

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEORI DASAR

DESAIN GRAFIS UNTUK MAHASISWA PEMULA PROGRAM

STUDI D3 DESAIN GRAFIS

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

ZAYYANUL RAHMAN

NIM: 2390472036

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF PSDKU

MAKASSAR

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Modul Pembelajaran Teori Dasar
Desain Grafis Untuk Mahasiswa Pemula Program
Studi D3 Desain Grafis

Penulis : Zayyanul Rahman

NIM : 2390472036

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji.

Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari, Jum'at tanggal
31 Juni 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

(Ridwan Jansal, S.Sos., MM)
NIP: 196409071986031003

Anggota 1

(Ferawaty Syam, S.Pd., M.Pd)
NIDN. 0018039304

Anggota 2

(Eva Fachria, S.Pd., M.Si)
NIDN. 00231187707

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis

Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP: 198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Modul Pembelajaran Teori Dasar Desain Grafis Untuk Mahasiswa Pemula Program Studi D3 Desain Grafis

Penulis : Zayyanul Rahman

NIM : 2390472036

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada tanggal 30 Juni 2026

Pembimbing 1



Eva Fachria, S.Pd., M.Si

NIDN. 00231187707

Pembimbing 2



Hilman, S.Si., M.Eng.

NIP. 199705052024061003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.

NIP. 198803252022031005

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zayyanul Rahman
NIM : 2390472036
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Genap : 2025/2026 Genap

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan Modul Pembelajaran Teori Dasar Desain Grafis Untuk Mahasiswa Pemula Program Studi D3 Desain Grafis **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zayyanul Rahman
NIM : 2390472036
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026 Genap

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Modul Pembelajaran Teori Dasar Desain Grafis Untuk Mahasiswa Pemula Program Studi D3 Desain Grafis* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan. Mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian peenyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Makassar, 30 Juni 2026


Zayyanul Rahman

NIM. 2390472036

ABSTRACT

Lack of structured learning materials makes it difficult for first-year students in the Diploma III Graphic Design Program to independently study basic graphic design theory. This project developed a module on basic design theory using the Design Thinking method, covering empathize, define, ideate, prototype, and test stages. The module covers five topics: What Is Design, Design Thinking, Design Principles, Color Theory, and Typography. A readability test was conducted via questionnaire with 16 students of the Diploma III Graphic Design Program at Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Results showed all respondents gave positive feedback on clarity, organization, illustrations, and visual appearance, with 68.8% feeling they understood the material better, while the rest did not. This reflects respondents' perceptions from the readability test, not the module's learning effectiveness. The module can serve as a supplementary resource for the Introduction to Design course.

Keywords: *learning module, basic graphic design theory, Design Thinking, readability, learning media*

ABSTRAK

Kurangnya bahan ajar terstruktur menyebabkan mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis kesulitan mempelajari teori dasar desain grafis secara mandiri. Tugas akhir ini merancang modul pembelajaran teori dasar desain grafis menggunakan metode Design Thinking, meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Modul memuat lima materi utama: Apa Itu Desain, Design Thinking, Prinsip Desain, Teori Warna, dan Tipografi. Uji keterbacaan dilakukan melalui kuesioner kepada 16 mahasiswa Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Hasil uji menunjukkan seluruh responden memberikan tanggapan positif terhadap kejelasan bahasa, keruntutan materi, ilustrasi, dan tampilan visual modul, dengan 68,8% merasa lebih memahami materi, sedangkan sebagian kecil belum. Temuan ini merupakan persepsi responden dari uji keterbacaan, bukan efektivitas pembelajaran. Modul ini berpotensi menjadi bahan bacaan mandiri pendamping mata kuliah Pengantar Desain.

Kata kunci: *modul pembelajaran, teori dasar desain grafis, Design Thinking, keterbacaan, media pembelajaran*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis yang menyusun modul pembelajaran teori dasar desain grafis bagi mahasiswa pemula. Berdasarkan proses perancangan tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul "Perancangan Modul Pembelajaran Teori Dasar Desain Grafis untuk Mahasiswa Pemula Program Studi D3 Desain Grafis".

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

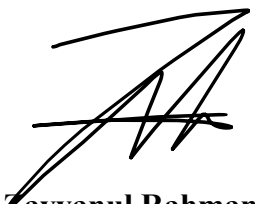
1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Mohammad Djazman Addin Suryana, S.Si., M.Si., selaku Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

5. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis PSDKU Makassar.
6. Eva Fachria, S.Pd.,M.Si selaku Dosen Pembimbing I.
7. Hilman, S.Si., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
9. Ayah, Ibu, dan kakak yang telah memberikan doa dan dukungan
10. Teman-teman Desain Grafis A dan B
11. Teman-teman dekat yang selalu memberi semangat

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 30 Juli 2026

Penulis,



Zayyanul Rahman

NIM. 2390472036

DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Modul Pembelajaran sebagai Bahan Bacaan Mandiri	8
B. Desain Grafis.....	9
C. Semiotika Visual	10
D. <i>Design Thinking</i>	11
E. Prinsip Desain	12
F. <i>White Space</i>	13
G. Teori Warna	14
H. Tipografi.....	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Data/Objek Penulisan	17
B. Teknik Pengumpulan Data	17
C. Ruang Lingkup.....	18
D. Ide Kreatif	19
E. Langkah Kerja.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
A. Praproduksi	24

1. <i>Empathize</i>	24
2. <i>Define</i>	25
B. Produksi	29
1. <i>Ideate</i>	29
2. <i>Prototype</i>	34
C. Pascaproduksi	40
1. <i>Test</i>	40
BAB V PENUTUP	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Brainstorming	26
Gambar 2. Mindmapping	27
Gambar 3. Referensi Modul	29
Gambar 4. Moodboard	30
Gambar 5. Sketsa dan <i>Layout</i>	33
Gambar 6. Buku Desain	34
Gambar 7. Penyederhanaan Bahasa Menggunakan Claude AI	35
Gambar 8. Contoh format evaluasi	37
Gambar 9. Contoh kutipan pembuka di setiap BAB modul	37
Gambar 10. Hasil Perancangan Tata Letak	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	47
Lampiran 2. Kesanggupan sebagai Pembimbing Tugas Akhir	48
Lampiran 3. Lembar Bebas Biaya Pendidikan.....	50
Lampiran 4. Lembar Pembimbing Tugas Akhir.....	51
Lampiran 5. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir	53
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir.....	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar merupakan institusi pendidikan vokasi yang menitikberatkan proses perkuliahan pada kegiatan praktik. Hal tersebut juga tercermin pada Program Studi D3 Desain Grafis. Sebagian besar kegiatan perkuliahan di program studi tersebut berfokus pada praktik langsung menggunakan perangkat lunak desain.

Namun demikian, kualitas sebuah karya desain tidak semata ditentukan oleh penguasaan teknis, melainkan juga oleh kemampuan mempertanggungjawabkan keputusan visual secara konseptual. Kurangnya pemahaman konsep dan dasar desain pada mahasiswa dapat menghambat proses belajar, mengingat seorang desainer pada dasarnya berperan sebagai pemecah masalah (*problem solver*) yang perlu memahami konsep dan tahap perencanaan sebuah karya, bukan sekadar teknik eksekusinya (Putra et al., 2023). Kemampuan tersebut tumbuh dari penguasaan elemen dan prinsip dasar desain sebagai fondasi yang bersifat konstruktif, yang perlu dikuasai sebelum seseorang mampu menghasilkan karya yang kreatif dan bernilai estetik. Sayangnya, fondasi ini tidak jarang diabaikan oleh calon desainer pemula, karena banyak yang menganggap belajar desain cukup sebatas mempelajari bentuk dan teknis penggambaran semata (Mubarat & Ilhaq, 2021). Meskipun ilmu desain terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi, materi dasar seperti prinsip desain, tipografi, dan tata letak pada dasarnya relatif tidak

berubah dan tetap menjadi fondasi yang perlu dikuasai lebih dahulu (Putra et al., 2023).

Pada Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, materi teori dasar desain grafis, yaitu prinsip desain, teori warna, tipografi, dan semiotika visual, telah diajarkan pada mata kuliah Pengantar Desain di semester awal perkuliahan. Namun, penyampaian materi pada mata kuliah tersebut umumnya bersumber dari slide presentasi milik dosen, tanpa disertai bahan bacaan tertulis yang dapat dibawa dan dipelajari ulang secara mandiri. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa apabila pemaparan materi dan praktik di kelas hanya bersumber dari penjelasan pengajar tanpa disertai buku sebagai pedoman, siswa maupun mahasiswa berisiko kesulitan mengingat kembali materi yang telah diajarkan begitu perkuliahan usai (Putra et al., 2023). Slide presentasi pada dasarnya dirancang sebagai alat bantu visual untuk pemaparan langsung di kelas, bukan sebagai bahan bacaan mandiri, sehingga pemahaman yang utuh sangat bergantung pada penjelasan lisan dosen saat perkuliahan berlangsung. Akibatnya, setelah perkuliahan usai, mahasiswa tidak memiliki satu sumber bacaan pun yang dapat digunakan untuk mengingat kembali atau memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Penelusuran pustaka yang dilakukan penulis, baik terhadap koleksi perpustakaan kampus maupun sumber lain, juga belum menemukan modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang dirancang khusus dengan pendekatan sederhana dan ramah bagi pembaca pemula, baik dari segi bahasa yang mudah dipahami maupun dominasi elemen visual dibanding teks naratif yang panjang.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara materi yang telah diajarkan dengan ketersediaan bahan bacaan mandiri yang menyertainya. Modul ini dirancang untuk mengisi kesenjangan tersebut, bukan dengan menghadirkan materi yang sama sekali baru, melainkan dengan menghimpun dan menyusun topik-topik yang telah diajarkan ke dalam satu bahan bacaan mandiri yang terstruktur dan berurutan, disertai tambahan pembahasan *Design Thinking* sebagai pelengkap kerangka berpikir desainer yang selama ini belum tercakup. Keberadaan bahan bacaan mandiri semacam ini penting, karena dengan memiliki pedoman pembelajaran yang dapat dibaca ulang kapan pun diperlukan, pembaca berkesempatan memahami materi secara mandiri sekaligus meminimalkan risiko ketertinggalan dalam memahami konsep dan dasar desain (Putra et al., 2023). Modul disajikan sebagai suplemen di luar mata kuliah resmi, bukan untuk menggantikan proses perkuliahan yang telah berjalan, melainkan untuk melengkapinya dengan bahasa yang sederhana dan visual yang kuat sebagai ciri utama penyajiannya.

