

# MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 9

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 9 – Menjelaskan Prototype

## Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami konsep **prototyping** dalam desain komunikasi visual.
- Mahasiswa mampu membuat **mockup** atau **prototype interaktif** dari desain mereka.
- Mahasiswa menyadari peran prototyping sebagai jembatan antara konsep dan uji coba pengguna.

## Materi Pokok

### 1. Definisi Prototyping

- Proses membuat representasi awal dari desain agar bisa diuji dan divisualisasikan.
- Bukan produk akhir, tetapi cukup untuk menunjukkan fungsi & pengalaman pengguna.

### 2. Jenis Prototyping

- **Low-fidelity (lo-fi)**: sederhana, biasanya berupa sketsa atau wireframe.
- **High-fidelity (hi-fi)**: mendekati final, biasanya dibuat dengan software desain (Figma, Adobe XD, Photoshop).

### 3. Mockup vs Prototype

- **Mockup**: representasi statis → fokus pada tampilan visual.
- **Prototype**: representasi interaktif → bisa diuji (klik, navigasi).

### 4. Peran Prototyping dalam DKV

- Branding: mockup logo pada media nyata (kemasan, merchandise).
- UI/UX: prototype aplikasi/website untuk simulasi penggunaan.
- Kampanye sosial: mockup poster pada ruang publik.

## Strategi Pembelajaran

- **Ceramah singkat:** pengenalan prototyping & contohnya.
- **Studi kasus:** menampilkan contoh mockup desain dan prototype aplikasi.
- **Latihan kelas:** mahasiswa membuat prototyping awal dari desain mereka.

## Aktivitas Kelas

### 1. Pemaparan Dosen

- Menjelaskan perbedaan mockup dan prototype.
- Menampilkan contoh prototyping dari industri kreatif.

### 2. Latihan Individu

- Mahasiswa membuat **mockup sederhana** (contoh: logo ditempel pada kemasan, poster di billboard).

### 3. Latihan Kelompok

- Untuk mahasiswa yang mengerjakan media digital: membuat **prototype interaktif** menggunakan Figma/Adobe XD.

### 4. Diskusi Kelas

- Beberapa hasil mockup/prototype dipresentasikan → mahasiswa lain memberikan masukan.

## Modul Praktikum Pertemuan 9 – Pengembangan Desain

Pada fase ini, desainer mulai menuangkan gagasan dari pertemuan sebelumnya **sketsa, wireframe, atau layout sederhana** untuk menguji bagaimana konsep dapat diwujudkan secara visual dan komunikatif. Dalam prosesnya, pengembangan desain perlu memperhatikan **prinsip desain** agar draft awal tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga efektif menyampaikan pesan. Beberapa prinsip utama yang diterapkan:

**Tujuan:** Menghasilkan draft awal.

**Materi:** Prinsip tipografi, warna, layout.

**Praktikum & Aplikasi:** Photoshop, Illustrator, Figma.

**Tugas:** Draft desain low fidelity / Prototype low fidelity

**Output:** Draft desain awal.

### A. Tujuan Pembelajaran

- Menjadi **alat komunikasi** antara desainer, klien, dan tim.
- Memastikan **alur informasi/logika desain** sesuai kebutuhan.
- Mampu Membuat mockup atau prototype.

### B. Deskripsi Materi

Dalam prosesnya, pengembangan desain perlu memperhatikan **prinsip desain** agar draft awal tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga efektif menyampaikan pesan. Beberapa prinsip utama yang diterapkan:

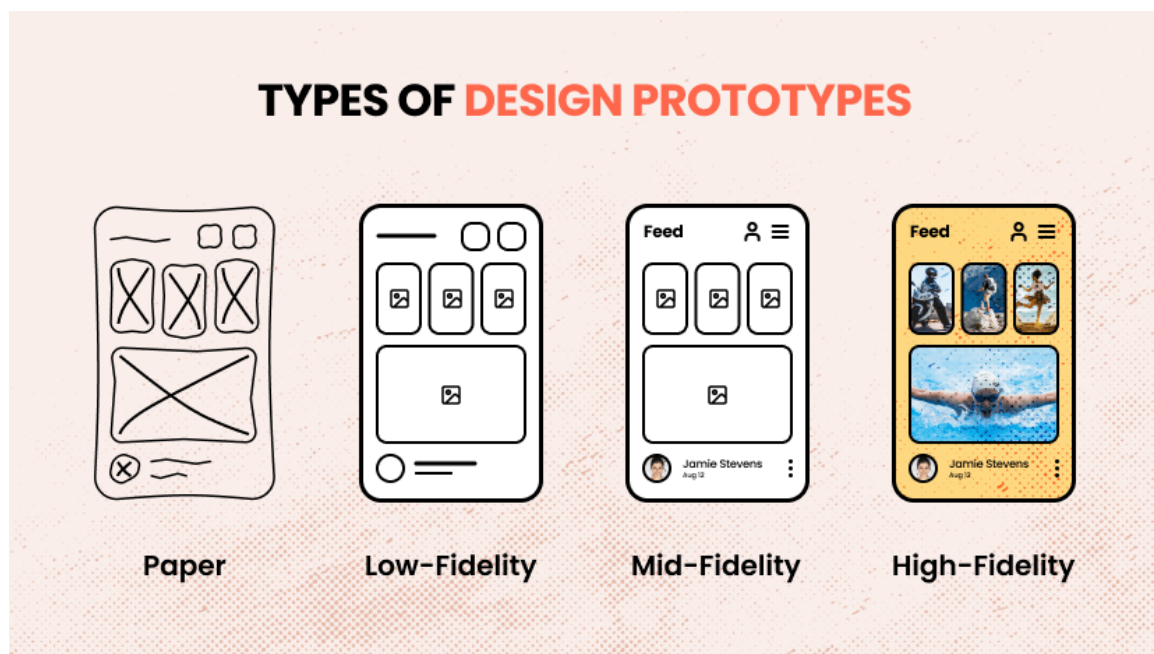
- **Keseimbangan (Balance)** – memastikan distribusi elemen visual terasa stabil, baik simetris maupun asimetris.
- **Proporsi (Proportion)** – menjaga hubungan ukuran antar elemen agar harmonis dan tidak mengganggu fokus utama.
- **Kesatuan (Unity)** – menyatukan berbagai elemen agar membentuk komposisi yang konsisten dan tidak terkesan terpisah-pisah.

- **Irama/Pergerakan (Rhythm/Movement)** – menciptakan alur visual yang mengarahkan mata audiens pada bagian penting.
- **Kontras (Contrast)** – menonjolkan perbedaan warna, ukuran, atau bentuk untuk memperjelas hierarki informasi.
- **Penekanan (Emphasis)** – menentukan elemen dominan yang menjadi pusat perhatian.
- **Kesederhanaan (Simplicity)** – menghindari detail berlebihan agar pesan inti mudah dipahami.

### C. Aktivitas Praktikum

- Mahasiswa mampu membuat sketsa lebih mendetail.

### D. Contoh



Referensi: <https://htmlburger.com/blog/prototype-design/>

### E. Alat & Aplikasi yang Digunakan

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

## F. Tugas Mahasiswa

- Buat **prototype** dari desain masing-masing (mockup statis atau prototype interaktif).

## G. Output

Mahasiswa mampu merancang prototype dan mampu memberikan penjelasan.

- File mockup ((JPEG/PDF) atau link prototype (Figma)

