

MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 11

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 11 – Memahami Prinsip Finalisasi Desain

Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami prinsip **refinement** dan **revisi** dalam desain.
- Mahasiswa mampu memperbaiki draft desain berdasarkan hasil evaluasi (user testing & peer review).
- Mahasiswa menghasilkan konsep final yang siap untuk dokumentasi dan presentasi.

Materi Pokok

1. Refinement dalam Desain

- Proses penyempurnaan desain setelah evaluasi.
- Melibatkan perbaikan detail visual: tipografi, warna, layout, ikon, ilustrasi.
- Fokus pada konsistensi dan kualitas akhir.

2. Revisi Desain

- Perubahan berdasarkan masukan pengguna, dosen, atau klien.
- Prinsip revisi yang baik:
 - Berdasarkan data/evaluasi, bukan hanya selera pribadi.
 - Diprioritaskan sesuai dampaknya terhadap kualitas desain.

3. Prinsip Finalisasi

- **Konsistensi** → elemen visual seragam (warna, font, style).
- **Kejelasan pesan** → desain komunikatif & mudah dipahami.
- **Teknis siap produksi** → resolusi, format file, ukuran sesuai standar media.

4. Contoh Aplikasi

- Branding UMKM → revisi logo agar lebih sederhana & mudah diaplikasikan.

- UI/UX → memperbaiki navigasi aplikasi berdasarkan hasil usability testing.
- Kampanye sosial → menyesuaikan copywriting agar lebih relevan dengan target audiens.
 - **Errors** → minim kesalahan.
 - **Satisfaction** → menyenangkan digunakan.

Strategi Pembelajaran

- **Ceramah singkat:** menjelaskan prinsip refinement & revisi.
- **Studi kasus:** menunjukkan desain sebelum dan sesudah revisi.
- **Latihan kelas:** mahasiswa memperbaiki draft desain mereka.

Aktivitas Kelas

1. Pemaparan Dosen

- Menjelaskan pentingnya revisi berbasis data, bukan hanya preferensi pribadi.
- Menunjukkan contoh revisi nyata (sebelum & sesudah).

2. Latihan Individu

- Mahasiswa membawa draft desain (hasil dari pertemuan 9–10).
- Melakukan perbaikan visual sesuai feedback evaluasi.

3. Review Kelompok

- Mahasiswa saling memberi masukan pada hasil revisi sementara.
- Diskusi singkat: bagian mana yang sudah membaik, bagian mana yang masih perlu diperbaiki.

Modul Praktikum Pertemuan 11 – Produksi Desain (High Fidelity)

Produksi desain high fidelity adalah tahap pembuatan rancangan desain yang sudah sangat detail, menyerupai bentuk akhir produk. Berbeda dengan sketsa atau draft awal (low fidelity), desain high fidelity menampilkan **tata letak, warna, tipografi, ikon, gambar, dan interaksi** secara lengkap sehingga hampir sama dengan hasil final.

Tujuan: Menghasilkan desain high fidelity.

Materi: Produksi desain profesional.

Praktikum & Aplikasi: Illustrator, Photoshop, Figma.

Tugas: Desain final 80%.

Output: File desain high fidelity.

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran nyata kepada klien atau pengguna, sekaligus menjadi acuan dalam proses produksi atau implementasi (misalnya ke dalam kode pada desain aplikasi, atau cetakan final pada media grafis).

B. Deskripsi Materi

1. Pengertian High Fidelity Design

Produksi desain high fidelity adalah tahap pembuatan rancangan desain yang sudah sangat detail, menyerupai hasil akhir produk. Desain ini menampilkan tata letak, warna, tipografi, ikon, gambar, hingga simulasi interaksi sehingga terlihat realistis.

2. Tujuan Produksi High Fidelity

- Memberikan gambaran visual yang mendekati produk final.
- Menjadi acuan utama dalam proses implementasi (misalnya tampilan UI Desain atau cetak final untuk media grafis).

- Memudahkan evaluasi dari segi estetika, keterbacaan, dan fungsi.
- Mengurangi risiko kesalahan sebelum masuk tahap produksi nyata.

3. Karakteristik High Fidelity

- Detail visual lengkap (warna, ilustrasi, tipografi, ikon).
- Proporsi dan tata letak presisi.
- Sudah menggunakan konten asli, bukan placeholder.
- Bisa menampilkan interaksi nyata (pada prototipe digital).

4. Perbedaan Low Fidelity vs High Fidelity

- *Low Fidelity*: sederhana, masih berupa wireframe/sketsa, menekankan struktur dan alur informasi.
- *High Fidelity*: realistis, detail, siap uji coba, menekankan pengalaman visual dan interaktif.

5. Alat/Software yang Digunakan

- **UI/UX Design**: Figma, Adobe XD, Sketch.
- **Desain Grafis**: Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW.
- **Prototyping**: InVision, Marvel App.