Modul ini disusun dalam satu buku yang terdiri atas lima bab, yaitu Apa Itu Desain (termasuk semiotika visual), *Design Thinking*, Prinsip Desain, Teori Warna, dan Tipografi, disusun berurutan agar mahasiswa pemula dapat membangun pemahaman dari fondasi konseptual hingga kemampuan membaca makna visual.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Materi teori dasar desain grafis pada mata kuliah Pengantar Desain di Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar disampaikan melalui slide presentasi tanpa disertai bahan bacaan mandiri, sehingga mahasiswa tidak memiliki sumber bacaan yang dapat dipelajari ulang setelah perkuliahan berakhir
2. Berdasarkan penelusuran pustaka, belum ditemukan modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang dirancang dengan pendekatan bahasa sederhana dan visual yang kuat untuk mahasiswa pemula.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tetap terarah, penulisan tugas akhir ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Modul yang dirancang berfokus pada teori dasar desain grafis, disusun dalam satu buku dengan lima bab: Apa Itu Desain (termasuk semiotika visual), *Design Thinking*, Prinsip Desain, Teori Warna, dan Tipografi.
2. Modul dirancang sebagai bahan bacaan mandiri dan suplemen di luar mata kuliah resmi, ditujukan bagi mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar pada semester awal perkuliahan.
3. Perancangan tugas akhir ini tidak mencakup uji efektivitas belajar secara eksperimental; pembahasan berfokus pada tahap perancangan, penyusunan, dan uji coba keterbacaan modul kepada pembaca.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja konten dan materi teori dasar desain grafis yang perlu dimuat dalam modul suplemen bagi mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis?
2. Bagaimana merancang modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang terstruktur, sistematis, serta ramah bagi pembaca pemula dari segi bahasa dan visual?
3. Bagaimana tanggapan pembaca pemula terhadap keterbacaan modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang telah dirancang, ditinjau dari aspek kejelasan bahasa, keruntutan penyajian materi, ilustrasi, tampilan visual, serta persepsi mereka terhadap pemahaman setelah membaca modul?

E. Tujuan Penulisan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan konten dan materi teori dasar desain grafis yang relevan untuk dimuat dalam modul suplemen bagi mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis.
2. Merancang modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang terstruktur, sistematis, serta ramah bagi pembaca pemula dari segi bahasa dan visual.

3. Mengetahui tanggapan pembaca pemula terhadap keterbacaan modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang telah dirancang berdasarkan aspek kejelasan bahasa, keruntutan penyajian materi, ilustrasi, tampilan visual, serta persepsi mereka terhadap pemahaman setelah membaca modul.

F. Manfaat Penulisan

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata serta nilai guna bagi berbagai pihak yang terkait. Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Memberikan pengalaman langsung dalam merancang bahan bacaan mandiri berbasis teori desain grafis, mulai dari tahap identifikasi kebutuhan, penyusunan konten, hingga penerapan prinsip tata letak dan tipografi dalam sebuah karya nyata.
- b. Memperdalam pemahaman penulis terhadap materi-materi fundamental yang menjadi dasar keilmuan desain grafis, karena penulis dituntut memahami suatu konsep secara utuh sebelum mampu menjelaskannya kembali kepada pembaca pemula secara sederhana dan runtut.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

- a. Menjadi bahan bacaan pendukung tambahan bagi Program Studi D3 Desain Grafis, khususnya sebagai pelengkap mata kuliah Pengantar Desain yang selama ini belum disertai bahan bacaan mandiri.

- b. Membantu mahasiswa mengingat kembali dan memperdalam pemahaman materi setelah perkuliahan berakhir, tanpa perlu bergantung sepenuhnya pada catatan pribadi atau ingatan atas penjelasan dosen di kelas.
- c. Menjadi salah satu dokumen karya akademik yang memperkaya koleksi tugas akhir program studi.

3. Bagi Masyarakat

- a. Dapat dimanfaatkan secara lebih luas oleh siapa pun yang sedang mempelajari desain grafis secara mandiri, khususnya mereka yang belum memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang desain.
- b. Memberikan pemahaman teori dasar sebagai landasan sebelum masuk ke praktik teknis, bagi pembaca yang ingin mempelajari desain grafis secara otodidak.
- c. Memperluas akses pembelajaran desain grafis kepada masyarakat umum melalui bahasa yang sederhana dan pendekatan visual yang mudah dipahami, tidak terbatas pada kalangan akademik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Modul Pembelajaran sebagai Bahan Bacaan Mandiri

Modul pembelajaran adalah bahan ajar yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar secara efektif tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan langsung dari pengajar. Dalam konteks pendidikan desain, ditemukan bahwa mahasiswa sering kali kurang diberi pemahaman berupa konsep atau tahap perencanaan sebuah karya, padahal kompetensi tersebut penting dimiliki karena seorang desainer pada dasarnya berperan sebagai pemecah masalah (*problem solver*) (Putra et al., 2023).

Pemaparan materi yang hanya bersumber dari penjelasan langsung pengajar, tanpa disertai bahan bacaan tertulis yang dapat dipelajari ulang, berisiko membuat pemahaman mahasiswa bergantung sepenuhnya pada ingatan terhadap sesi kelas. Keberadaan buku atau modul pembelajaran memungkinkan mahasiswa membaca kembali materi yang telah disampaikan kapan pun diperlukan, sehingga dapat meminimalkan ketertinggalan dalam proses pembelajaran (Putra et al., 2023).

Kemampuan menguasai elemen dan prinsip dasar sebuah disiplin visual juga merupakan fondasi yang bersifat konstruktif, yang perlu dikuasai lebih dahulu sebelum seseorang mampu menghasilkan karya yang bernilai estetik. Sayangnya, fondasi semacam ini kerap diabaikan oleh calon praktisi pemula, karena banyak yang menganggap mempelajari sebuah disiplin visual cukup sebatas mempelajari bentuk dan teknis eksekusinya semata (Mubarat & Ilhaq, 2021). Kondisi inilah yang mendasari pentingnya modul pembelajaran sebagai bahan bacaan mandiri yang

menghimpun materi secara terstruktur, sehingga mahasiswa dapat membangun pemahaman konseptual sebelum masuk ke tahap praktik teknis.

B. Desain Grafis

Desain grafis merupakan disiplin yang mengombinasikan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens secara efektif. Elemen-elemen utama yang membentuk komunikasi visual di antaranya adalah logo (identitas visual utama), warna (pembangun kesan dan respons emosional), tipografi (penyusunan huruf agar terbaca sekaligus estetik), serta ilustrasi (representasi visual pendukung pesan), yang secara bersama-sama memengaruhi persepsi audiens terhadap sebuah karya atau identitas visual (Usman, 2025).

Konsistensi penerapan elemen-elemen visual tersebut di berbagai platform komunikasi berperan penting dalam memperkuat citra sebuah karya maupun identitas yang dibangunnya. Sebaliknya, penggunaan elemen visual yang tidak konsisten berisiko melemahkan daya kenal dan kekuatan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens (Usman, 2025). Hal ini menegaskan bahwa penyusunan elemen visual yang terpadu bukan sekadar pilihan estetik, melainkan faktor penentu keberhasilan sebuah karya desain dalam mencapai tujuan komunikasinya.

Relevansi kajian desain grafis dalam perancangan modul ini terletak pada kebutuhan mahasiswa pemula untuk memahami dasar-dasar disiplin ini sebelum mempelajari topik yang lebih spesifik. Pemahaman terhadap definisi dan elemen desain grafis menjadi prasyarat sebelum mahasiswa dapat menguasai *design*

thinking, prinsip desain, teori warna, maupun tipografi yang dibahas pada bab-bab berikutnya.

C. Semiotika Visual

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda, mencakup bagaimana tanda-tanda dikonstruksi, diinterpretasikan, dan berfungsi dalam konteks tertentu. Setiap elemen visual, seperti bentuk dan warna, berfungsi sebagai tanda yang membawa makna tertentu bagi yang melihatnya, dan proses pemaknaan tersebut membentuk sebuah sistem tanda yang dapat dianalisis melalui pendekatan diadik maupun triadic (Janottama, 2021).

Pendekatan diadik yang dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure membagi sistem tanda menjadi *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), sedangkan pendekatan triadik yang dikenalkan oleh Charles Sanders Peirce mengembangkan sistem tanda menjadi tiga elemen, yaitu ikon (tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya), indeks (tanda yang menunjukkan hubungan sebab akibat), dan simbol (tanda yang bersifat arbitrer berdasarkan kesepakatan sosial) (Janottama, 2021).

Dalam rancangan modul ini, semiotika visual diintegrasikan ke dalam Bab 1 modul bersama pengantar desain grafis. Penempatan di urutan pertama didasarkan pada pertimbangan bahwa pemahaman tentang tanda dan makna visual merupakan fondasi cara pandang yang perlu dimiliki sejak awal, sebelum mahasiswa mempelajari prinsip, teknik, dan elemen desain yang lebih spesifik pada bab-bab berikutnya.

D. *Design Thinking*

Design thinking merupakan proses ketika seorang desainer melakukan analisis terhadap permasalahan, menuangkan ide, bereksperimen dengan ide yang dihasilkan, hingga melakukan uji coba sampai pada tahap final. *Design thinking* adalah metode yang digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan dengan tujuan menghasilkan inovasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna, dengan mencari solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut (Sufah et al., 2025).

Design thinking memiliki lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu *empathize* (melakukan observasi terhadap kebutuhan dan perspektif pengguna), *define* (mendefinisikan masalah berdasarkan hasil tahap *empathize*), *ideate* (menghasilkan ide-ide kreatif sebagai dasar solusi), *prototype* (membentuk konsep awal dari ide yang dihasilkan), dan *test* (mengevaluasi hasil dengan melakukan uji coba) (Sufah et al., 2025). Tahapan-tahapan ini bersifat iteratif, bukan linear, sehingga seorang desainer terus mengevaluasi dan menyempurnakan solusinya berdasarkan kebutuhan yang ditemukan.

