

MODUL PRAKTIKUM DAN PANDUAN LAPORAN

Mata Kuliah:

PROJECT DESIGN

Disusun Oleh:

Abdi Darmawan, S.T., M.T.I., Ph.D.
Sigit Yudi Prasetyo, S.Ds., M.Ds.



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Tahun Ajaran Ganjil 2025-2026

Pertemuan 1 – Pengenalan Matakuliah *Project Design*

Mata kuliah *Project Design* merupakan salah satu mata kuliah yang memfokuskan pada pengembangan kemampuan mahasiswa dalam merencanakan, merancang, dan mengelola proyek desain dari awal hingga akhir. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang proses kreatif, perencanaan, serta eksekusi desain yang efektif dalam konteks proyek nyata.

Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan dibekali dengan keterampilan dalam merancang solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan klien atau pengguna, sekaligus memperhatikan aspek waktu, biaya, dan sumber daya yang tersedia. Mata kuliah ini mengintegrasikan teori desain dengan praktik langsung, memungkinkan mahasiswa untuk bekerja dalam tim, menghadapi tantangan dunia nyata, serta mengembangkan keterampilan komunikasi, presentasi, dan manajerial yang diperlukan dalam proyek desain profesional.

Tujuan Pembelajaran: Memahami alur kerja project design dan mengidentifikasi masalah desain.

Deskripsi Materi: Definisi project design, peran desain dalam penyelesaian masalah.

Aktivitas Praktikum & Aplikasi: Diskusi kelas menggunakan Google Docs atau Miro.

Tugas Mahasiswa: Laporan identifikasi masalah (1-2 halaman).

Output: Laporan identifikasi masalah.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti praktikum ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Memahami pengertian dan ruang lingkup *Project Design*.
2. Mengetahui alur kerja (*workflow*) dalam sebuah proyek desain.
3. Mengidentifikasi masalah desain yang dapat dijadikan topik proyek.
4. Menyusun laporan singkat identifikasi masalah sebagai dasar proyek selanjutnya.

B. Deskripsi Materi

1. Pengertian *Project Design*

- *Project design* adalah proses perencanaan, penyusunan, dan pelaksanaan ide kreatif dalam bentuk proyek desain, mulai dari identifikasi masalah hingga menghasilkan solusi visual.
- Dalam desain komunikasi visual, *project design* sering digunakan untuk:
 - Pembuatan identitas visual (logo, branding)
 - Perancangan media promosi
 - Desain aplikasi, website, atau produk digital
 - Kampanye komunikasi visual (iklan, sosial, budaya)

2. Karakteristik *Project Design*

- Berbasis masalah (*problem-solving*).
- Memiliki tujuan yang jelas.
- Dapat diukur keberhasilannya.
- Melibatkan riset, ideasi, perencanaan, eksekusi, dan evaluasi.

3. Tahapan Umum dalam *Project Design*

- **Identifikasi masalah** → Apa masalah utama yang ingin diselesaikan melalui desain?
- **Eksplorasi ide** → Bagaimana kemungkinan solusi kreatif yang bisa ditawarkan?

- **Perencanaan proyek** → Menentukan timeline, sumber daya, dan target audiens.
- **Produksi desain** → Membuat draft, mockup, dan final design.
- **Evaluasi** → Menguji hasil karya dan menerima *feedback* untuk perbaikan.

C. Aktivitas Praktikum

1. Diskusi Kelas (30 menit)

- Mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil (3–5 orang).
- Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan:
 - Contoh masalah komunikasi visual yang sering mereka lihat sehari-hari.
 - Mengapa masalah tersebut penting untuk diselesaikan.
- Diskusi dapat difasilitasi dengan *Google Docs* atau *Miro Board* untuk kolaborasi online.

2. Identifikasi Masalah Individu (45 menit)

- Mahasiswa menuliskan minimal **3 masalah desain** yang mereka temukan di sekitar (contoh: poster event kampus yang tidak menarik, branding UKM yang lemah, website kampus yang sulit digunakan).
- Dari ketiga masalah tersebut, mahasiswa memilih **1 masalah utama** yang akan dijadikan topik proyek semester ini.

3. Penyusunan Laporan Singkat (30 menit)

- Mahasiswa menyusun laporan identifikasi masalah (1–2 halaman) yang memuat:
 - Judul sementara proyek.
 - Deskripsi masalah.
 - Pentingnya masalah untuk diselesaikan.
 - Gambaran target audiens (siapa yang terdampak masalah).
 - Referensi gambar atau contoh kasus (jika ada).

D. Alat & Aplikasi yang Digunakan

- **Google Docs / Microsoft Word** → Menulis laporan identifikasi masalah.
- **Miro / Canva / XMind (opsional)** → Membuat peta masalah atau visualisasi ide.
- **Handphone/kamera** → Mendokumentasikan contoh nyata masalah desain.

E. Tugas Mahasiswa

- Membuat **Laporan Identifikasi Masalah** (1–2 halaman, diketik rapi).
- Format laporan minimal mencakup:
 1. Judul Sementara Proyek.
 2. Latar Belakang Masalah.
 3. Rumusan Masalah.
 4. Target Audiens.
 5. Dokumentasi pendukung (foto, tangkapan layar, atau contoh visual terkait).

F. Output

- Dokumen laporan identifikasi masalah (PDF/Word).
- Akan digunakan sebagai **dasar pertemuan berikutnya (eksplorasi ide & brainstorming)**.