

MODUL TEORI DAN PRAKTIKUM PERTEMUAN 13

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 dan Praktikum Pertemuan 13 – Menjelaskan Teknik Presentasi

Tujuan Pembelajaran

- Mahasiswa memahami prinsip **storytelling** dalam menyampaikan ide desain.
- Mahasiswa mampu menyusun **presentasi visual** yang menarik dan komunikatif.
- Mahasiswa terbiasa melakukan simulasi presentasi untuk mempersiapkan ujian akhir.

Materi Pokok

1. Storytelling dalam Presentasi Desain

- Desain bukan hanya visual, tetapi juga narasi di baliknya.
- Struktur storytelling:
 - **Awal (setup)** → latar belakang & masalah.
 - **Tengah (konflik)** → proses pencarian solusi.
 - **Akhir (resolusi)** → desain final & dampaknya.
- Gunakan cerita sederhana agar audiens merasa terhubung.

2. Visual Presentation

- Gunakan slide yang ringkas dan visual, hindari teks panjang.
- Gunakan gambar, ikon, diagram untuk mendukung pesan.
- Jaga konsistensi desain slide (warna, font, layout).

3. Teknik Presentasi Efektif

- **Kontak mata & bahasa tubuh** → percaya diri dan komunikatif.
- **Pengaturan waktu** → jangan terlalu cepat/lama (5–10 menit ideal).
- **Intonasi suara** → jelas, tidak monoton.
- **Latihan (rehearsal)** → kurangi nervous, kuasai alur.

4. Tools Pendukung

- PowerPoint, Keynote, Canva, Figma (untuk presentasi visual).

- Aplikasi prototyping (Figma/Adobe XD) untuk demo interaktif.

Strategi Pembelajaran

- **Ceramah singkat:** menjelaskan teori storytelling & visual presentation.
- **Simulasi kelas:** beberapa mahasiswa mencoba presentasi singkat.
- **Diskusi:** kelas memberi masukan atas performa presentasi.

Aktivitas Kelas

1. Pemaparan Dosen

- Menunjukkan contoh slide presentasi desain yang baik & kurang baik.
- Menjelaskan peran storytelling untuk memperkuat pesan.

2. Latihan Individu

- Mahasiswa menyiapkan 3–5 slide presentasi proyek (latar belakang, masalah, solusi, desain final).

3. Simulasi Kelompok / Individu

- Beberapa kelompok/Individu maju untuk presentasi singkat (5 menit).
- Kelas memberikan feedback.