Dalam rancangan modul ini, *Design Thinking* ditempatkan sebagai Bab 2 modul, setelah mahasiswa memahami dasar konseptual desain grafis pada Bab 1 modul. Penempatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa yang telah memahami konteks desain secara umum akan lebih mudah menyerap kerangka berpikir desainer yang bertumpu pada pemecahan masalah secara sistematis, sebelum mempelajari prinsip-prinsip teknis yang lebih spesifik pada bab-bab berikutnya.

E. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah panduan yang mengatur bagaimana elemen-elemen visual disusun dalam sebuah bidang desain, sehingga menghasilkan keseimbangan, hierarki, dan alur pandang yang memudahkan penyampaian pesan. Penerapan prinsip desain komunikasi visual, seperti hierarki, keseimbangan, dan kesatuan, sangat memengaruhi efektivitas penyampaian pesan visual kepada audiens (Syaputra & Mahendra, 2023).

Prinsip kesatuan (*proximity*) menunjukkan bahwa pengelompokan elemen yang kohesif membuat sebuah karya lebih terorganisir dan mempermudah audiens mengenali awal hingga akhir pesan yang disampaikan (Syaputra & Mahendra, 2023). Prinsip keselarasan (*alignment*) berfungsi menciptakan ketertiban antareleman, di mana penataan yang tidak konsisten dapat mengganggu estetika keseluruhan desain (Syaputra & Mahendra, 2023). Sementara itu, prinsip kontras berperan memandu perhatian pembaca ke elemen yang paling penting, sehingga kurangnya kontras antara elemen dapat membuat informasi menjadi kurang jelas dan sulit dipahami (Syaputra & Mahendra, 2023).

Prinsip keseimbangan (*balance*) secara khusus berkaitan dengan kenyamanan visual audiens, di mana desain yang simetris memudahkan pembaca mengikuti urutan informasi, sedangkan desain yang tidak seimbang cenderung mengurangi kenyamanan tersebut meski menggunakan elemen visual yang mencolok (Syaputra & Mahendra, 2023). Selain itu, penekanan (*emphasis*) yang keliru, misalnya ketika elemen yang kurang penting justru ditampilkan lebih besar dibanding informasi utama, dapat membuat pesan penting menjadi kurang menonjol dan menurunkan

efektivitas penyampaian informasi secara keseluruhan (Syaputra & Mahendra, 2023). Prinsip-prinsip ini menegaskan bahwa penerapan prinsip desain yang tepat dapat membantu pemenuhan kebutuhan informasi audiens, sementara inkonsistensi penerapannya berpotensi mengganggu pemahaman pembaca (Syaputra & Mahendra, 2023).

Selain itu, beberapa prinsip dasar lain yang konsisten ditemukan dalam karya desain yang efektif meliputi irama (rhythm), yaitu pengulangan elemen secara teratur yang menciptakan alur pandang yang terarah, serta proporsi, yang berkaitan dengan perbandingan ukuran ideal antarelemen dalam sebuah karya (Mubarat & Ilhaq, 2021). Dalam rancangan modul, prinsip irama tersebut diadaptasi dengan istilah repetisi, karena penyebutan ini dinilai lebih sederhana dan langsung dipahami oleh mahasiswa pemula, tanpa mengubah esensi konsepnya sebagai pengulangan elemen visual yang menciptakan alur pandang yang terarah.

Dalam rancangan modul ini, prinsip desain ditempatkan sebagai Bab 3 modul, setelah *Design Thinking*. Penempatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pemahaman prinsip desain mensyaratkan kemampuan menganalisis hubungan antarelemen secara keseluruhan, bukan sekadar mengenali elemen-elemen secara terpisah, sehingga pembaca perlu memiliki kerangka berpikir analitis dari Bab 2 modul sebelum mempelajari bagaimana elemen-elemen tersebut diatur dalam sebuah bidang desain.

F. *White Space*

White space atau ruang kosong merupakan area pada tata letak yang tidak diisi oleh teks, gambar, maupun elemen visual lainnya. Ruang kosong bukan

sekadar sisa ruang yang tidak terpakai, melainkan bagian penting dalam desain yang perlu direncanakan sejak awal proses perancangan. Keberadaan *white space* memiliki fungsi untuk membantu mengatur hubungan antar elemen visual sehingga membentuk komposisi yang lebih terstruktur, memberikan jeda bagi mata pembaca, serta menciptakan keseimbangan dalam tata letak. (Koskow, 2023)

Pemanfaatan *white space* yang tepat dapat meningkatkan kualitas komunikasi visual karena membantu mengarahkan perhatian pembaca, memperjelas hierarki informasi, serta meningkatkan keterbacaan teks. Sebaliknya, penggunaan ruang kosong yang kurang memadai dapat menyebabkan elemen-elemen visual terlihat saling bertumpuk sehingga mengurangi kenyamanan membaca. Oleh karena itu, *white space* perlu dikelola secara tepat agar setiap elemen dalam desain dapat saling mendukung dan menyampaikan informasi secara efektif. (Koskow, 2023)

G. Teori Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang paling ekspresif, karena tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang mampu membangkitkan emosi, membentuk persepsi, dan memengaruhi perilaku audiens (Munthe et al., 2025). Dalam sebuah karya visual, setiap warna membawa asosiasi emosional yang berbeda, sehingga pemilihannya dapat menciptakan dampak psikologis yang signifikan terhadap cara audiens menerima dan mengingat pesan yang disampaikan (Munthe et al., 2025).

Pemaknaan warna juga bersifat kontekstual, dipengaruhi oleh budaya, pengalaman, serta lingkungan sosial audiens yang melihatnya, sehingga penerapan warna dalam sebuah karya perlu mempertimbangkan konteks penggunaannya,

bukan sekadar preferensi estetis semata (Munthe et al., 2025). Pemilihan warna secara strategis pada sebuah karya terbukti mampu membentuk identitas visual, membangun kedekatan emosional dengan audiens, serta menciptakan komunikasi visual yang efektif (Munthe et al., 2025).

Dalam rancangan modul ini, teori warna ditempatkan sebagai Bab 4 modul, setelah prinsip desain, dengan pertimbangan bahwa mahasiswa yang telah memahami prinsip-prinsip desain akan lebih mampu memahami bagaimana warna bekerja dalam sebuah sistem desain yang kohesif, bukan sebagai elemen yang berdiri sendiri.

H. Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu, seni, atau teknik dalam menyusun elemen-elemen huruf maupun teks agar dapat dibaca dengan jelas dan memiliki nilai estetika. Penguasaan atau kemampuan dalam tipografi akan memberikan kontribusi pada kualitas estetika desain visual yang dihargai oleh audiens (Iswanto, 2023).

Dalam tipografi, terdapat wawasan mengenai anatomi huruf, yaitu bagian-bagian pada huruf seperti *stroke* (garis), *tail* (ekor), dan *serif* (kaki), yang membuat sebuah huruf menjadi unik dan mudah dibedakan dari huruf lainnya. Anatomi huruf juga memengaruhi kemudahan sebuah huruf untuk dikenali dan dibaca (Iswanto, 2023). Selain anatomi huruf, tipografi juga mencakup klasifikasi *typeface* serta hierarki tipografis yang membantu menyusun teks agar makna dapat tersampaikan dengan jelas kepada pembaca.

Ketersediaan bahan ajar mengenai tipografi menjadi penting, mengingat penguasaan materi ini memberikan arah yang tepat bagi mahasiswa dalam memahami dan mengingat teori dasar tipografi (Iswanto, 2023).

Dalam rancangan modul ini, tipografi ditempatkan sebagai Bab 5 modul, di urutan terakhir, dengan pertimbangan bahwa pemahaman tipografi paling bermakna dipelajari setelah mahasiswa memiliki fondasi cara berpikir desainer, prinsip desain, dan teori warna, sehingga mahasiswa mampu memahami mengapa kombinasi tipografis tertentu terasa harmonis, sementara yang lainnya tidak.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Data/Objek Penulisan

Objek penulisan tugas akhir ini adalah modul pembelajaran teori dasar desain grafis yang dirancang sebagai bahan bacaan mandiri bagi mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Modul ini disusun sebagai suplemen di luar mata kuliah resmi, khususnya melengkapi mata kuliah Pengantar Desain yang selama ini belum disertai bahan bacaan tertulis.

Modul terdiri atas lima bab, yaitu Apa Itu Desain (termasuk semiotika visual), *Design Thinking*, Prinsip Desain, Teori Warna, dan Tipografi. Kelima bab modul disusun berurutan agar mahasiswa pemula dapat membangun pemahaman secara bertahap.

Modul dirancang dalam dua bentuk, yaitu versi cetak dan versi digital, agar dapat diakses pembaca sesuai kebutuhan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam perancangan modul ini dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi, studi pustaka, dan kuesioner. Observasi dan studi pustaka digunakan untuk memastikan konten modul disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan sekaligus didukung oleh sumber tertulis yang relevan, sedangkan kuesioner digunakan pada tahap akhir untuk memperoleh tanggapan pembaca terhadap modul yang telah dirancang.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung selama penulis mengikuti proses pembelajaran mata kuliah Pengantar Desain di Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Observasi difokuskan pada penyampaian materi teori dasar desain grafis, media pembelajaran yang digunakan dosen, serta ketersediaan bahan bacaan mandiri yang mendukung proses pembelajaran.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari sumber tertulis dari koleksi perpustakaan kampus serta jurnal ilmiah yang berkaitan dengan teori dasar desain grafis, meliputi desain grafis, *design thinking*, prinsip desain, teori warna, tipografi, dan semiotika visual.

3. Kuisioner

digunakan pada tahap *test* untuk memperoleh tanggapan pembaca terhadap keterbacaan modul yang telah dirancang, sebagaimana dirumuskan pada rumusan masalah ketiga. Rincian pelaksanaan kuesioner dijelaskan lebih lanjut pada bagian Uji Coba Modul.

C. Ruang Lingkup

1. Peran Penulis

Penulis berperan sebagai desainer grafis, bertanggung jawab penuh atas keseluruhan proses, mulai dari studi pustaka, penyusunan konten, perancangan visual, hingga finalisasi modul.

2. Kategori Karya

Karya ini termasuk kategori media pembelajaran atau buku ajar visual, berbentuk suplemen di luar mata kuliah resmi bagi mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis.

