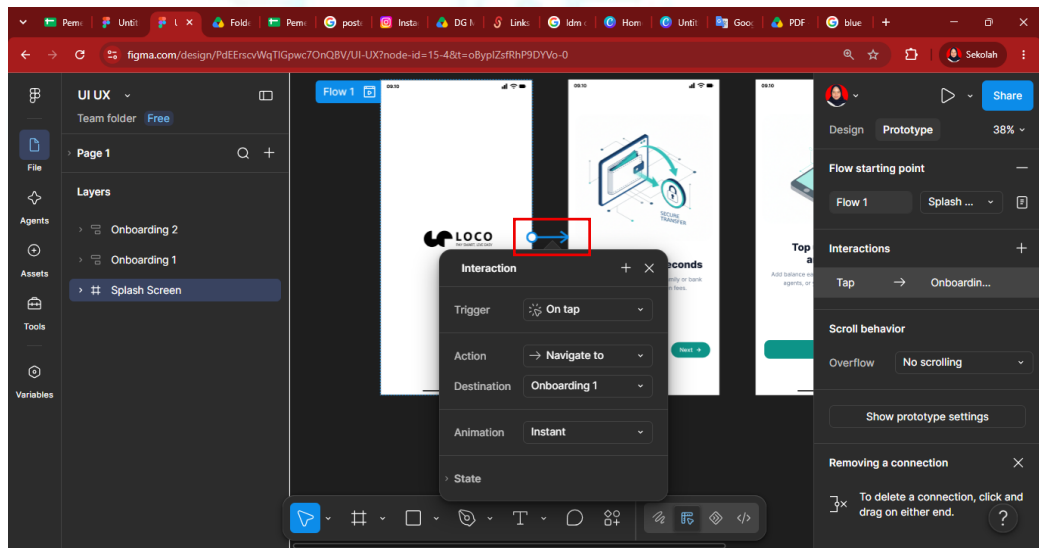
Gambar 10.27. Pembuatan Halaman Onboarding 2

- 21) Buat **prototype** untuk menghubungkan setiap halaman dan mensimulasikan alur aplikasi, mulai dari **Splash Screen** → **Onboarding 1** → **Onboarding 2** hingga halaman berikutnya.



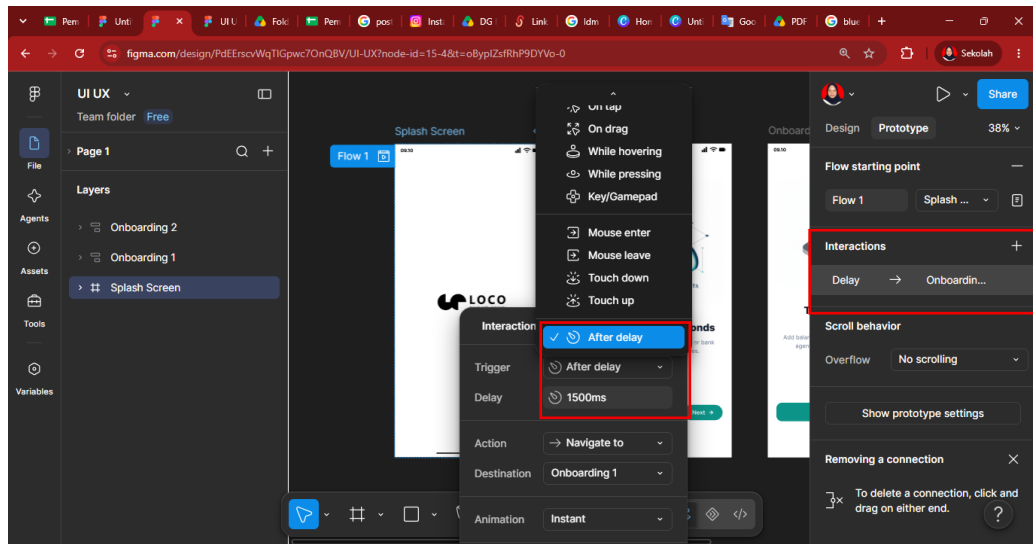
Gambar 10.28. Penyusunan Alur Prototype Aplikasi

- 22) Pilih frame Splash Screen, kemudian buka tab **Prototype**. Klik dan seret node koneksi menuju frame **Onboarding 1** untuk menghubungkan kedua halaman.



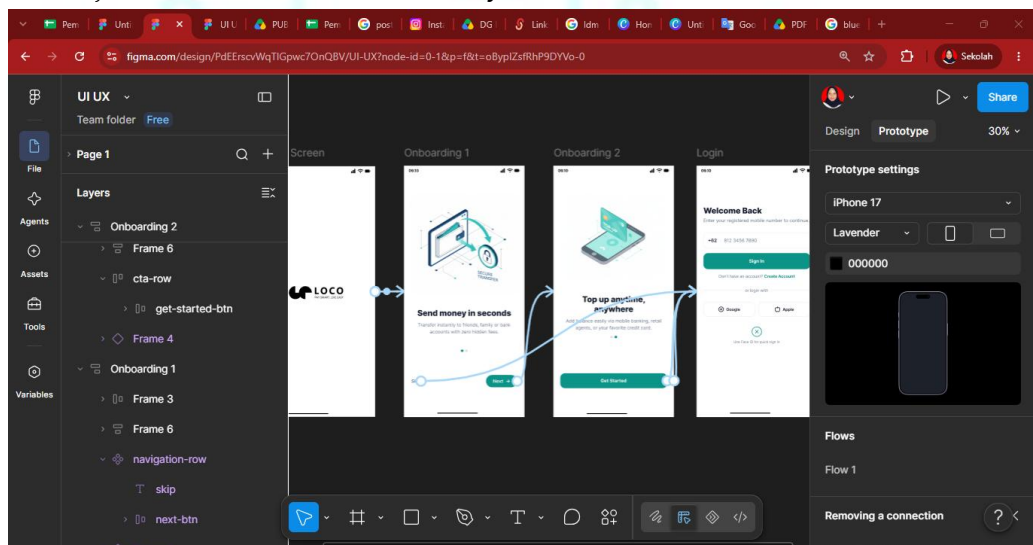
Gambar 10.29. Penghubungan Splash Screen ke Onboarding 1

- 23) Pada pengaturan **Interaction**, pilih trigger **After delay** dan atur delay menjadi **1500 ms** agar Splash Screen berpindah secara otomatis ke Onboarding 1.



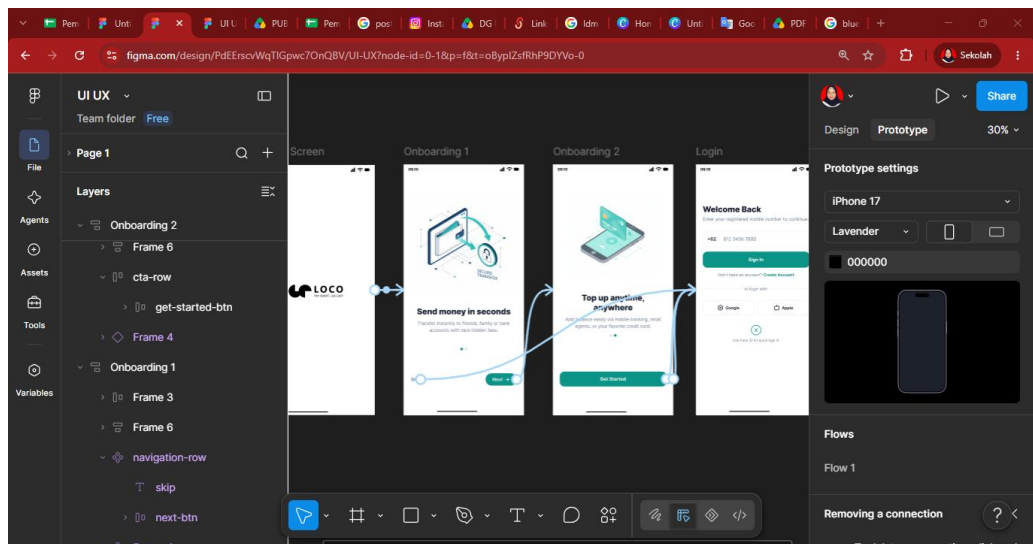
Gambar 10.30. Pengaturan Interaksi After Delay

- 24) Setelah frame Login tersedia, hubungkan tombol **Skip** ke frame **Login** dan tombol **Next** ke frame **Onboarding 2**. Gunakan trigger **On click** dengan aksi **Navigate to** agar pengguna dapat melewati onboarding atau melanjutkan ke halaman berikutnya.