6. Kegiatan Produksi High Fidelity

- Menyusun layout final.
- Memilih warna, tipografi, dan elemen grafis sesuai brand.
- Menambahkan konten asli (teks, foto, ikon).
- Membuat prototipe interaktif (jika desain digital).
- Review dan uji coba dengan klien atau pengguna.

7. Hasil Akhir

Desain high fidelity siap dipresentasikan sebagai representasi produk final dan dapat langsung dijadikan pedoman untuk tahap implementasi/produksi.

C. Aktivitas Praktikum

Produksi Desain High Fidelity

Tujuan:

Mahasiswa mampu mengembangkan draft desain *low fidelity* menjadi desain *high fidelity* yang detail dan mendekati hasil final.

Langkah Praktikum:

1. Persiapan

- Tentukan tema proyek (contoh: poster kampanye sosial, desain aplikasi mobile, desain website sederhana).
- Siapkan hasil draft awal / wireframe (*low fidelity*) yang sudah dibuat pada pertemuan sebelumnya.

2. Pengembangan Desain *High Fidelity*

- Pilih warna utama dan warna pendukung sesuai konsep.
- Tentukan tipografi (jenis font, ukuran, hirarki teks).
- Tambahkan elemen visual: ikon, ilustrasi, foto, atau grafis pendukung.
- Susun layout dengan proporsi dan keseimbangan yang tepat.
- Masukkan konten asli (teks, gambar nyata), bukan placeholder.

3. Penggunaan Software

- Untuk desain grafis cetak: gunakan Adobe Illustrator, Photoshop, atau CorelDRAW.
- Untuk desain digital/UI: gunakan Figma, Adobe XD, atau Sketch.

4. Output Praktikum

- Hasil desain high fidelity yang menyerupai produk final (poster siap cetak, UI aplikasi siap prototipe, atau halaman web statis).
- Presentasi singkat (5–10 menit) menjelaskan:
 - Perubahan dari *low fidelity* ke *high fidelity*.
 - Alasan pemilihan warna, tipografi, dan elemen visual.

- Bagaimana desain sudah sesuai prinsip desain (keseimbangan, kontras, penekanan, dll).

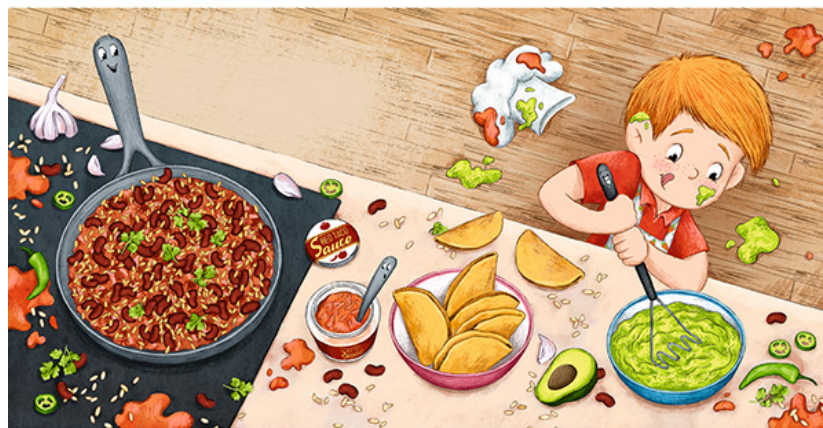
5. Feedback dan Evaluasi

- Setiap kelompok/mahasiswa saling memberikan masukan (*peer feedback*).
- Dosen memberikan evaluasi terkait ketepatan desain dengan konsep dan prinsip desain.