D. Ide Kreatif

Berdasarkan kebutuhan mahasiswa pemula yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya, ide kreatif yang dihasilkan adalah modul dengan pendekatan visual minimalis, menggunakan tipografi bold sebagai penekanan pada judul dan poin penting, serta dilengkapi ilustrasi untuk membantu penyampaian konsep. Pendekatan ini dipilih agar tampilan tetap sederhana bagi pembaca pemula, tanpa mengurangi daya tarik visual.

E. Langkah Kerja

Langkah kerja perancangan modul ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Kelima tahap ini diterapkan ke dalam tiga tahap utama: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Meskipun Design Thinking pada dasarnya merupakan metode yang bersifat iteratif, penerapannya dalam perancangan ini dilakukan hingga satu siklus proses. Iterasi lanjutan dilakukan apabila pada tahap test ditemukan kendala yang memerlukan perubahan terhadap konten maupun rancangan visual modul. Namun, apabila hasil uji coba menunjukkan bahwa modul telah memenuhi tujuan perancangan, proses dapat dilanjutkan ke tahap finalisasi tanpa kembali ke tahapan sebelumnya.

1. Praproduksi

Tahap ini mencakup proses *empathize* dan *define*, yaitu memahami kebutuhan mahasiswa pemula dan merumuskan masalah yang menjadi dasar penyusunan konten modul.

a. *Empathize*

Tahap ini dilakukan observasi, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian Teknik Pengumpulan Data, untuk memahami kondisi penyampaian materi teori dasar desain grafis yang berlangsung selama ini dan kebutuhan mahasiswa pemula terhadap bahan bacaan mandiri.

b. *Define*

Berdasarkan hasil *empathize*, tahap *define* dilakukan untuk merumuskan masalah secara jelas serta menentukan arah konten modul yang akan dirancang. Pada tahap ini meliputi:

1) Perumusan Masalah

Masalah dirumuskan sebagai keterbatasan ketersediaan bahan bacaan mandiri yang mendukung mahasiswa dalam memahami dan mempelajari kembali teori dasar desain grafis di luar proses pembelajaran.

2) *Brainstorming*

Brainstorming dilakukan untuk memunculkan ide-ide awal terkait cakupan konten yang perlu dimuat dalam modul.

3) *Mindmapping*

Mindmapping dilakukan untuk memetakan cakupan materi dan menentukan struktur bab modul secara lebih terstruktur.

2. Produksi

Tahap ini mencakup proses *ideate* dan *prototype*, yaitu menyusun gagasan konten dan visual modul hingga mengeksekusinya menjadi bentuk *prototype*.

a. *Ideate*

Pada tahapan *ideate* memasuki pembahasan konten dan visual modul yang akan dirancang, dimulai dengan mengumpulkan referensi hingga membuat sketsa layout, berdasarkan hasil pada tahapan *define*.

Pada tahap ini meliputi:

1) Mencari Referensi Visual

Mencari referensi visual adalah tahapan awal untuk pengembangan ide, digunakan sebagai acuan gaya ilustrasi, tipografi, dan tata letak modul.

2) *Moodboard*

Moodboard disusun untuk menetapkan arah visual modul, mencakup warna, gaya ilustrasi, dan tipografi yang akan digunakan.

3) Sketsa dan *Layout*

Sketsa dan *layout* awal dibuat sebagai gambaran struktur tata letak sebelum masuk ke tahap eksekusi digital.

b. *Prototype*

Pada tahapan *prototype* dilakukan eksekusi seluruh konsep yang dihasilkan pada tahapan *ideate* menjadi *prototype* modul. Pada tahap ini meliputi:

1) Penyusunan Konten

Konten disusun berdasarkan hasil studi pustaka dan struktur bab modul yang telah ditentukan pada tahap *define*.

2) Hasil Perancangan Tata Letak

Tata letak dirancang menggunakan Figma, menghasilkan *prototype* modul dalam bentuk cetak dan digital. Pemilihan Figma didasarkan pada beberapa pertimbangan utama. Pertama, sifatnya yang berbasis cloud memungkinkan proses desain dapat diakses dan dikerjakan dari mana saja tanpa terikat pada satu perangkat. Kedua, kemudahan penggunaan tools yang dimiliki Figma mempercepat proses perancangan tata letak, baik untuk kebutuhan cetak maupun digital. Selain itu, dalam hal pengaturan warna, palet yang digunakan tetap disesuaikan agar tidak melebihi color gamut CMYK, sehingga hasil cetak dapat menampilkan warna yang akurat dan sesuai dengan tampilan pada rancangan digital.

3. Pascaproduksi

Tahap ini mencakup proses *test*, yaitu uji coba *prototype* modul kepada pembaca untuk mengetahui tingkat keterbacaan dan pemahaman terhadap konten.

a. *Test*

Pada tahapan test dilakukan uji coba terhadap *prototype* modul yang telah dihasilkan pada tahap *prototype*, guna mengetahui tingkat keterbacaan dan pemahaman pembaca terhadap konten modul. Pada tahap ini meliputi:

1) Uji Coba Modul

Uji coba dilakukan dengan menyebarkan kuesioner tertutup melalui Google Forms kepada mahasiswa Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Kuesioner terdiri atas lima pertanyaan dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak". Kuesioner ini disusun untuk memperoleh gambaran awal mengenai tanggapan responden terhadap modul, meliputi aspek kejelasan bahasa, keruntutan penyajian materi, kebermanfaatan ilustrasi, daya tarik tampilan visual, serta persepsi responden terhadap pemahamannya setelah membaca modul. Mengingat perancangan ini dibatasi pada tahap uji keterbacaan dan tidak mencakup uji efektivitas pembelajaran, penggunaan kuesioner sederhana dipandang memadai untuk memperoleh umpan balik sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan modul.

2) Revisi dan Finalisasi

Hasil uji coba digunakan sebagai dasar revisi sebelum modul difinalisasi.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Praproduksi

1. *Empathize*

Tahap empathize dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran mata kuliah Pengantar Desain di Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, dengan memanfaatkan keterlibatan penulis sebagai mahasiswa pada mata kuliah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa dosen menyampaikan materi teori dasar desain grafis menggunakan slide presentasi yang memuat poin-poin ringkas. Poin-poin tersebut disusun untuk dijelaskan secara lisan oleh dosen selama perkuliahan berlangsung, sehingga pemahaman yang utuh terhadap materi sangat bergantung pada penjelasan tambahan yang diberikan secara langsung di kelas, bukan pada teks yang tertera di slide itu sendiri.

Slide presentasi tersebut baru dibagikan kepada mahasiswa setelah sesi perkuliahan berakhir. Kondisi ini menimbulkan kendala tersendiri: apabila mahasiswa tidak sempat atau lupa mencatat penjelasan lisan dosen selama kelas berlangsung, poin-poin pada slide menjadi sulit dipahami secara mandiri, karena tidak disertai penjelasan tertulis yang memadai. Akibatnya, slide yang seharusnya berfungsi sebagai bahan bacaan ulang,

pada praktiknya tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran catatan atau penjelasan dosen.

Temuan ini memperkuat kebutuhan akan bahan bacaan mandiri yang memuat penjelasan tertulis secara lengkap, sehingga mahasiswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada catatan pribadi atau ingatan terhadap penjelasan lisan dosen ketika ingin mempelajari kembali materi teori dasar desain grafis.

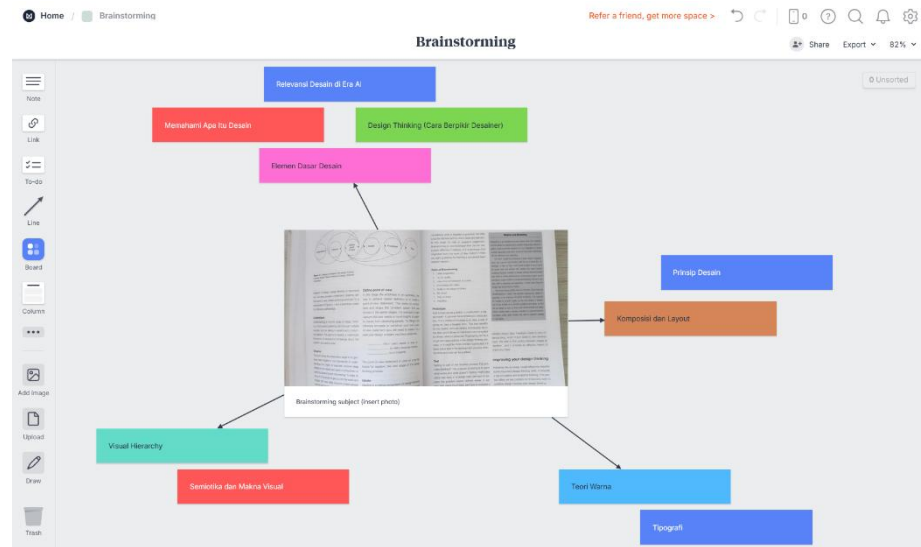
2. Define

a. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil *empathize*, ditemukan bahwa penyampaian materi teori dasar desain grafis pada mata kuliah Pengantar Desain masih bergantung pada slide presentasi yang memuat poin-poin ringkas tanpa penjelasan tertulis yang memadai. Kondisi ini menyebabkan mahasiswa kesulitan memahami kembali materi secara mandiri apabila tidak sempat mencatat penjelasan lisan dosen selama perkuliahan berlangsung.

Masalah kemudian dirumuskan sebagai keterbatasan ketersediaan bahan bacaan mandiri yang dapat mendukung mahasiswa dalam memahami dan mempelajari kembali teori dasar desain grafis di luar proses pembelajaran di kelas. Rumusan masalah ini menjadi dasar penentuan arah konten modul yang dirancang pada tahap-tahap berikutnya.

b. *Brainstorming*



Gambar 1. *Brainstorming*

Berdasarkan hasil tahap *empathize* dan *define*, brainstorming dilakukan untuk memunculkan ide-ide awal terkait cakupan konten yang perlu dimuat dalam modul. Proses ini menghasilkan sejumlah topik potensial, di antaranya Relevansi Desain di Era AI, Memahami Apa Itu Desain, *Design Thinking*, Elemen Dasar Desain, Prinsip Desain, Komposisi dan Layout, *Visual Hierarchy*, Semiotika dan Makna Visual, Teori Warna, serta Tipografi.