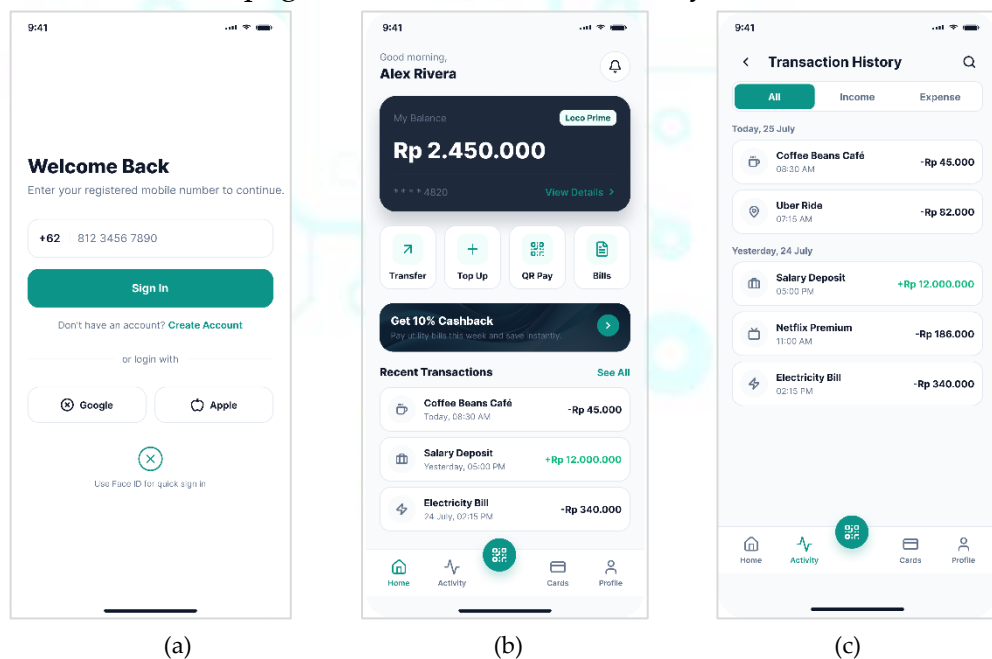
Gambar 10.31. Penghubungan Tombol Skip dan Next

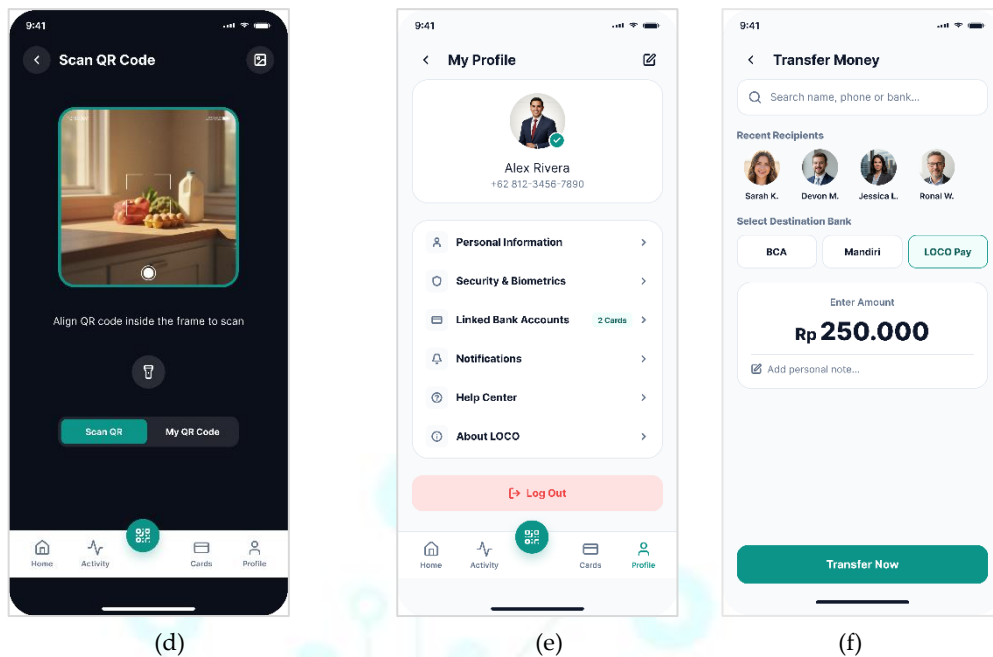
- 25) Klik ikon **Play/Present** di bagian kanan atas untuk menjalankan dan menguji prototype.



Gambar 10.32. Pengujian Prototype Aplikasi

- 26) Lanjutkan desain secara mandiri dengan membuat halaman **Login**, **Dashboard**, **Transfer Money**, **Transaction History**, **QR Pay**, dan **Profil**. Lengkapi setiap halaman dengan koneksi prototype yang sesuai, serta pastikan warna, tipografi, tombol, dan tata letaknya konsisten.





Gambar 10.33. Desain Halaman Aplikasi: (a) Login, (b) Dashboard, (c) Transaction History, (d) QR Pay, (e) Profil, dan (f) Transfer Money

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 10

Mahasiswa merancang user interface untuk mobile app dan web dengan menerapkan UI design principles.

Tugas:

1. UI mockup mobile app 4–6 screens dan web design homepage + 2 subpages.
2. Pilih kategori: e-commerce, social media, productivity, atau education.
3. Gunakan design system yang konsisten: color palette, typography, button styles, dan spacing.
4. Pertimbangkan user flow dan usability principles.
5. Kumpulkan Figma link editable atau PDF presentation dengan flow explanation.
6. Sertakan brief user flow explanation.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0812	UI Design Principles	30
2	CPL08	CPMK-0812	Design System	25
3	CPL08	CPMK-0812	User Experience Consideration	20
4	CPL08	CPMK-0812	Visual Quality	15
5	CPL08	CPMK-0812	Documentation	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0812	Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital.
CPMK-0813	Mampu menerapkan design thinking dalam project desain grafis.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan mampu merancang series konten visual untuk social media dengan mempertimbangkan platform specifications, visual consistency, branding, engagement, storytelling, dan message clarity. Mahasiswa juga diharapkan mampu menyusun content calendar dan posting strategy sederhana serta menerapkan design thinking dalam perencanaan pesan, pemilihan format, dan evaluasi efektivitas konten. Praktikum menggunakan Figma sebagai aplikasi utama untuk membangun series dan Photoshop/Illustrator sebagai aplikasi pendukung asset bila diperlukan..

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0812 CPMK-0813	1. Menjelaskan perbedaan kebutuhan platform social media. 2. Menerapkan visual consistency dan branding. 3. Menyusun storytelling dan CTA. 4. Membuat series 6–9 post yang kohesif.

		5. Menyusun content calendar dan strategy sederhana.
--	--	--

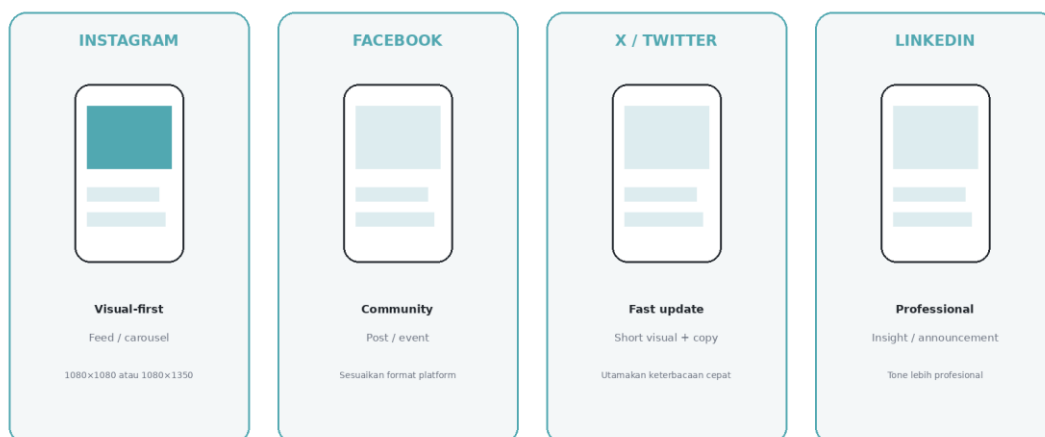
E. Teori Pendukung

1. Social Media Design dan Platform Specifications

Social media design adalah perancangan konten visual yang disesuaikan dengan konteks platform, perilaku audiens, tujuan komunikasi, dan format distribusi. RPS menempatkan Instagram, Facebook, Twitter/X, dan LinkedIn sebagai contoh platform yang perlu dipertimbangkan. Ukuran dan format aktual dapat berubah, sehingga designer perlu memeriksa spesifikasi platform pada saat produksi.

SOCIAL MEDIA PLATFORM SPECIFICATIONS

Setiap platform memiliki pola konsumsi, format, dan konteks audiens yang berbeda.



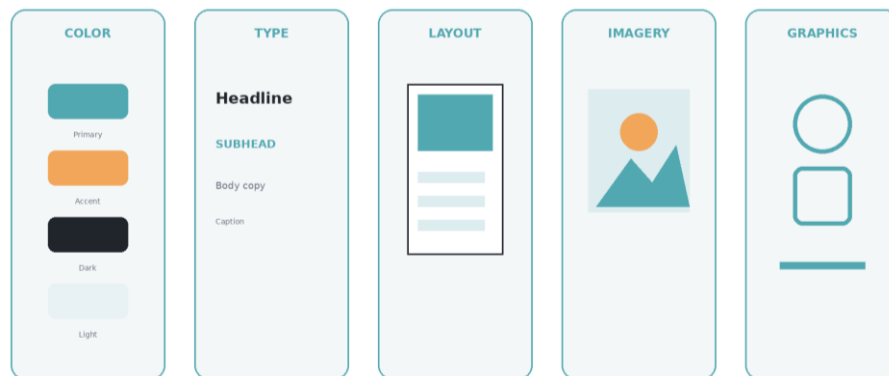
Gambar 11.1. Platform Specifications

Tabel 11.1. Fokus Platform Social Media

No.	Platform	Fokus Komunikasi	Pertimbangan Desain
1	Instagram	Visual-first, feed/carousel.	Hierarchy, crop, mobile readability, consistency.
2	Facebook	Community, event, update.	Context, shareability, mixed content.
3	Twitter/X	Fast update, short-form.	Pesan cepat, visual sederhana, readability.
4	LinkedIn	Professional communication.	Tone profesional, insight, credibility.

