

MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 7

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

Modul Teori Pertemuan 7 – Memahami Visualisasi Awal

Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami pentingnya visualisasi awal dalam proses desain.
- Mahasiswa mampu membuat **sketsa, wireframe, dan moodboard** untuk menuangkan konsep.
- Mahasiswa terbiasa menggunakan visualisasi awal sebagai sarana komunikasi ide dengan tim atau klien.

Materi Pokok

1. **Visualisasi Awal dalam Desain**
 - Tahap awal untuk menuangkan ide dari konsep ke bentuk visual.
 - Membantu mengurangi miskomunikasi dengan klien/partner.
 - Lebih hemat waktu & biaya sebelum produksi digital.
2. **Sketsa (Sketches)**
 - Gambar cepat (manual/digital) untuk menggambarkan ide.
 - Tidak harus rapi, yang penting jelas ide utamanya.
 - Contoh: sketsa logo, layout poster, atau storyboard iklan.
3. **Wireframe**
 - Representasi kerangka desain, terutama untuk media digital (website/aplikasi).
 - Berfokus pada struktur, tata letak, alur navigasi.
 - Contoh: wireframe aplikasi kampus (menu utama, halaman profil, jadwal kuliah).
4. **Moodboard**
 - Kumpulan referensi visual untuk menggambarkan suasana, warna, tipografi, tekstur.
 - Membantu menyatukan persepsi tim & klien.
 - Bisa dibuat manual (kolase majalah) atau digital (Pinterest, Milanote, Canva).

Strategi Pembelajaran

- **Ceramah singkat:** pengenalan sketsa, wireframe, moodboard.
- **Studi kasus:** menampilkan contoh moodboard dan sketsa proyek desain nyata.
- **Latihan kelas:** mahasiswa membuat visualisasi awal untuk konsep yang sudah dirumuskan.

Aktivitas Kelas

1. Pemaparan Dosen

- Menjelaskan perbedaan sketsa, wireframe, dan moodboard.
- Menunjukkan contoh nyata dari proyek branding dan UI/UX.

2. Latihan Individu

- Mahasiswa membuat **sketsa kasar** (2–3 alternatif) dari konsep proyek masing-masing.

3. Latihan Kelompok

- Mahasiswa membuat **moodboard** untuk proyek kelompok menggunakan referensi visual (bisa digital/manual).

4. Diskusi Kelas

- Beberapa mahasiswa menampilkan hasil sketsa/moodboard → kelas memberi masukan.

Modul Praktikum Pertemuan 7 – Sketsa Awal / Wireframe

Sketsa awal atau sering disebut **wireframe** adalah gambaran kasar (draft) dari sebuah desain, biasanya berbentuk coretan sederhana yang berfungsi untuk:

- **Memvisualisasikan ide awal** sebelum masuk tahap desain detail.
- **Membantu merencanakan struktur dan tata letak** (layout) suatu karya visual, aplikasi, website, atau media lainnya.
- **Mengurangi revisi besar** di tahap akhir, karena arah desain sudah dipetakan sejak awal.

Tujuan: Membuat sketsa ide.

Materi: Sketsa manual, wireframe digital.

Praktikum & Aplikasi: *Adobe Family*, Procreate, Figma, dan lainnya.

Tugas: Sketsa 2–3 alternatif.

Output: Sketsa dengan penjelasan.

A. Tujuan Pembelajaran

- Menjadi **alat komunikasi** antara desainer, klien, dan tim.
- Memastikan **alur informasi/logika desain** sesuai kebutuhan.
- Memberi gambaran awal sebelum membuat mockup atau prototype.

B. Deskripsi Materi

Gambaran sketsa awal sebuah project;

- **Sederhana** → biasanya hanya berupa kotak, garis, atau simbol untuk menunjukkan posisi elemen (gambar, teks, tombol).
- **Non-detail** → tidak menampilkan warna, font, atau ilustrasi final.
- **Fokus pada struktur** → menunjukkan alur, hierarki informasi, dan penempatan konten.

- **Mudah diubah** → bisa dibuat cepat di kertas, whiteboard, atau software digital.

C. Aktivitas Praktikum

- Mahasiswa mampu membuat sketsa sesuai dengan target audience dengan beberapa alternatif.

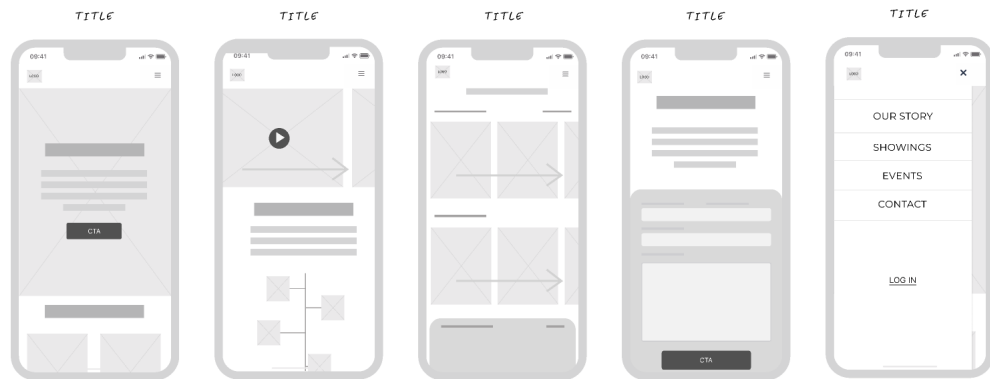
D. Contoh

- **Desain Komik:**



Sumber Gambar: Ram Studio

- **Desain Flayer Event:** sketsa awal poster menunjukkan letak judul, ilustrasi utama, teks pendukung, dan logo sponsor.
- **UI/UX (Website/App):** wireframe memperlihatkan posisi menu navigasi, tombol, gambar header, dan konten utama.



Sumber Gambar: Figma

E. Alat & Aplikasi yang Digunakan

- Sketsa dapat dilakukan secara manual menggunakan kertas
- Sketsa digital dapat menggunakan aplikasi Procreate, Photoshop, Adobe Illustrator, Figma.

F. Tugas Mahasiswa

- Membuat sketsa dari proyek yang sedang dikerjakan
- Susun 1 moodboard yang menggambarkan style visual dari proyek

G. Output

Mahasiswa mampu merancang sketsa dan moodboard dan mampu memberikan penjelasan.

- Sketsa Manual dalam format kertas / digital (PDF/JPEG)
- Moodboard (JPEG/PDF)