Dari sejumlah topik tersebut, dilakukan penyaringan untuk menentukan topik yang benar-benar relevan sebagai teori dasar bagi mahasiswa pemula. Beberapa topik akhirnya tidak dijadikan bab tersendiri dengan pertimbangan sebagai berikut:

- 1) Relevansi Desain di Era AI tidak dimasukkan karena topik ini berada di luar fokus modul yang menitikberatkan pada teori dasar desain grafis, bukan pada isu kontemporer atau perkembangan teknologi.

- 2) *Visual Hierarchy* tidak dijadikan topik tersendiri karena konsep ini secara eksplisit sudah menjadi salah satu prinsip yang dibahas dalam Prinsip Desain, yaitu sebagai hierarki. Komposisi dan *Layout* juga tidak dijadikan topik tersendiri, karena secara garis besar konsepnya telah tercakup dalam pembahasan prinsip-prinsip desain lain seperti keseimbangan dan kesatuan, sementara pembahasan komposisi dan layout secara mendalam memerlukan uraian yang cukup panjang, sehingga dikhawatirkan mengurangi fokus modul sebagai bahan bacaan ringkas bagi pemula.
- 3) Elemen Dasar Desain tidak diambil karena topik ini dinilai terlalu mendasar (seperti bentuk/shape dan garis) sehingga sulit dijelaskan secara mandiri tanpa tumpang tindih dengan pembahasan lain, dan kurang memberikan nilai tambah konseptual bagi mahasiswa pemula.

c. *Mindmapping*



Gambar 2. *Mindmapping*

Hasil brainstorming menghasilkan beberapa alternatif topik, mindmapping dilakukan untuk memetakan topik-topik yang telah disaring ke dalam struktur yang lebih sistematis, sekaligus menentukan sub-topik yang akan dibahas pada masing-masing bab modul. Pemetaan ini disusun menggunakan Milanote, dengan judul modul "Sebelum Mendesain: Teori Dasar Desain Grafis, Modul Belajar Mandiri Cocok untuk Siapa Saja" sebagai simpul utama, yang kemudian bercabang ke lima topik utama beserta sub-topiknya sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Topik

No	Nama Topik	Sub Topik
1.	Apa Itu Desain?	- Definisi Desain - Desain sebagai Komunikasi Visual - Semiotika dalam Desain
2.	<i>Design Thinking</i>	- Apa itu "<i>Design Thinking</i>" - Tahapan <i>Design Thinking</i> - <i>Design Thinking</i> dalam Desain Grafis
3.	Prinsip Desain	- Ruang Kosong (<i>White Space</i>) - Penekanan (<i>Emphasis</i>) - Keseimbangan (<i>Balance</i>) - Kontras (<i>Contrast</i>) - Repetisi (<i>Repetition</i>)

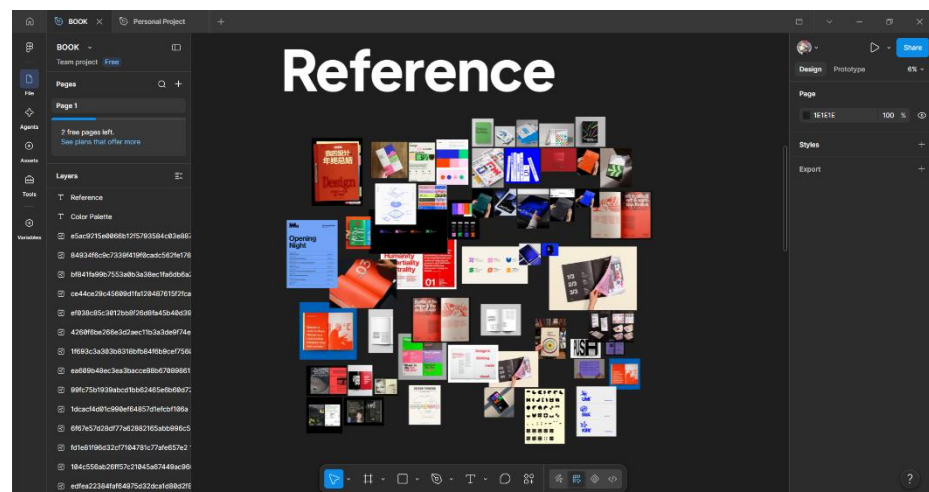
		- Hierarki Visual - Kesatuan (<i>Unity</i>)
4.	Teori Warna	- Apa Itu Warna - Roda Warna - Kombinasi Warna - Psikologi Warna
5.	Tipografi	- Apa Itu Tipografi & Mengapa Penting - Klasifikasi <i>Typeface</i> - Pengukuran dan Spasi

Hasil mindmapping ini menjadi acuan struktur konten yang selanjutnya dikembangkan pada tahap *ideate* dan *prototype*, khususnya dalam penyusunan konten dan perancangan tata letak modul.

B. Produksi

1. *Ideate*

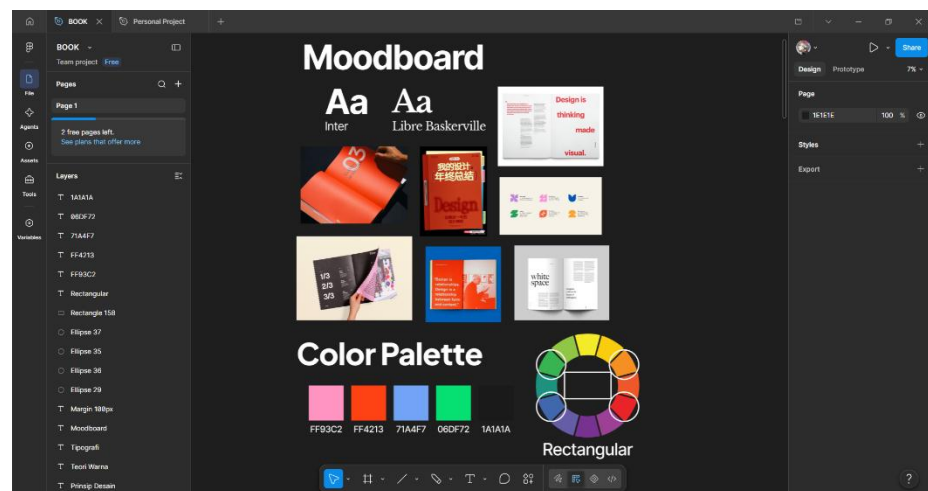
a. Mencari Referensi Visual



Gambar 3. Referensi Modul

Referensi visual dikumpulkan melalui platform Pinterest, kemudian dihimpun ke dalam satu papan referensi menggunakan Figma. Referensi yang dikumpulkan mencakup berbagai gaya desain buku dan modul, seperti tata letak halaman pembuka bab, kombinasi tipografi *bold* dengan gambar, penggunaan *blocking* warna, hingga penerapan *white space* pada halaman berisi teks. Referensi tersebut dipilih karena memiliki karakter visual yang sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga sesuai dengan tujuan perancangan modul sebagai bahan bacaan pendamping bagi mahasiswa pemula. Seluruh referensi kemudian dijadikan acuan dalam menentukan gaya ilustrasi, tipografi, dan tata letak yang akan diterapkan pada modul.

b. *Moodboard*



Gambar 4. *Moodboard*

Berdasarkan referensi visual yang telah dikumpulkan, disusun *moodboard* untuk menetapkan arah visual modul yang mencakup tipografi, palet warna, serta gaya ilustrasi. Pada tahap ini ditetapkan dua jenis huruf yang digunakan dalam modul, yaitu Inter sebagai huruf

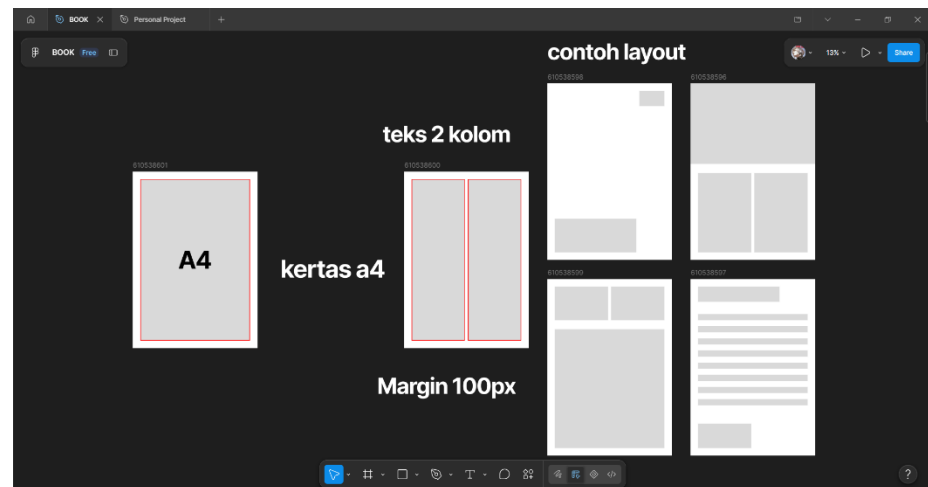
utama dan Libre Baskerville sebagai huruf pendukung. *Typeface* Inter dipilih sebagai huruf utama isi modul karena memiliki bentuk huruf yang sederhana, konsisten, dan mudah dibaca pada media cetak maupun digital. Pemilihan ini mengacu pada teori tipografi yang menekankan bahwa keterbacaan (*readability*) dan kemudahan membaca (*legibility*) merupakan pertimbangan utama dalam penyusunan media pembelajaran yang didominasi teks. Sementara itu, Libre Baskerville digunakan secara terbatas pada sampul, halaman pembuka bab, dan halaman penutup sebagai elemen dekoratif untuk memberikan karakter visual serta meningkatkan daya tarik tampilan modul tanpa mengganggu konsistensi keterbacaan isi. Dengan demikian, kombinasi Inter sebagai huruf utama dan Libre Baskerville sebagai huruf pendukung tidak hanya bertujuan menciptakan variasi visual, tetapi juga menjaga keseimbangan antara keterbacaan isi modul dan karakter visual yang ingin dibangun. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan perancangan modul sebagai bahan bacaan mandiri bagi mahasiswa pemula yang membutuhkan penyajian informasi secara jelas dan nyaman dibaca.