2. Visual Consistency & Branding

Visual consistency menjaga agar seluruh post terlihat sebagai bagian dari campaign yang sama. Konsistensi dibangun melalui color scheme, typography, grid/layout template, imagery style, icon/graphic elements, spacing, dan treatment visual. Konsistensi bukan berarti semua post harus identik; variasi tetap diperlukan selama sistem visualnya dapat dikenali.



Gambar 11.2. Social Media Visual System

VISUAL CONSISTENCY

Series yang baik terlihat satu keluarga meskipun setiap post memiliki konten berbeda.



Gambar 11.3. Visual Consistency

3. Content Pillars

Content pillars adalah kelompok tema utama yang membantu campaign memiliki variasi konten yang terencana. Pilar dapat berupa awareness, education, tips, engagement, event information, dan call-to-action. Penentuan pilar harus berasal dari tujuan campaign serta kebutuhan target audience.

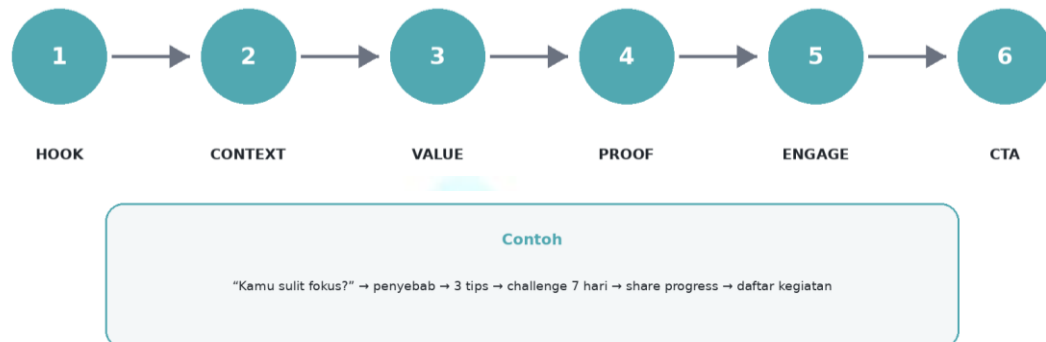
4. Engagement & Storytelling

Engagement tidak hanya bergantung pada dekorasi visual, tetapi juga pada relevansi pesan dan cara informasi disusun. Series dapat menggunakan alur

hook → context → value → proof/example → engagement → CTA. Setiap post sebaiknya memiliki satu pesan utama agar audiens mudah memahami dan membagikan konten.

STORYTELLING DALAM CONTENT SERIES

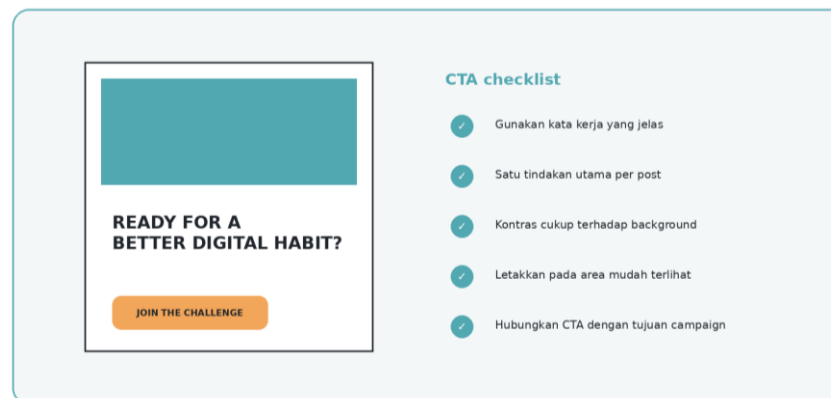
Susun series sebagai alur: tarik perhatian → bangun pemahaman → dorong tindakan.



Gambar 11.4. Storytelling dalam Content Series

5. Message Clarity & Call-to-Action

Message clarity memastikan audiens memahami apa yang ingin disampaikan tanpa membaca terlalu banyak informasi. Call-to-action (CTA) mengarahkan tindakan seperti membaca caption, menyimpan post, membagikan, mendaftar, mengunjungi halaman, atau mengikuti challenge. CTA perlu relevan dengan tujuan post dan memiliki hierarchy visual yang jelas.



Gambar 11.5. Call-to-Action (CTA)

6. Content Calendar & Posting Strategy

Content calendar membantu menghubungkan campaign objective, content pillar, topic, format, CTA, dan jadwal publikasi. Dalam Tugas 7, RPS meminta content calendar planning berupa brief schedule. Perencanaan sederhana membantu menjaga variasi, urutan storytelling, dan konsistensi campaign.

CONTENT CALENDAR

Calendar menghubungkan tujuan, tema, format, CTA, dan jadwal publikasi.

Day	Pillar	Topic	Format	CTA	Status
Mon	Awareness	Digital overload	Single post	Save this	Ready
Tue	Education	Screen-time facts	Carousel	Swipe	Ready
Wed	Tips	Focus routine	Carousel	Try today	Draft
Thu	Engagement	Your habit?	Question	Comment	Draft
Fri	Event	Digital reset session	Poster	Register	Planned
Sat	CTA	7-day challenge	Single post	Join now	Planned

Gambar 11.6. Content Calendar

F. Kegiatan Praktikum

1. Instrument

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
- Figma (Web-based atau Desktop App) sebagai aplikasi utama praktikum.
- Adobe Photoshop atau Illustrator untuk image editing/vector asset bila diperlukan.
- Folder Penyimpanan project

2. Prosedur

- Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
- Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
- Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
- Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.

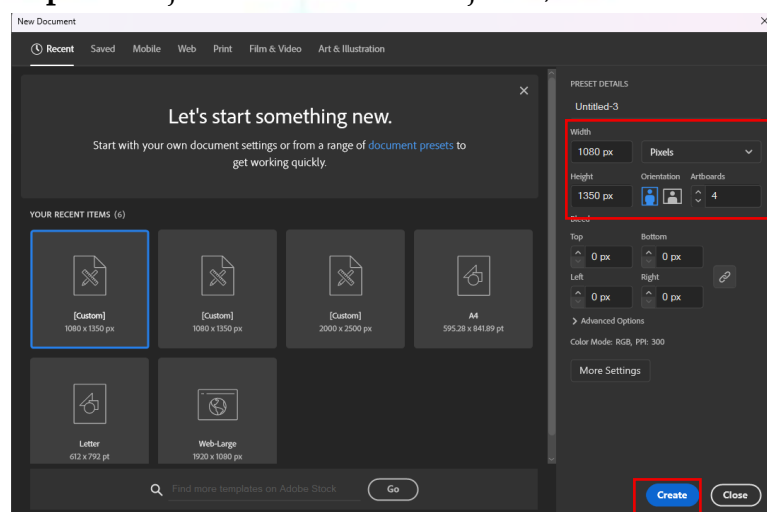
3. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL08	CPMK-0812 CPMK-0813	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

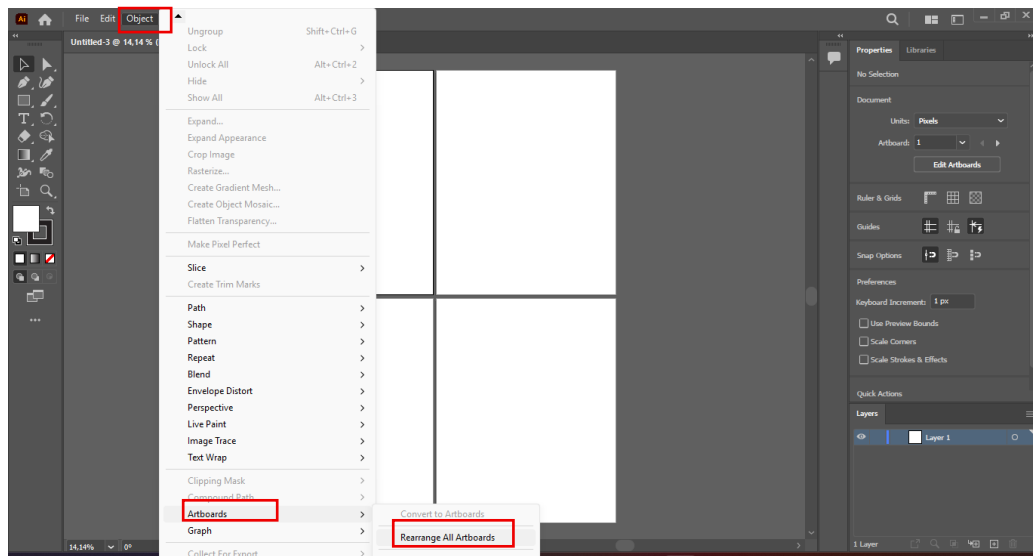
Langkah – langkah Praktikum:

- Buat dokumen baru untuk desain **Instagram Carousel** dengan ukuran **1080 × 1350 px**. Atur jumlah artboard menjadi **4**, kemudian klik **Create**.