D. Contoh

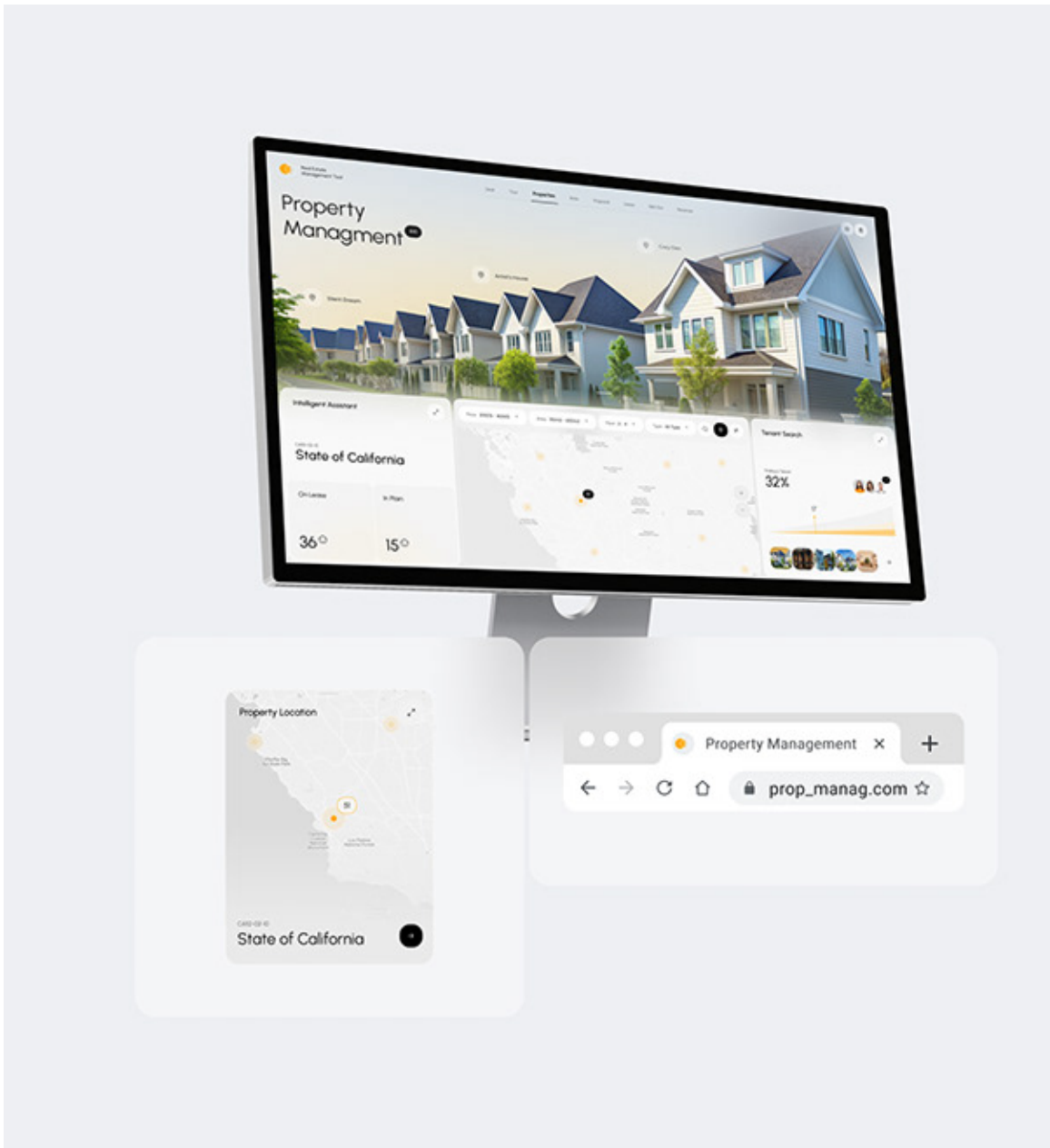


Perancangan Visual Identity /
<https://www.behance.net/gallery/58949755/Cluckers>



Perancangan Ilustrasi Buku Anak

<https://www.behance.net/gallery/231268433/Illustrations-for-cute-and-funny-books>



Perancangan UI/UX

<https://www.behance.net/gallery/218003865/RE-Management-Tool-Real-Estate-SaaS-UX-UI-Design>



Perancangan Komik

<https://www.behance.net/gallery/196809531/Nino-Perro-Comic>

E. Alat & Aplikasi yang Digunakan

1. Desain Grafis Cetak (Poster, Brosur, Kemasan, Branding)

- **Adobe Illustrator** → untuk desain vektor, logo, poster.
- **Adobe Photoshop** → untuk manipulasi foto, desain berbasis raster.
- **CorelDRAW** → alternatif untuk desain grafis berbasis vektor.
- **Affinity Designer** → versi lebih ringan dan ekonomis dari Illustrator.

2. UI/UX Design (Aplikasi & Website)

- **Figma** → populer, berbasis cloud, mendukung kolaborasi tim.
- **Adobe XD** → prototyping aplikasi dan website dengan integrasi Adobe Creative Suite.
- **Sketch** → banyak dipakai di MacOS, fokus pada UI/UX design.
- **InVision / Marvel App** → untuk membuat prototipe interaktif dari desain statis.

3. Pendukung Presentasi & Prototyping

- **Canva Pro** (untuk kebutuhan sederhana, bukan detail teknis).
- **Miro** atau **Whimsical** (untuk alur desain/prototipe kolaboratif).

Jadi, pilihan aplikasi bisa disesuaikan dengan kebutuhan:

- Kalau fokus ke **media cetak** → **Illustrator, Photoshop, CorelDRAW**.
- Kalau fokus ke **aplikasi/website** → **Figma, Adobe XD, Sketch**.

F. Tugas Mahasiswa

- Mampu membuat desain final 80%, Berdasarkan hasil evaluasi. Laporan berisi:
 1. Draft awal (sebelum revisi).
 2. Masukan dari evaluasi.
 3. Desain final (sesudah revisi).
 4. Catatan perubahan yang dilakukan.

G. Output

1. File desain final (JPEG/PDF).
2. Laporan revisi singkat (2–3 halaman).