Palet warna disusun berdasarkan skema warna *rectangular* (*tetradic*) yang terdiri atas lima warna utama, yaitu merah muda (#FF93C2), oranye (#FF4213), biru (#71A4F7), hijau (#06DF72), dan hitam (#1A1A1A). Skema warna tersebut diterapkan untuk membangun identitas visual modul sekaligus membedakan setiap bab

sehingga struktur materi lebih mudah dikenali oleh pembaca. Penggunaan warna tidak dimaksudkan untuk memberikan makna psikologis tertentu, melainkan sebagai sistem identitas visual yang membantu pembaca mengenali struktur materi dan memudahkan navigasi selama proses membaca. Penerapan ini mengacu pada teori warna yang telah dibahas pada Bab II.

Selain itu, pendekatan visual minimalis diterapkan melalui pemanfaatan *white space* secara konsisten pada setiap halaman. *White space* digunakan untuk menjaga jarak antarelemen, mengurangi kesan padat, serta mendukung keterbacaan dan keteraturan penyajian informasi sesuai dengan prinsip yang telah diuraikan pada Bab II. Penerapan *white space* juga membantu pembaca membedakan kelompok informasi serta memusatkan perhatian pada elemen-elemen penting, sehingga penyampaian materi menjadi lebih nyaman diikuti. Dengan demikian, pemilihan tipografi, palet warna, dan pemanfaatan *white space* tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetika, tetapi juga mengacu pada teori yang telah dibahas pada Bab II untuk menghasilkan tampilan modul yang terstruktur, mudah dibaca, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa pemula.

c. Sketsa dan *Layout*



Gambar 5. Sketsa dan *Layout*

Sketsa dan rancangan *layout* awal dibuat menggunakan Figma sebagai acuan dalam menyusun struktur tata letak modul sebelum proses perancangan dilakukan secara lebih rinci. Pada tahap ini dirancang beberapa alternatif sistem *grid* dan variasi tata letak halaman, seperti tata letak dua kolom teks, kombinasi gambar dan teks, serta tata letak berbasis blok konten. Ukuran halaman modul ditetapkan menggunakan format kertas A4 sebagai acuan penyusunan tata letak keseluruhan.

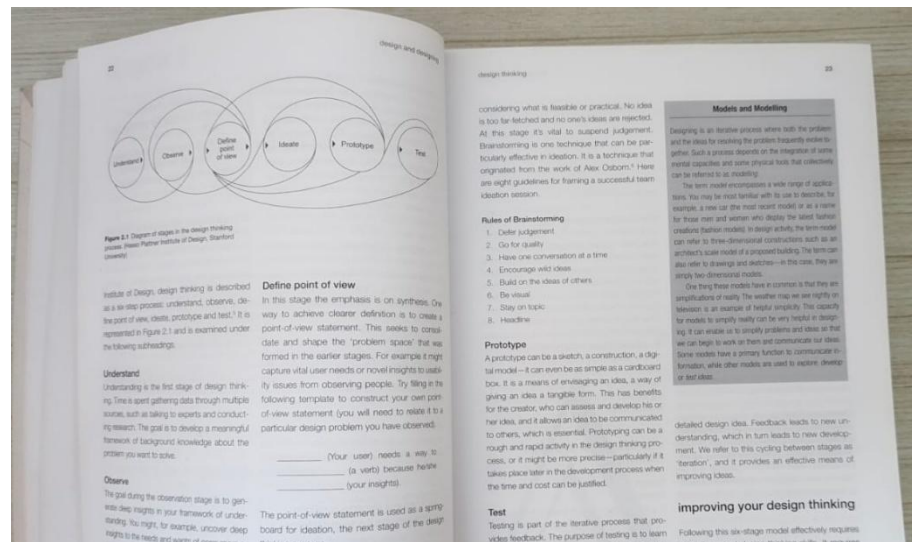
Pemilihan format A4 didasarkan pada pertimbangan bahwa ukuran tersebut merupakan standar yang umum digunakan untuk bahan ajar cetak sehingga memudahkan proses pencetakan secara mandiri tanpa memerlukan peralatan khusus, sekaligus tetap nyaman diakses dalam format digital pada berbagai perangkat. Selain memudahkan proses produksi, dimensi A4 juga memberikan ruang yang memadai untuk menyusun kombinasi teks, ilustrasi, dan *white space* secara

proporsional sehingga mendukung keterbacaan materi serta selaras dengan pendekatan visual minimalis yang telah ditetapkan pada tahap *moodboard*.

Setelah ukuran halaman ditentukan, margin diterapkan secara konsisten pada setiap halaman untuk membentuk struktur tata letak yang rapi serta menjaga keseimbangan komposisi antara teks, ilustrasi, dan ruang kosong. Penerapan margin yang konsisten juga mendukung prinsip kesatuan (*unity*), sehingga setiap halaman memiliki identitas visual yang seragam. Dengan demikian, struktur tata letak yang dirancang tidak hanya menghasilkan tampilan yang konsisten secara visual, tetapi juga mendukung penyajian informasi yang lebih teratur sehingga pembaca dapat mengikuti alur materi dengan lebih mudah.

2. *Prototype*

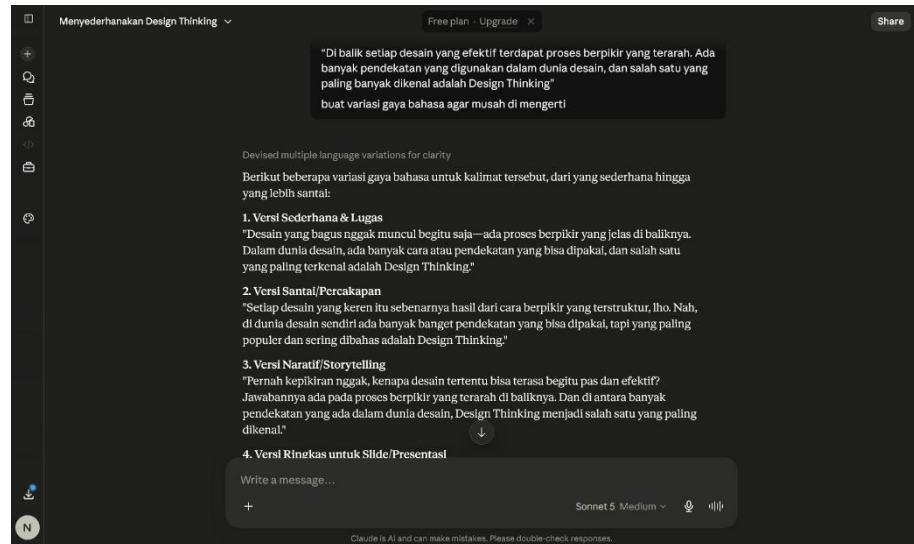
a. Penyusunan Konten



Gambar 6. Buku Desain

Sumber: *Design and Designing* edited by (Steve Garner & Chris Evans, 2012)

Penyusunan konten dilakukan dengan terlebih dahulu mengumpulkan materi dari sumber tertulis, salah satunya buku-buku desain yang menjadi bagian dari studi pustaka.



Gambar 7. Penyederhanaan Bahasa Menggunakan *Claude AI*

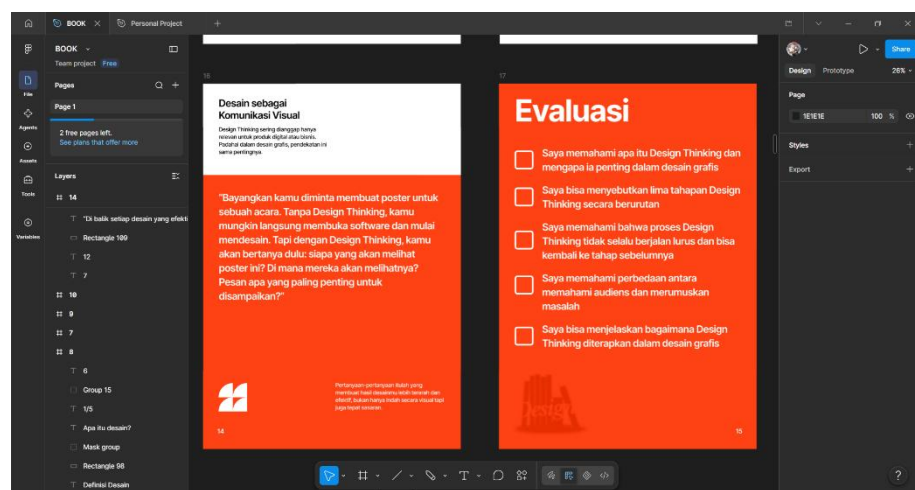
Materi yang telah dikumpulkan kemudian disederhanakan bahasanya dengan bantuan Claude AI agar lebih mudah dipahami oleh mahasiswa pemula. Claude AI digunakan sebagai alat bantu untuk menghasilkan beberapa alternatif penyederhanaan bahasa, bukan untuk menyusun substansi materi. Dari beberapa alternatif yang dihasilkan, penulis melakukan proses seleksi, penyuntingan, dan penyesuaian sehingga isi modul tetap sesuai dengan materi yang diperoleh melalui studi pustaka serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Konten yang telah disesuaikan kemudian dipindahkan ke dalam Figma dengan memanfaatkan kolom kolom tata letak yang telah disiapkan pada tahap sketsa dan *layout* sebelumnya.

Penyusunan materi ke dalam tata letak dilakukan secara bertahap sesuai dengan urutan pembahasan yang telah ditetapkan pada tahap define. Setiap bab dirancang agar memiliki alur penyampaian yang sistematis, dimulai dari pengenalan konsep, penjelasan materi, hingga rangkuman atau evaluasi. Penyusunan tersebut bertujuan memudahkan pembaca mengikuti alur pembelajaran secara bertahap tanpa harus berpindah-pindah topik.



Gambar 9. Contoh kutipan pembuka di setiap BAB modul

Selain teks penjelasan, konten juga dilengkapi dengan elemen pendukung seperti kutipan pembuka pada setiap bab dan diagram tahapan (misalnya diagram siklus pada materi *Design Thinking*).