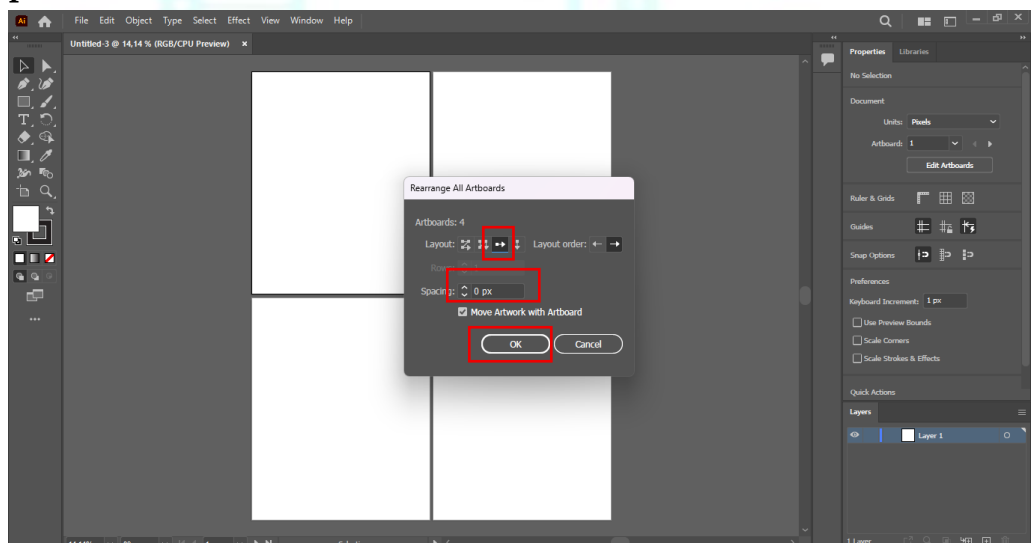
Gambar 11.7. Pengaturan Artboard Instagram Carousel

- 2) Atur posisi artboard dengan memilih **Object > Artboards > Rearrange All Artboards**.



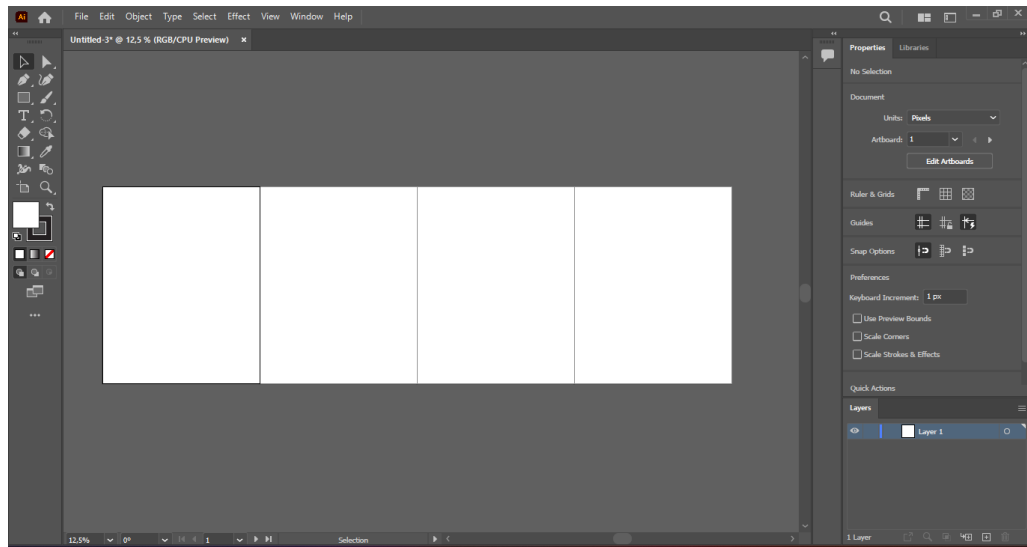
Gambar 11.8. Pengaturan Posisi Artboard

- 3) Pada pengaturan layout, pilih **Arrange by Row**. Atur **Spacing** menjadi **0 px**, kemudian klik **OK**.



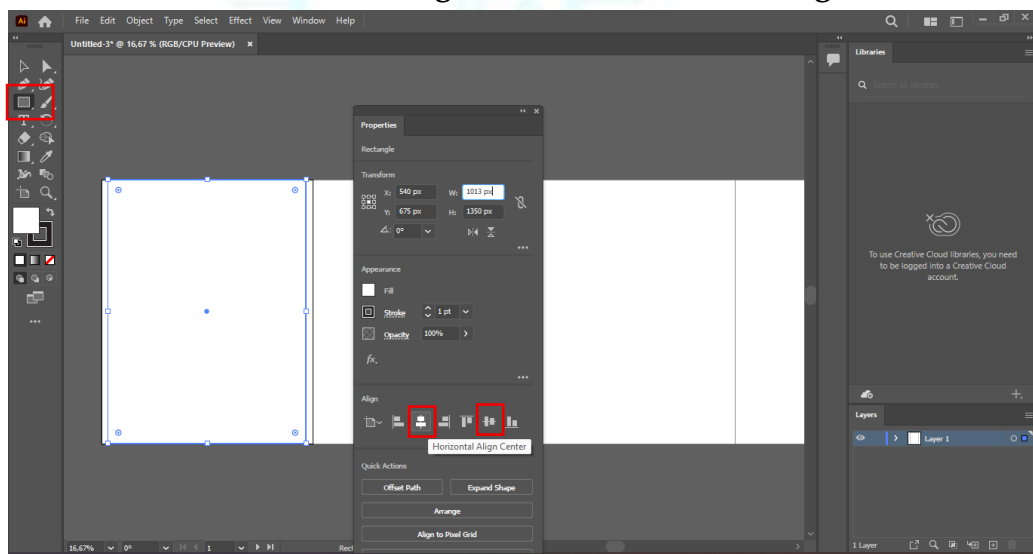
Gambar 11.9. Pengaturan Layout Artboard Tanpa Jarak

- 4) Keempat artboard akan tersusun dalam satu baris tanpa jarak.



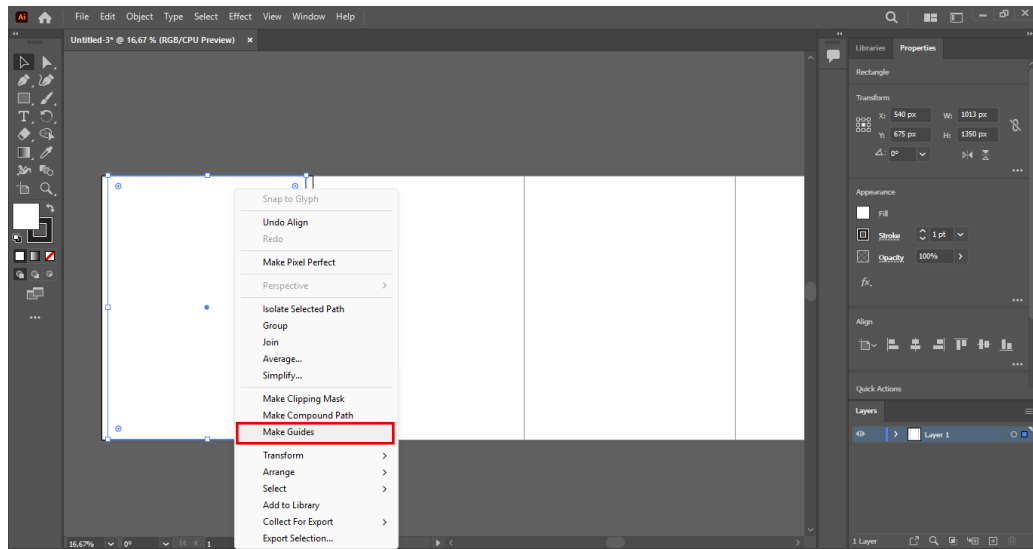
Gambar 11.10. Susunan Empat Artboard dalam Satu Baris

- 5) Gunakan **Rectangle Tool** untuk membuat persegi panjang dengan lebar 1013 px dan tinggi 1350 px. Pada panel **Align**, pilih **Align to Artboard**, kemudian klik **Horizontal Align Center** dan **Vertical Align Center**.



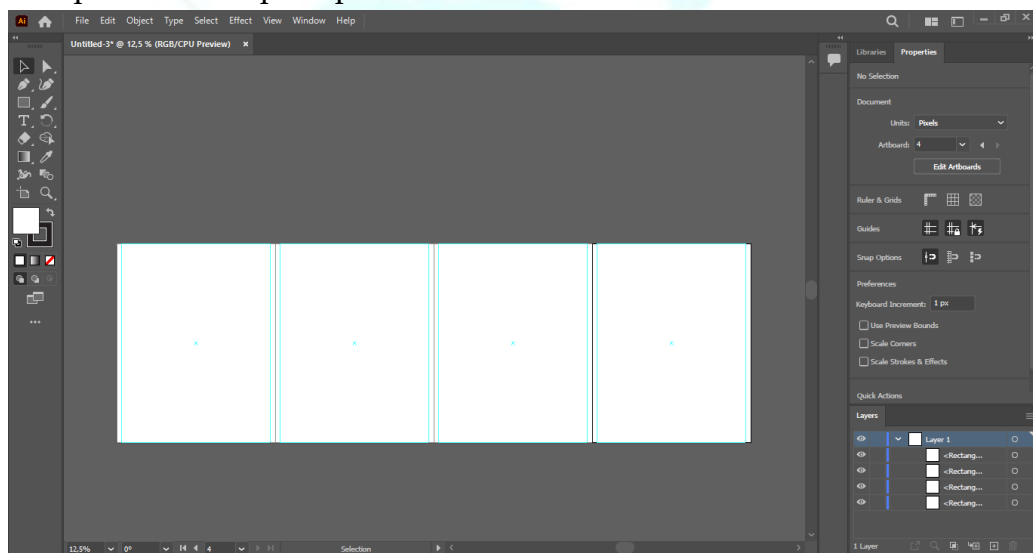
Gambar 11.11. Pembuatan Persegi Panjang sebagai Batas Panduan

- 6) Duplikasi persegi panjang tersebut dan tempatkan di tengah setiap artboard. Pilih seluruh persegi panjang, kemudian klik kanan dan pilih **Make Guides**. Setelah itu, klik kanan dan pilih **Lock Guides** agar garis panduan tidak bergeser.



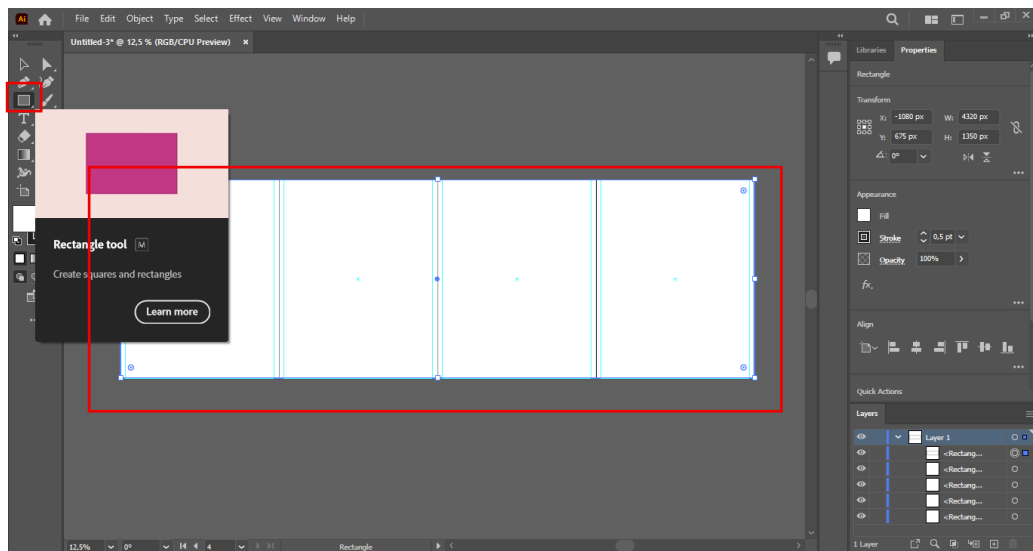
Gambar 11.12. Pembuatan dan Penguncian Guides

- 7) Copy dan paste ke setiap artboard, maka garis panduan akan tampil pada setiap artboard seperti pada contoh.



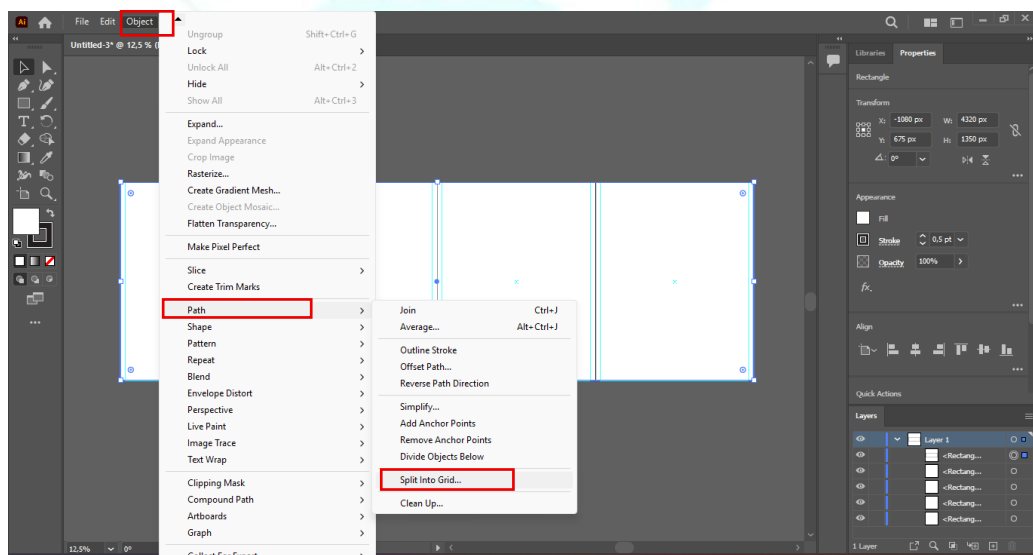
Gambar 11.13. Tampilan Guides pada Setiap Artboard

- 8) Gunakan **Rectangle Tool** untuk membuat satu persegi panjang yang menutupi seluruh area keempat artboard.



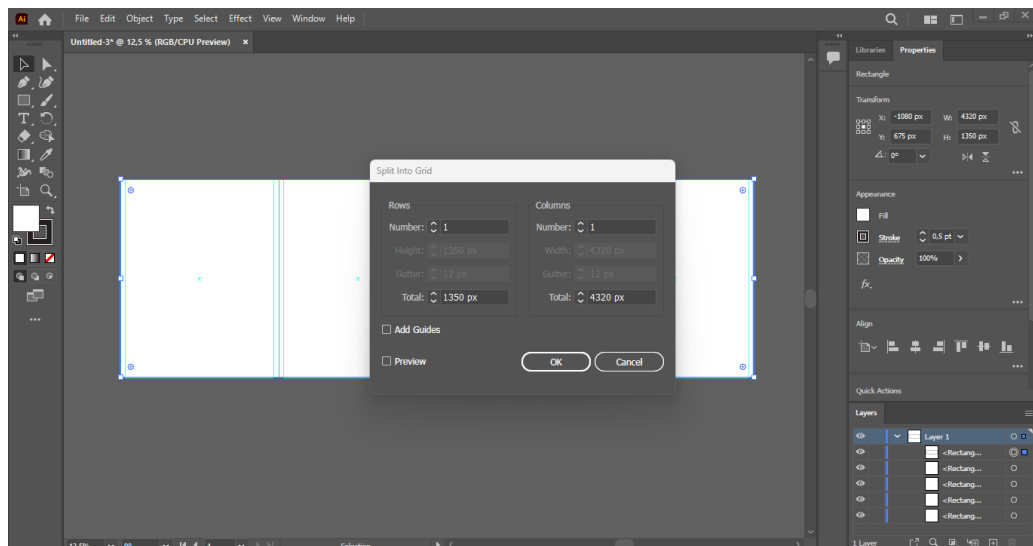
Gambar 11.14. Pembuatan Persegi Panjang pada Seluruh Artboard

- 9) Pilih persegi panjang tersebut, kemudian klik **Object > Path > Split Into Grid**.



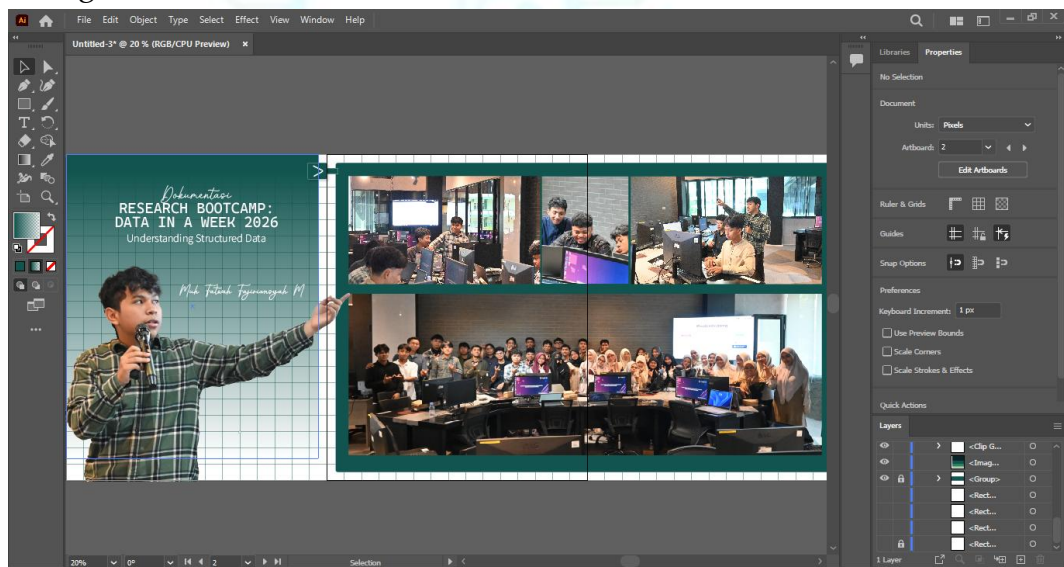
Gambar 11.15. Pemilihan Perintah Split Into Grid

- 10) Atur **Rows: Number** menjadi **20** dan **Columns: Number** menjadi **60**, kemudian klik **OK**.



Gambar 11.16. Pengaturan Jumlah Baris dan Kolom Grid

11) Susun teks, gambar, dan elemen visual pada setiap artboard. Gunakan contoh berikut sebagai gambaran sederhana penyusunan desain Instagram Carousel.



Gambar 11.17. Contoh Desain Instagram Carousel Empat Slide

Silahkan buat secara mandiri

Buat **Instagram Carousel** menggunakan Adobe Illustrator.

Ketentuan:

- Tema bebas.
- Jenis konten bebas: tips, edukasi, informasi, tutorial singkat, fakta, atau topik lainnya.
- Ukuran setiap slide **1080 × 1350 px**.

- Gunakan warna, tipografi, dan layout yang konsisten.
- Aset visual dicari sendiri.
- Tidak menggunakan aset ber-watermark.



LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 11

Social Media Content Series

Merancang series konten visual untuk social media campaign dengan konsistensi visual.