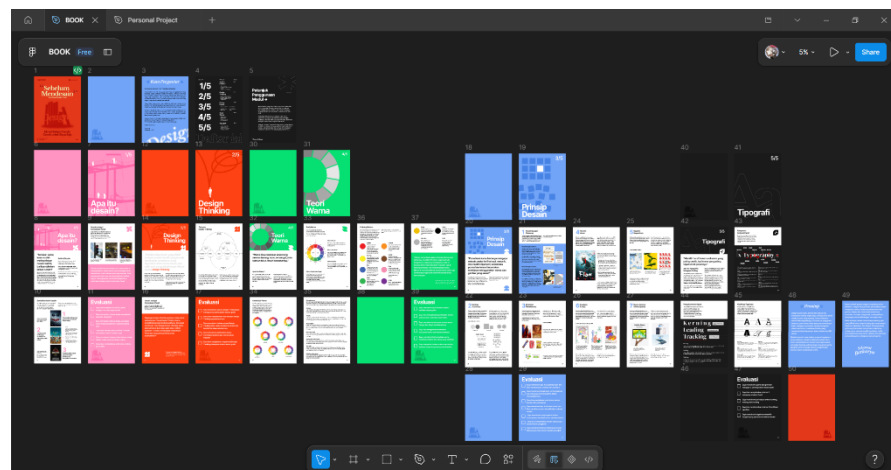
Gambar 8. Contoh format evaluasi

Konten juga dilengkapi dengan halaman evaluasi mandiri yang berisi daftar pernyataan reflektif yang dapat dicentang oleh pembaca untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari pada setiap bab. Halaman evaluasi ini berfungsi sebagai

sarana refleksi sehingga pembaca dapat mengidentifikasi materi yang telah dipahami maupun yang masih perlu dipelajari kembali.

Penyediaan elemen-elemen pendukung, seperti kutipan pembuka, diagram, dan evaluasi mandiri, tidak hanya bertujuan memperkaya tampilan visual modul, tetapi juga membantu pembaca memahami materi melalui penyajian informasi yang lebih terstruktur. Dengan demikian, penyusunan konten tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman membaca agar modul lebih mudah dipahami oleh mahasiswa pemula.

b. Hasil Perancangan Tata Letak



Gambar 10. Hasil Perancangan Tata Letak

Tata letak yang dirancang menggunakan Figma dikembangkan dari hasil sketsa dan rancangan *layout* yang telah dibuat sebelumnya sehingga menghasilkan purwarupa (*prototype*) digital modul yang siap dicetak. Setiap bab modul diberi identitas warna sesuai dengan palet warna yang telah ditetapkan pada tahap *moodboard* untuk membangun identitas visual dan memudahkan pembaca membedakan setiap bab.

Sebagai contoh, bab Apa Itu Desain menggunakan warna merah muda, sedangkan bab *Design Thinking* menggunakan warna oranye. Pemilihan warna tidak dimaksudkan untuk memberikan makna psikologis tertentu, tetapi sebagai sistem identitas visual agar setiap bab mudah dibedakan. Warna dipilih agar selaras dengan konsep visual minimalis yang telah ditetapkan pada tahap *moodboard*. Setiap bab diawali dengan halaman pembuka yang menampilkan judul bab menggunakan tipografi *bold* berukuran besar, kemudian dilanjutkan dengan halaman-halaman konten yang mengombinasikan teks, ilustrasi, dan diagram sesuai kebutuhan materi, serta diakhiri dengan halaman evaluasi mandiri pada setiap akhir bab.

Perancangan tata letak modul tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetika, tetapi juga mengacu pada teori yang telah dibahas pada Bab II. Penggunaan warna tersebut merupakan penerapan teori warna sebagai sistem pengkodean visual (*visual coding*) yang berfungsi membedakan setiap bab secara konsisten. Selain meningkatkan daya tarik visual, penerapan tersebut juga membantu pembaca mengenali struktur materi dan memudahkan navigasi selama proses membaca. Pemilihan tipografi difokuskan pada aspek keterbacaan agar materi mudah dipahami, baik dalam bentuk cetak maupun digital. Selain itu, penerapan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan (*balance*), hierarki visual (*visual hierarchy*), kesatuan (*unity*), serta pemanfaatan *white space* digunakan untuk menyusun

informasi secara sistematis sehingga pembaca dapat mengikuti alur materi dengan lebih nyaman. Dengan demikian, setiap keputusan visual dalam perancangan modul memiliki dasar teoritis yang mendukung keterbacaan, keteraturan informasi, serta efektivitas penyampaian materi kepada pembaca.

Keterpaduan antara tipografi, palet warna, ilustrasi, tata letak, dan penerapan prinsip-prinsip desain menghasilkan tampilan modul yang konsisten secara visual serta mendukung penyajian materi secara terstruktur. Setiap keputusan visual yang diterapkan mengacu pada teori tipografi, teori warna, prinsip-prinsip desain, dan pemanfaatan *white space* yang telah dibahas pada Bab II sehingga selaras dengan tujuan perancangan modul sebagai bahan pembelajaran mandiri bagi mahasiswa pemula.

C. Pascaproduksi

1. *Test*

a. Uji Coba Modul

Uji coba modul dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Forms kepada mahasiswa Program Studi D3 Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar. Dari penyebaran kuesioner tersebut diperoleh 16 respons yang kemudian digunakan sebagai data uji keterbacaan modul. Kuesioner terdiri atas lima pertanyaan dengan pilihan jawaban ya/tidak yang dirancang untuk

memperoleh tanggapan responden mengenai keterbacaan modul serta persepsi mereka terhadap pemahaman setelah membaca konten modul.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa seluruh 16 responden (100%) menyatakan bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami, materi disajikan secara berurutan dan mudah diikuti, ilustrasi serta contoh visual membantu pemahaman, dan tampilan visual modul menarik secara keseluruhan. Pada pertanyaan mengenai persepsi pemahaman setelah membaca modul, sebanyak 11 responden (68,8%) menyatakan bahwa mereka merasa lebih memahami teori dasar desain grafis, sedangkan 5 responden (31,3%) menyatakan belum merasa demikian. Temuan tersebut merupakan persepsi responden berdasarkan hasil kuesioner dan bukan hasil pengukuran efektivitas pembelajaran.

Secara umum, hasil uji coba menunjukkan bahwa modul dinilai mudah dipahami dari segi bahasa, struktur materi, ilustrasi, dan tampilan visual. Meskipun demikian, peningkatan pemahaman konseptual secara menyeluruh belum dirasakan oleh seluruh responden. Rekapitulasi lengkap hasil kuesioner disajikan pada bagian Lampiran.

b. Revisi dan Finalisasi

Hasil uji coba menunjukkan bahwa secara umum modul telah memperoleh tanggapan positif terhadap aspek keterbacaan, keruntutan penyajian materi, ilustrasi, dan tampilan visual. Oleh karena itu, tidak diperlukan revisi yang bersifat signifikan terhadap konten maupun tata letak modul sehingga hasil perancangan ditetapkan sebagai versi final.

Sesuai dengan karakteristik metode Design Thinking yang bersifat iteratif, hasil uji coba pada tahap *test* menjadi dasar untuk menentukan apakah diperlukan pengulangan pada tahap sebelumnya. Dalam perancangan ini, umpan balik yang diperoleh belum menunjukkan adanya permasalahan yang memerlukan pengulangan proses pada tahap *ideate* maupun *prototype*, sehingga proses dilanjutkan ke tahap finalisasi.

Adapun temuan bahwa 5 dari 16 responden (31,3%) belum merasa lebih memahami dasar-dasar desain grafis secara keseluruhan menunjukkan bahwa persepsi pemahaman pembaca masih beragam. Temuan tersebut tidak diartikan sebagai ukuran efektivitas pembelajaran, melainkan sebagai masukan awal untuk penyempurnaan modul pada pengembangan berikutnya. Mengingat perancangan tugas akhir ini dibatasi pada uji keterbacaan dan tidak mencakup pengukuran hasil belajar secara eksperimental, temuan tersebut menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan modul maupun penelitian lanjutan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konten dan materi teori dasar desain grafis yang relevan bagi mahasiswa pemula Program Studi D3 Desain Grafis berhasil ditentukan melalui tahapan *empathize* dan *define*, menghasilkan lima topik utama, yaitu Apa Itu Desain (termasuk semiotika visual), *Design Thinking*, Prinsip Desain, Teori Warna, dan Tipografi. Kelima topik dipilih melalui proses *brainstorming* dan *mind mapping* dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran, sehingga topik di luar fokus perancangan atau yang telah terintegrasi dalam materi utama tidak dijadikan bab tersendiri.
2. Modul pembelajaran teori dasar desain grafis berhasil dirancang dengan menerapkan metode *Design Thinking* melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, menghasilkan modul yang terdiri atas lima bab utama dengan penyajian materi yang sistematis. Prinsip-prinsip desain, teori warna, tipografi, serta pemanfaatan *white space* diterapkan secara terpadu dalam penyusunan tata letak, ilustrasi, dan identitas visual, sehingga tampilan modul konsisten, terstruktur, dan mendukung keterbacaan sebagai bahan pembelajaran mandiri.
3. Hasil uji keterbacaan terhadap 16 mahasiswa Program Studi D3 Desain Grafis menunjukkan bahwa seluruh responden memberikan tanggapan

positif terhadap kejelasan bahasa, keruntutan penyajian materi, ilustrasi, dan tampilan visual modul, dengan 68,8% responden merasa lebih memahami teori dasar desain grafis setelah membaca modul, sedangkan 31,3% belum merasakan hal tersebut; temuan ini merupakan persepsi responden berdasarkan uji keterbacaan, bukan pengukuran efektivitas pembelajaran secara objektif. Secara keseluruhan, modul ini berpotensi dimanfaatkan sebagai bahan bacaan mandiri pendamping mata kuliah Pengantar Desain, meskipun efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar masih memerlukan pengujian lebih lanjut pada penelitian berikutnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengembangan modul lebih lanjut

Mengingat perancangan ini dibatasi hingga tahap uji coba keterbacaan dan belum mencakup uji efektivitas pembelajaran secara eksperimental, penelitian atau tugas akhir selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas menggunakan metode seperti *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, peningkatan pemahaman konseptual pengguna setelah menggunakan modul dapat diukur secara lebih objektif.

2. Bagi penyempurnaan konten

Topik yang berada di luar fokus modul saat ini, seperti Relevansi Desain di Era AI, dapat dipertimbangkan sebagai pengembangan modul lanjutan

atau disusun dalam modul terpisah agar cakupan materi dapat diperluas tanpa mengurangi fokus pembahasan pada modul dasar yang telah dirancang. Selain itu, topik Komposisi dan Layout yang saat ini masih terintegrasi dalam pembahasan prinsip desain dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi bab tersendiri apabila diperlukan pembahasan yang lebih mendalam.