Tugas:

1. Buat 6–9 social media posts untuk satu campaign theme yang dapat di jadikan carousel terkait jurusan kalian, contohnya tips and trik, tata cara, kelebihan dan kekurangan yang dapat di jadikan ide untuk carousel.
2. Terapkan visual identity yang konsisten: color scheme, typography, dan layout template.
3. Konten harus engaging, shareable, dan memiliki clear call-to-action.
4. Kumpulkan File .AI dan link instagram tugas yang telah di upload pada akun masing-masing.
5. Sertakan content calendar planning berupa brief schedule.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL03	CPMK032	Mengidentifikasi input, process, dan output dengan benar	20
2	CPL03	CPMK032	Menyusun langkah algoritma secara logis dan sistematis	20
3	CPL03	CPMK032	Membuat pseudocode yang benar dan mudah dibaca	25
4	CPL03	CPMK032	Membuat flowchart dengan simbol dan alur yang tepat	25
5	CPL03	CPMK032	Melakukan pengujian dan menjelaskan hasil algoritma	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

A. Total Alokasi Waktu : 150 Menit

Pengantar dan Teori : 50 Menit

Praktik/Studi Kasus : 100 Menit

B. Pemenuhan CPL dan CPMK

CPL08	Mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, dalam konteks profesional Sistem Informasi; menghasilkan dokumentasi teknis yang memenuhi standar akademik maupun industri; serta menilai, menerapkan, dan mematuhi etika profesi serta kaidah ilmiah dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Islam.
CPMK-0813	Mampu menerapkan design thinking dalam project desain grafis.

C. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu menerapkan Design Thinking yang berpusat pada pengguna melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Proses ini mencakup riset pengguna, penyusunan masalah, pengembangan alternatif solusi, pembuatan prototype, serta pengujian dan perbaikan berdasarkan feedback sebelum tahap desain final.

D. Indikator Ketercapaian Pembelajaran

Indikator Ketercapaian dapat diukur dengan:

CPL	CPMK	Indikator
CPL08	CPMK-0813	1. Menjelaskan konsep dan karakteristik design thinking. 2. Melakukan user research sederhana pada tahap empathize. 3. Merumuskan problem statement berdasarkan kebutuhan pengguna. 4. Menghasilkan beberapa alternatif solusi melalui brainstorming. 5. Membuat rapid prototype yang dapat diuji. 6. Melakukan user testing dan menentukan perbaikan berdasarkan feedback.

E. Teori Pendukung

1. Konsep Dasar Design Thinking

Design thinking merupakan pendekatan pemecahan masalah yang menempatkan pengguna sebagai pusat proses desain. Pendekatan ini membantu desainer memahami siapa pengguna, apa yang dibutuhkan, masalah apa yang benar-benar dialami, serta bagaimana sebuah solusi dapat dibuat, diuji, dan diperbaiki secara bertahap. Dengan demikian, desain tidak hanya dinilai dari tampilan visual, tetapi juga dari kemampuannya menjawab kebutuhan komunikasi dan pengalaman pengguna.

Dalam konteks desain grafis, design thinking dapat digunakan ketika merancang poster, identitas visual, publikasi, media sosial, antarmuka digital, maupun berbagai media komunikasi lainnya. Desainer memulai dari pemahaman masalah dan pengguna, kemudian mengembangkan ide, membuat representasi awal, serta melakukan evaluasi terhadap solusi sebelum melakukan produksi final.



Gambar 12.1. Tahapan Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test

2. Karakteristik Design Thinking

Design thinking memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya berbeda dari proses desain yang hanya berorientasi pada hasil akhir. Pertama, prosesnya bersifat human-centered karena keputusan desain dimulai dari kebutuhan pengguna. Kedua, prosesnya bersifat eksploratif karena desainer tidak langsung mengunci satu solusi sejak awal. Ketiga, prosesnya bersifat iteratif karena solusi dapat diperbaiki berulang kali berdasarkan temuan baru.

- Human-centered: keputusan desain mempertimbangkan kebutuhan, perilaku, konteks, dan keterbatasan pengguna.
- Problem-oriented: desainer berusaha memahami masalah yang tepat sebelum memilih bentuk solusi.
- Divergent dan convergent: proses bergantian antara membuka banyak kemungkinan dan mempersempit pilihan.

- Collaborative: ide dapat berkembang melalui diskusi, observasi, peer review, dan feedback pengguna.
- Iterative: prototype dan solusi dapat diubah setelah pengujian menunjukkan kekurangan atau kebutuhan baru.
- Experimental: prototype digunakan untuk mencoba asumsi dengan biaya dan waktu yang lebih kecil sebelum produksi final.

3. Empathize: Memahami Pengguna

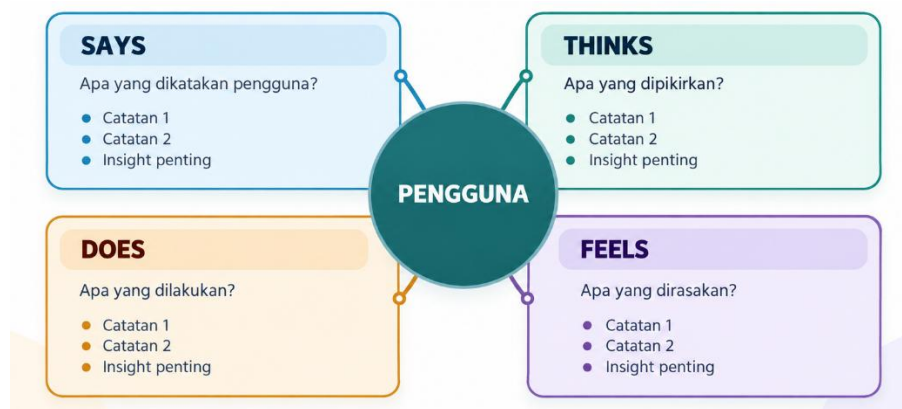
Empathize merupakan tahap untuk memahami pengguna secara langsung. Pada tahap ini, mahasiswa berusaha melihat masalah dari sudut pandang pengguna, bukan hanya berdasarkan asumsi pribadi sebagai desainer. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara singkat, observasi, diskusi, atau melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan media desain yang sudah ada.

Wawancara yang baik menggunakan pertanyaan terbuka agar pengguna dapat menjelaskan pengalaman dan kesulitannya. Pertanyaan seperti “Informasi apa yang pertama kali Anda cari?”, “Bagian mana yang paling membingungkan?”, atau “Apa yang Anda harapkan tersedia pada media ini?” lebih bermanfaat daripada pertanyaan yang hanya menghasilkan jawaban ya atau tidak. Hasil wawancara kemudian dicatat sebagai fakta, kebutuhan, pain point, dan insight.

Tabel 12.1. Teknik Memahami Pengguna

No.	Teknik	Tujuan	Contoh Data
1	Observasi	Melihat perilaku pengguna dalam konteks nyata.	Bagian yang pertama dilihat, waktu mencari informasi, kebingungan yang muncul.
2	Wawancara	Memahami alasan, kebutuhan, dan persepsi pengguna.	Keluhan, harapan, prioritas informasi, pengalaman sebelumnya.
3	Dokumentasi	Mencatat temuan agar dapat dianalisis bersama.	Catatan, foto konteks, kutipan singkat, daftar kebutuhan.

Salah satu cara sederhana untuk menyusun hasil empathize adalah empathy map. Empathy map mengelompokkan temuan ke dalam apa yang pengguna katakan, pikirkan, lakukan, dan rasakan. Gambar 12.2 menunjukkan contoh struktur empathy map yang dapat digunakan mahasiswa untuk merapikan hasil observasi dan wawancara.



Gambar 12.2. Struktur Empathy Map untuk Merangkum Temuan Pengguna

4. Define: Merumuskan Masalah yang Tepat

Tahap define mengubah data pengguna menjadi fokus masalah yang jelas. Mahasiswa meninjau hasil wawancara dan observasi, mencari pola yang berulang, lalu mengelompokkan temuan menjadi kebutuhan utama, hambatan, dan prioritas pengguna. Tujuan tahap ini adalah memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar menjawab masalah yang penting, bukan sekadar memperindah tampilan.

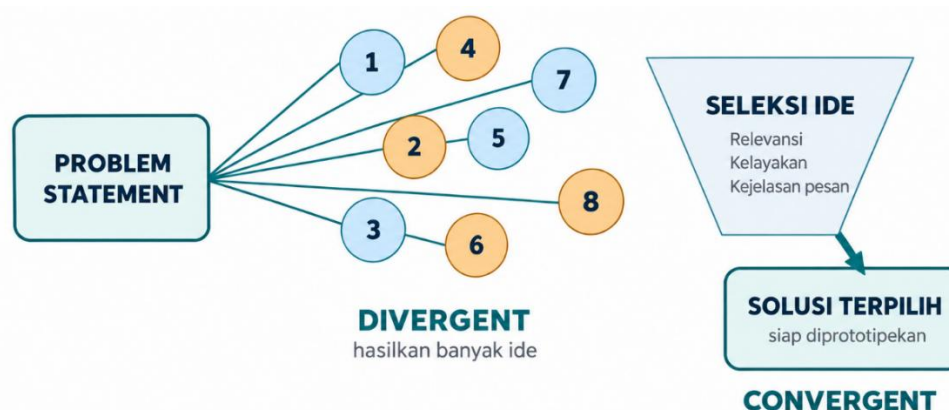
Problem statement yang baik menyebutkan pengguna, kebutuhan, dan alasan atau konteks masalah. Pernyataan sebaiknya tidak langsung menyebutkan solusi. Contoh: “Mahasiswa membutuhkan media informasi kegiatan kampus yang lebih ringkas dan mudah dipindai karena tanggal, lokasi, dan cara pendaftaran sering sulit ditemukan dengan cepat.” Pernyataan tersebut masih membuka ruang untuk banyak bentuk solusi.

Problem statement dapat dikembangkan menjadi pertanyaan How Might We (HMW), misalnya: “Bagaimana kita dapat membantu mahasiswa menemukan informasi utama sebuah kegiatan kampus dalam beberapa detik?” Pertanyaan seperti ini menjaga fokus pada kebutuhan pengguna sekaligus membuka ruang eksplorasi ide pada tahap berikutnya.

5. Ideate: Menghasilkan Alternatif Solusi

Ideate adalah tahap menghasilkan banyak kemungkinan solusi sebelum menentukan pilihan. Pada tahap awal, kuantitas ide lebih penting daripada kesempurnaan. Mahasiswa dapat menggunakan brainstorming, thumbnail sketch, mind mapping, atau variasi layout cepat untuk mengeksplorasi cara yang berbeda dalam menyelesaikan masalah yang sama.

Proses ideation menggunakan dua pola berpikir. Divergent thinking digunakan untuk membuka banyak kemungkinan, sedangkan convergent thinking digunakan untuk menilai dan memilih ide berdasarkan kebutuhan pengguna, kejelasan komunikasi, kelayakan pengerjaan, serta kesesuaian dengan problem statement.



Gambar 12.3. Divergent dan Convergent Thinking pada Tahap Ideate

6. Prototype: Membuat Bentuk Awal Solusi

Prototype adalah representasi awal dari ide yang dibuat agar solusi dapat dilihat, dipahami, dan diuji. Prototype tidak harus memiliki visual sempurna. Tujuan utamanya adalah menguji struktur informasi, hierarchy, alur, posisi elemen, serta keputusan desain utama sebelum waktu digunakan untuk melakukan detail dan finishing.

Tabel 12.2. Tabel Tingkatan Prototype

No.	Tingkat Prototype	Karakteristik	Contoh
1	Low-fidelity	Cepat, sederhana, sedikit detail.	Sketsa kertas, wireframe hitam-putih, thumbnail layout.
2	Mid-fidelity	Struktur dan ukuran lebih jelas, sebagian komponen mulai konsisten.	Wireframe digital, layout dengan typography dasar.
3	High-fidelity	Mendekati desain final dan interaksi sebenarnya.	Mockup lengkap, prototype Figma dengan warna dan komponen final.

7. Test: Menguji Solusi kepada Pengguna

Tahap test dilakukan dengan meminta pengguna melihat atau mencoba prototype. Fokus pengujian bukan untuk mencari apakah pengguna “suka” atau

“tidak suka”, melainkan untuk melihat apakah pengguna memahami pesan, dapat menemukan informasi yang dibutuhkan, dan dapat melakukan tindakan yang diharapkan tanpa bantuan berlebihan dari desainer.

Selama pengujian, desainer sebaiknya memberi tugas sederhana seperti “Temukan tanggal kegiatan”, “Cari cara mendaftar”, atau “Jelaskan informasi utama yang Anda lihat pertama kali.” Mahasiswa kemudian mencatat waktu, kesalahan, pertanyaan, kebingungan, dan komentar pengguna. Temuan tersebut digunakan untuk menentukan bagian yang perlu diperbaiki.

8. Iterasi dan Dokumentasi Proses

Iterasi adalah proses memperbaiki solusi berdasarkan pembelajaran dari tahap sebelumnya. Perubahan dapat berupa penataan hierarchy, penyederhanaan informasi, pemilihan warna, penggantian tipografi, perubahan ukuran elemen, pengaturan CTA, maupun revisi alur pengguna. Setiap perubahan sebaiknya memiliki alasan yang dapat dikaitkan dengan temuan pengguna atau hasil pengujian.

Dokumentasi proses penting karena design thinking tidak hanya menghasilkan karya akhir, tetapi juga alasan di balik keputusan desain. Mahasiswa perlu menyimpan catatan wawancara, problem statement, sketsa ide, prototype sebelum dan sesudah revisi, serta ringkasan feedback. Dokumentasi tersebut akan membantu ketika mahasiswa masuk ke Final Project Development dan penyusunan portofolio pada pekan berikutnya.

9. Penerapan Design Thinking dalam Desain Grafis

Pada desain grafis, pendekatan design thinking dapat diterapkan untuk masalah yang sederhana maupun kompleks. Misalnya, poster seminar dapat diuji berdasarkan kecepatan audiens menemukan judul, tanggal, lokasi, pembicara, dan informasi pendaftaran. Konten media sosial dapat diuji berdasarkan kejelasan pesan utama dan CTA. UI mockup dapat diuji melalui urutan langkah pengguna dan kemudahan menemukan fungsi penting.

Dengan pendekatan ini, karya visual menjadi lebih terarah karena setiap keputusan desain mempunyai hubungan dengan kebutuhan pengguna. Warna, hierarchy, typography, image, layout, dan komponen visual tidak dipilih hanya karena menarik, tetapi karena membantu menyelesaikan masalah komunikasi yang telah dirumuskan.

F. Kegiatan Praktikum

4. Instrument
 - a) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook
 - b) Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook.
 - c) Figma (Web-based atau Desktop App) untuk membuat prototype sederhana.
 - d) Adobe Illustrator atau Adobe Photoshop jika diperlukan untuk membuat aset visual.
 - e) Kertas, alat tulis, atau sticky notes untuk user research dan brainstorming.
 - f) Miro atau Figjam dapat digunakan sebagai alternatif brainstorming digital.
5. Prosedur
 - a) Baca dan pahami semua tahapan praktikum dengan cermat.
 - b) Gunakan fasilitas yang disediakan dengan penuh rasa tanggung jawab.
 - c) Rapikan kembali setelah menggunakan komputer (mouse, keyboard, kursi, dll)
 - d) Perhatikan sikap anda untuk tidak mengganggu rekan praktikan lain
 - e) Pastikan diri anda tidak menyentuh sumber listrik.
6. Studi Kasus

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
CPL08	CPMK-0813	Selesaikan langkah praktikum sesuai studi kasus	100

Redesign Poster Webinar/Event Menggunakan Design Thinking

Mahasiswa mencari satu poster webinar atau event melalui Pinterest. Amati apakah informasi penting seperti tanggal kegiatan, lokasi/platform pelaksanaan, pembicara, dan cara pendaftaran dapat ditemukan dengan cepat oleh pengguna. Mahasiswa kemudian diminta mengidentifikasi permasalahan pada poster dan memperbaiki media informasi tersebut menggunakan proses design thinking

Langkah – langkah Praktikum:

- 1) Memilih Poster

Cari satu poster webinar atau event melalui Pinterest. Pilih poster yang memiliki informasi kegiatan seperti judul, tanggal, lokasi/platform, pembicara, dan informasi pendaftaran. Simpan poster tersebut sebagai desain awal yang akan dianalisis.

2) Empathize – Mengamati Pengguna

Tunjukkan poster kepada minimal 3 mahasiswa. Berikan waktu sekitar 10–15 detik untuk melihat poster, kemudian minta mereka menemukan informasi: tanggal kegiatan, lokasi/platform kegiatan, pembicara, dan cara pendaftaran. Catat bagian yang mudah ditemukan, bagian yang sulit ditemukan, serta komentar pengguna.

3) Menyusun Empathy Map

Ringkas hasil pengamatan menggunakan Empathy Map sederhana yang terdiri atas Says, Thinks, Does, dan Feels. Gunakan hasil tersebut untuk mengetahui kesulitan pengguna ketika membaca poster.

4) Define – Menentukan Permasalahan

Identifikasi minimal 3 masalah utama pada poster, misalnya hierarchy informasi kurang jelas, ukuran tanggal terlalu kecil, informasi pendaftaran sulit ditemukan, terlalu banyak elemen visual, atau kontras teks dan latar kurang baik.

5) Membuat Problem Statement

Susun satu problem statement berdasarkan hasil pengamatan. Contoh: “Mahasiswa membutuhkan poster webinar yang memiliki hierarchy informasi lebih jelas agar tanggal, pembicara, lokasi, dan cara pendaftaran dapat ditemukan dengan cepat.”

6) Ideate – Mengembangkan Alternatif Solusi

Buat minimal 3 alternatif ide layout dalam bentuk sketsa atau thumbnail. Fokuskan perbaikan pada hierarchy, ukuran teks, posisi informasi, warna, spacing, contrast, dan call-to-action.

7) Melakukan Seleksi Ide

Pilih satu alternatif yang paling sesuai berdasarkan relevansi terhadap masalah, kejelasan informasi, dan kelayakan untuk dibuat. Jelaskan secara singkat alasan pemilihan desain.

8) Prototype – Membuat Redesign Poster

Buat prototype atau redesign poster menggunakan Adobe Illustrator, Photoshop, Figma, atau aplikasi desain yang digunakan pada praktikum. Informasi utama harus lebih mudah ditemukan tanpa mengubah isi pokok kegiatan.

9) Test – Menguji Prototype

Tunjukkan poster hasil redesign kepada minimal 3 pengguna. Minta mereka kembali menemukan tanggal, lokasi/platform, pembicara, dan cara pendaftaran. Catat apakah informasi tersebut dapat ditemukan lebih cepat dibandingkan poster awal.

10) Melakukan Iterasi

Catat minimal 3 feedback dari pengguna. Perbaiki prototype berdasarkan feedback tersebut, misalnya memperbesar tanggal, memperjelas CTA pendaftaran, memperbaiki hierarchy, atau mengurangi elemen yang tidak diperlukan.

11) Membandingkan Sebelum dan Sesudah

Tampilkan poster awal dan poster hasil redesign secara berdampingan. Jelaskan minimal tiga perubahan utama serta hubungan setiap perubahan dengan masalah pengguna yang ditemukan pada tahap Empathize dan Test.

12) Dokumentasi Hasil

Susun hasil praktikum dengan urutan Poster Awal → Empathize → Define → Ideate → Prototype → Test → Poster Setelah Perbaikan. Sertakan sumber poster yang digunakan sebagai referensi.