3. Bagi penulis atau peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dengan latar belakang yang lebih beragam agar hasil evaluasi keterbacaan maupun kualitas modul menjadi lebih representatif, terutama apabila modul dikembangkan untuk digunakan oleh masyarakat umum atau pembelajar desain grafis secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Iswanto, R. (2023). *Perancangan buku ajar tipografi. Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Janottama, I. P. A. (2021). Analisis semiotika komunikasi visual boneka angin Toko Cat Citra Warna. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v2i01.73>
- Koskow, W. (2023). *Prinsip ruang kosong pada tata letak isi buku cetak. DeKaVe*, 16(1), 19–34. <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i1.7924>
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). Telaah nirmana sebagai proses kreatif dalam dinamika estetika visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(1). <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v23i1.397>
- Putra, S. W., Janottama, I. P. A., & Putra, G. B. S. (2023). Perancangan media pembelajaran interaktif untuk siswa jurusan DKV. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2). <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/download/2433/935>
- Ramadan Munthe, A., Hidayati, N., Syahrini Hsb, P., Dalimunthe, F., Daut Tanjung, M., & Tafsir Tambunan, M. (2025). *Psikologi warna dalam desain grafis: implikasi terhadap persepsi audiens. Insight Journal*, 1(2), 91–98. <https://ejournal.ynam.or.id/index.php/kopiko/article/view/56>
- Sufah, F., Irawan, A. S. Y., Prihandani, K., Yusup, D., & Garno. (2025). *Perancangan UI/UX design untuk sistem absensi real-time asisten laboratorium dengan optimalisasi untuk memperkuat transparansi dan pengawasan kehadiran. Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(2), 2592–2600. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13130>
- Syaputra, A. A., & Mahendra, A. I. (2023). Penerapan prinsip desain komunikasi visual pada Instagram @kpudiy guna memenuhi kebutuhan informasi. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 4(3), 1564–1582. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1076>
- Usman, I. (2025). *Komunikasi visual dalam branding: peran desain grafis dalam membangun identitas merek. Jurnal Pendidikan, Hukum, Komunikasi*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/10.69623/j-dikumsi.v1i1.44>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS BIODATA MAHASISWA	Form TA-01
---	--	-----------------------

Nama	: Zayyanul Rahman	
Tempat, Tgl Lahir	: Makassar, 24 April 2005	
Alamat	: BTP Blok I No.161	
Jenis Kelamin	: Laki-laki	
Agama	: Islam	
Kewarganegaraan	: Indonesia	
No. Hp / WA	: 081354068728	
Email	: anulcoy24@gmail.com	
Medsos	: @anulcuyy (Instagram)	
Riwayat Pendidikan:		
2011 – 2017	: SDIT As-Salam Fakfak	
2017 - 2020	: SMPIT As-Salam Fakfak	
2020 - 2023	: Madrasah Aliyah Negeri Fakfak	
2023 - Sekarang	: Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar	

Makassar, 30 Juni 2026


Zayyanul Rahman
NIM. 2390472009

Lampiran 2. Kesanggupan sebagai Pembimbing Tugas Akhir

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form TA-03
KESANGGUPAN SEBAGAI PEMBIMBING TUGAS AKHIR		

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Dosen : Eva Fachria, S.Pd., M.Si
NIP
NIDN : 00231187707
Prodi Homepage : Periklanan
Pendidikan Terakhir : S2
Jabatan Fungsional :
Jabatan/Perusahaan :

bersedia membimbing mahasiswa dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan bidang
kajian/penelitian:
PERANCANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEORI DASAR DESAIN GRAFIS UNTUK
MAHASISWA PEMULA PROGRAM STUDI D3 DESAIN GRAFIS
(Zayyanul Rahman - 2390472036)

Pembimbing I untuk mendampingi mahasiswa dalam menyelesaikan Tugas Akhir mereka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Yang menyatakan,



(Eva Fachria, S.Pd., M.Si)
NIDN. 00231187707

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN	Form TA-03
KESANGGUPAN SEBAGAI PEMBIMBING TUGAS AKHIR		

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Dosen : Hilman Asyraf, S.Si., M.Eng
NIP : 199705052024061003
NIDN :-
Prodi Homebase : Teknik Grafika
Pendidikan Terakhir : S2-Teknik Fisika
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Jabatan/Perusahaan : -

bersedia membimbing mahasiswa dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan bidang kajian/penelitian:

PERANCANGAN MODUL PEMBELAJARAN TEORI DASAR DESAIN GRAFIS UNTUK
MAHASISWA PEMULA PROGRAM STUDI D3 DESAIN GRAFIS
(Zayyanul Rahman - 2390472036)

Pembimbing II untuk mendampingi mahasiswa dalam menyelesaikan Tugas Akhir mereka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Yang menyatakan,



(Hilman Asyraf, S.Si., M.Eng)
NIP. 199705052024061003

Lampiran 3. Lembar Bebas Biaya Pendidikan

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN	Form TA-04
	BEBAS BIAYA PENDIDIKAN	

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Hj. Retno A Estiningrum, SE.,MM

Jabatan : Pengadministrasi Keuangan

Telah memeriksa dan memvalidasi rekaman data

pembayaran seluruh beban biaya pendidikan mahasiswa dengan identitas berikut.

Nama : Z. A. YANUL RAHMAN

NIM : 2396472036

Program Studi : DESAIN GRAFIS

Berdasarkan pemeriksaan dan validasi tersebut,

mahasiswa di atas telah melunas biaya pendidikan selama di Politeknik Negeri Media Kreatif, PSDKU Makassar dengan rincian sebagai berikut.

NO	SEMESTER	BIAYA PENDIDIKAN			Tanggal dan Paraf Validator	Keterangan
		UKT	Cuti	Denda		
1.	I					
2.	II					
3.	III					
4.	IV					
5.	V					
6.	VI					
7.	VII (VI+1)					
8.	VIII (VI+2)					
9.	VIII+1 / (VI+3)					
10.	VIII+2 / (VI+4)					
11.	VIII+3					
12.	VIII+4					

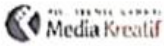
Demikian keterangan ini saya sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

An. Bendahara Penerimaan,



Retno A Estiningrum, SE.,MM

Lampiran 4. Lembar Pembimbing Tugas Akhir

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI PPOLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	Form TA-02
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

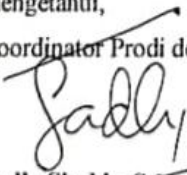
Nama : Zayyanul Rahman
 NIM : 2390472036
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing I : Eva Fachria, S.Pd.,M.Si
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Teori sebagai Media Pendukung Pemahaman Dasar Siswa

No.	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1		Induksi	
2		Latihan beladiri	
3		Pemunculan Masalah	
4		Pendalaman sebelumnya	
5		Asistensi karga	
6			
7			
8			
9			

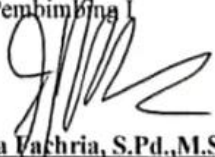
Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

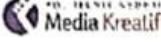
Mengetahui,

Koordinator Prodi desain Grafis


Fadly Shabir, S.Kom., M.T
 NIP. 198803252022031005

Pembimbing I


Eva Fachria, S.Pd.,M.Si
 NIDN. 00231187707

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI PPOLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	Form TA-03
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

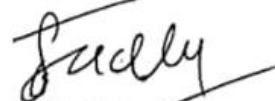
Nama : Zayyanul Rahman
 NIM : 2390472036
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing II : Hilman, S.Si., M.Eng.
 Judul Tugas Akhir : Perancangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Teori sebagai Media Pendukung Pemahaman Dasar Siswa

No.	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1		Bab I - Tj	
2		BAB I - Daftar Pustaka	
3		Bab I - Daftar Pustaka	
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui,

Koordinator Prodi desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T
 NIP. 198803252022031005

Pembimbing II



Hilman, S.Si., M.Eng.
 NIP. 199705052024061003

Lampiran 5. Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir

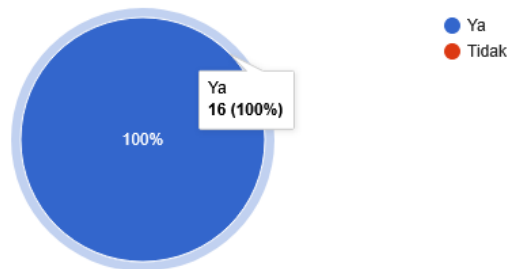
	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
DOKUMEN PENDUKUNG TUGAS AKHIR		



Apakah ilustrasi dan contoh visual dalam modul membantu pemahaman Anda?

[Copy chart](#)

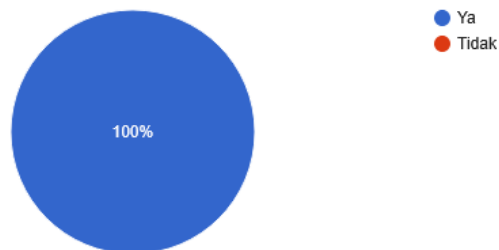
16 responses



Apakah tampilan visual modul (warna, tata letak, tipografi) menarik secara keseluruhan?

[Copy chart](#)

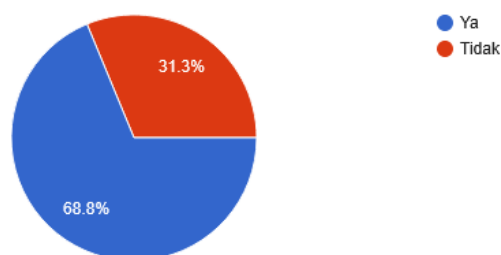
16 responses



Apakah Anda merasa lebih memahami dasar-dasar desain grafis setelah membaca modul ini?

[Copy chart](#)

16 responses



	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
DOKUMEN PENDUKUNG TUGAS AKHIR		

Modul Belajar Mandiri Desain Grafis untuk Pemula

Sebelum Mendesain "[Teori Dasar Desain Grafis](#)"

Apakah bahasa yang digunakan dalam modul ini mudah dipahami?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Apakah materi disajikan secara berurutan dan mudah diikuti?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Apakah ilustrasi dan contoh visual dalam modul membantu pemahaman Anda?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Apakah tampilan visual modul (warna, tata letak, tipografi) menarik secara keseluruhan?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Apakah Anda merasa lebih memahami dasar-dasar desain grafis setelah membaca modul ini?

- ☐ Ya
- ☐ Tidak

Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Tugas Akhir

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
DOKUMENTASI KEGIATAN TUGAS AKHIR		