LEMBAR EVALUASI PRAKTIKUM

Evaluasi Praktikum 12

Perencanaan Design Thinking Tugas Akhir Lab

Mahasiswa mulai menyusun Tugas Akhir Lab Desain Grafis sebagai pengganti UAS dengan menerapkan tahapan awal *design thinking*. Hasil evaluasi ini menjadi dasar pengembangan project pada pertemuan berikutnya.

Tugas:

1. Tentukan tema dan jenis project desain yang akan dibuat.
2. Empathize: identifikasi target pengguna dan lakukan observasi/wawancara sederhana minimal 3 responden.
3. Define: tentukan permasalahan utama dan buat satu *problem statement*.
4. Ideate: buat minimal 3 alternatif ide solusi desain.
5. Pilih satu ide yang akan dikembangkan menjadi prototype.
6. Buat project brief sederhana yang berisi tujuan, target pengguna, masalah, solusi awal, dan rencana desain.
7. Kumpulkan dokumentasi proses Empathize → Define → Ideate sebagai proposal awal Tugas Akhir Lab.

Aturan Penilaian (Total Skor : 100)

No	CPL	CPMK	Pertanyaan	Skor
1	CPL08	CPMK-0813	Identifikasi pengguna dan kebutuhan melalui Empathize	20
2	CPL08	CPMK-0813	Penyusunan problem statement pada tahap Define	25
3	CPL08	CPMK-0813	Pengembangan alternatif ide pada tahap Ideate	25
4	CPL08	CPMK-0813	Kesesuaian solusi awal dengan kebutuhan pengguna	20
5	CPL08	CPMK-0813	Kelengkapan project brief dan dokumentasi	10
Total				100

HASIL CAPAIAN PRAKTIKUM

No	Skema Penilaian	CPL	CPMK	Bobot	Skor (0-100)	Nilai Akhir (Bobot x Skor)
1.	Teori			15%		
2.	Studi Kasus			35%		
3.	Evaluasi Praktikum			25%		
4.	Asistensi			25%		
Total						

Catatan Asisten :



Dosen :

Asisten 1 :

Asisten 2 :

REFERENSI

Link RPS

<https://s.id/131510AM3-DESAIN-GRAFIS-RPS>

Referensi Utama

- [1] T. H. Cormen, C. E. Leiserson, R. L. Rivest, and C. Stein, *Introduction to Algorithms*, 4th ed. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2022.
- [2] J. Erickson, *Algorithms*. Urbana, IL, USA: University of Illinois, 2019. [Online]. Available: <http://jeffe.cs.illinois.edu/teaching/algorithms/>
- [3] C. A. Shaffer, *Data Structures and Algorithm Analysis*, 3.2 ed. (C++ Version). Blacksburg, VA, USA: Virginia Tech, 2013. [Online]. Available: <https://people.cs.vt.edu/shaffer/Book/>
- [4] R. Sedgewick and K. Wayne, *Algorithms*, 4th ed. Boston, MA, USA: Addison-Wesley Professional, 2011.

Referensi Tambahan

- [5] S. Dasgupta, C. H. Papadimitriou, and U. V. Vazirani, *Algorithms*. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2008. [Online]. Available: <http://algorithmics.lsi.upc.edu/docs/Dasgupta-Papadimitriou-Vazirani.pdf>
- [6] G. T. Heineman, G. Pollice, and S. Selkow, *Algorithms in a Nutshell: A Practical Guide*, 2nd ed. Sebastopol, CA, USA: O'Reilly Media, 2016.
- [7] S. S. Skiena, *The Algorithm Design Manual*, 3rd ed. Cham, Switzerland: Springer, 2020.
- [8] A. B. Downey, *Think Data Structures: Algorithms and Information Retrieval in Java*. Needham, MA, USA: Green Tea Press, 2016. [Online]. Available: <https://greenteapress.com/wp/think-data-structures/>
- [9] B. N. Miller and D. L. Ranum, *Problem Solving with Algorithms and Data Structures Using Python*. Franklin, TN, USA: Franklin, Beedle & Associates, 2013. [Online]. Available: <https://runestone.academy/ns/books/published/pythonds/index.html>
- [10] A. Levitin, *Introduction to the Design and Analysis of Algorithms*, 3rd ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2011.

- [11] D. Anggreani, A. P. Wibawa, Purnawansyah, and Herman, "Perbandingan efisiensi algoritma sorting dalam penggunaan bandwidth," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 12, no. 2, pp. 96–103, 2020, doi: [10.33096/ilkom.v12i2.538.96-103](https://doi.org/10.33096/ilkom.v12i2.538.96-103).
- [12] B. A. Ashad, R. Ramdaniah, S. Sriwijanaka, and S. H. Mansyur, "Pemanfaatan aplikasi pendeteksi warna pakaian berbasis Android bagi penyandang tunanetra di SLB Yukartuni Makassar," *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, vol. 2, no. 1, pp. 263–268, 2022, doi: [10.54082/jamsi.191](https://doi.org/10.54082/jamsi.191).

Rubrik Penilaian CPMK

RUBRIK PENILAIAN							
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)							
INDIKATOR HASIL BELAJAR MAHASISWA	Skor ≤ 40 (Sangat Kurang)	40 < Skor ≤ 50 (Kurang)	50 < Skor ≤ 60 (Cukup)	60 < Skor ≤ 65 (Cukup Baik)	65 < Skor ≤ 70 (Baik)	70 < Skor ≤ 80 (Sangat Baik)	Skor > 80 (Istimewa)
CPMK-0811: Mampu memahami prinsip desain, teori warna, dan tipografi serta menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator	Sangat tidak mampu menjelaskan prinsip desain dan teori warna. Tidak dapat mengoperasikan tools dasar Photoshop/Illustrator. Karya tidak memenuhi standar minimal.	Dapat menjelaskan prinsip desain dan teori warna secara terbatas. Mampu mengoperasikan beberapa tools dasar Photoshop/Illustrator dengan banyak kesalahan teknis. Karya masih sangat sederhana.	Cukup mampu menjelaskan prinsip desain dan teori warna. Dapat mengoperasikan tools dasar Photoshop/Illustrator dengan beberapa kesalahan. Karya memenuhi standar minimal namun kurang refinement.	Mampu menjelaskan dan menerapkan prinsip desain serta teori warna dengan cukup baik. Dapat mengoperasikan Photoshop/Illustrator dengan baik. Karya cukup rapi dengan sedikit kesalahan teknis.	Baik dalam menjelaskan dan menerapkan prinsip desain, teori warna, dan tipografi. Menguasai Photoshop/Illustrator dengan baik. Karya rapi, teknis solid, dan memiliki nilai estetika.	Sangat baik dalam menjelaskan dan menerapkan prinsip desain, teori warna, dan tipografi secara komprehensif. Menguasai advanced techniques Photoshop/Illustrator. Karya sangat rapi, teknis excellent, dan estetika tinggi.	Istimewa dalam menguasai semua aspek desain grafis fundamental. Menguasai Photoshop/Illustrator tingkat mahir. Karya exceptional dengan innovation, technical excellence, dan aesthetic mastery yang melampaui ekspektasi.
CPMK-0812: Mampu merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital	Sangat tidak mampu merancang visual identity, publikasi, atau desain digital. Tidak memahami konsep branding dan layout. Karya tidak koheren dan tidak functional.	Dapat merancang visual identity dan desain publikasi secara sangat terbatas. Pemahaman branding dan layout masih lemah. Karya kurang koheren dan functional.	Cukup mampu merancang visual identity dan desain publikasi sederhana. Pemahaman branding dan layout cukup. Karya cukup koheren namun kurang refinement dan polish.	Mampu merancang visual identity dan desain publikasi dengan cukup baik. Pemahaman branding dan layout baik. Karya cukup koheren, functional, dan memiliki konsistensi visual.	Baik dalam merancang visual identity, desain publikasi, dan desain digital. Memahami branding strategy dengan baik. Karya koheren, professional, dan memiliki strong visual identity.	Sangat baik dalam merancang comprehensive brand identity system dan berbagai media desain. Strong understanding of branding. Karya sangat koheren, highly professional, dan memorable.	Istimewa dalam merancang exceptional brand identity system dengan complete touchpoints. Mastery of branding strategy. Karya outstanding dengan innovation, strategic thinking, dan design excellence yang inspirati.
CPMK-0813: Mampu menerapkan design thinking	Sangat tidak mampu menerapkan design thinking process. Tidak melakukan research atau user	Dapat menerapkan beberapa tahap design thinking secara terbatas.	Cukup mampu menerapkan design thinking	Mampu menerapkan design thinking process dengan cukup baik.	Baik dalam menerapkan design thinking process secara	Sangat baik dalam menerapkan complete design	Istimewa dalam menerapkan advanced design thinking dengan multiple

dalam project desain grafis	consideration. Solusi desain tidak relevant atau tidak memecahkan masalah.	Research minimal dan user consideration sangat lemah. Solusi desain kurang relevant terhadap problem statement.	process. Melakukan research dasar dan consideration terhadap user. Solusi desain cukup relevant namun kurang deep understanding .	Research cukup comprehensive dan good user consideration. Solusi desain relevant dan well-reasoned.	systematic. Research comprehensive e dengan strong user empathy. Solusi desain highly relevant, well-tested, dan effective.	thinking process dengan iterations. In-depth research dan excellent user insights. Solusi desain highly effective, innovative, dan well-validated.	iterations dan comprehensive testing. Outstanding research dan deep user understanding. Solusi desain exceptional, highly innovative, impactful, dan sets new standards.
-----------------------------	--	---	---	---	---	--	--

