



පරිපාලන ප්‍රාදේශීය පාලන සභාව  
PEMERINTAH PROVINSI BALI  
සිංහලින් දැක්වීමේ ක්‍රමය  
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA  
අධ්‍යාපන, ක්‍රීඩා සහ ස්වස්ථ ජීවිත සංරක්ෂණ දෙපාර්තමේන්තුව  
SMK NEGERI 1 SUKASADA  
ජනරජු පීඨයේ පිහිටි පාලන සභාව (0362) 26055  
JALAN SRIKANDI, SAMBANGAN, SUKASADA (81161), TELEPON (0362) 26055  
Website : [www.smkn1sukasada.sch.id](http://www.smkn1sukasada.sch.id) E-mail : [smkn1sukasada\\_smik@yahoo.co.id](mailto:smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id)



## MODUL AJAR PROGRAM KEAHLIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (PRINSIP DASAR DESAIN DAN KOMUNIKASI)

**BIDANG KEAHLIAN : SENI DAN EKONOMI KREATIF**

**MATA PELAJARAN : KONSENTRASI KEAHLIAN DESAIN  
KOMUNIKASI VISUAL**

**FASE : F**

**NAMA PENYUSUN : IDA AYU KADE WIJAYANTI, S.PD**

**INSTANSI : SMK NEGERI 1 SUKASADA**

**MODA : *BLENDED LEARNING***

## 1. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

PDK 1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan prinsip-prinsip perancangan visual.

PDK 2. Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi.

PDK 3. Membedakan komponen komunikasi.

PDK 4. Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi.

## 2. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

1.1 Menjelaskan prinsip-prinsip perancangan visual.

1.2 Menerapkan prinsip-prinsip perancangan visual.

2.1 Menjelaskan pengetahuan dasar komunikasi.

3.1 Membedakan komponen komunikasi.

4.1 Menerapkan pengetahuan dasar komunikasi.

## 3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

### Kegiatan Pertama (9 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik menjawab salam yang diberikan oleh guru.</li><li>2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</li></ol>	20 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP atau komputer di LMS melajah id.</li> <li>4. Peserta didik merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru terkait materi yang telah diberikan sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi selanjutnya yang akan disampaikan melalui pertanyaan pemantik.</li> <li>5. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyimak tayangan video tentang prinsip perancangan visual, pengetahuan dasar komunikasi, dan komponen komunikasi dalam perancangan komunikasi visual menggunakan media: infocus, laptop (Bernalar kritis, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.).</li> <li>2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang prinsip perancangan visual, pengetahuan dasar komunikasi, dan komponen komunikasi dalam perancangan komunikasi visual (Bernalar kritis, melalui mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak).</li> <li>3. Peserta didik menyimak jawaban terkait pertanyaan yang diajukan kepada guru.</li> <li>4. Peserta didik membentuk kelompok belajar sesuai arahan dari guru.</li> </ol>	<p><b>365 menit</b></p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Peserta didik mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru.</li> <li>6. Peserta didik melaksanakan diskusi sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif di bawah bimbingan dan arahan guru (Bergotong- royong, melalui membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan).</li> <li>7. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain memberi komentar terhadap presentasi yang disajikan.</li> <li>8. Peserta didik menyempurnakan hasil presentasi kelompoknya berdasarkan masukan dari kelompok lain.</li> <li>9. Peserta didik di tiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya.</li> </ol>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. Peserta didik memperoleh umpan balik dari guru terkait proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait dengan pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Peserta didik melakukan pembersihan di kelas</li> <li>5. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.</li> <li>6. Peserta didik menjawab salam penutupan yang diberikan oleh guru.</li> </ol>	<p><b>20 menit</b></p>

## 4. ASESMEN

Asesmen Awal	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menurut kalian, apa saja prinsip-prinsip dalam merancang karya desain komunikasi visual?</li><li>2. Menurut kalian, apa saja komponen yang harus ada dalam komunikasi?</li></ol>
Asesmen Formatif	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Presentasi hasil diskusi kelompok tentang prinsip-prinsip perancangan visual.</li><li>2. Presentasi hasil diskusi kelompok tentang pengetahuan dasar komunikasi dan komponen komunikasi dalam perancangan komunikasi visual.</li></ol>
Asesmen Sumatif	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jelaskan 5 prinsip perancangan visual yang Anda ketahui! (Bobot skor 20)</li><li>2. Terapkan 5 prinsip perancangan visual dalam sebuah karya desain sederhana! (Bobot skor 20)</li><li>3. Jelaskan yang Anda ketahui tentang komunikasi!?</li><li>4. Jelaskan perbedaan 5 komponen yang ada dalam komunikasi!</li><li>5. Terapkan 5 komponen komunikasi dalam sebuah karya desain sederhana!</li></ol>

### Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

Indikator	Skor	Deskripsi
Menjelaskan 5 prinsip perancangan visual	5	Mampu menjelaskan 5 prinsip perancangan visual
	4	Mampu menjelaskan 4 prinsip perancangan visual
	3	Mampu menjelaskan 3 prinsip perancangan visual
	2	Mampu menjelaskan 2 prinsip perancangan visual
	1	Mampu menjelaskan 1 prinsip perancangan visual
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menerapkan 5 prinsip perancangan visual dalam sebuah karya desain sederhana	5	Mampu menerapkan 5 prinsip perancangan visual
	4	Mampu menerapkan 4 prinsip perancangan visual
	3	Mampu menerapkan 3 prinsip perancangan visual
	2	Mampu menerapkan 2 prinsip perancangan visual
	1	Mampu menerapkan 1 prinsip perancangan visual
	0	Tidak membuat
Menjelaskan komunikasi	5	Mengandung kata pesan, komunikator, komunikan, media, dan efek, kemudian kelima kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh.
	4	Hanya mengandung empat keyword
	3	Hanya mengandung tiga keyword
	2	Hanya mengandung dua keyword
	1	Hanya mengandung satu keyword
	0	Tidak menuliskan jawaban
Membedakan komponen komunikasi	5	Mampu membedakan 5 komponen dalam komunikasi
	4	Mampu membedakan 4 komponen dalam komunikasi
	3	Mampu membedakan 3 komponen dalam komunikasi
	2	Mampu membedakan 2 komponen dalam komunikasi
	1	Mampu membedakan 1 komponen dalam komunikasi
	0	Tidak menuliskan jawaban

Menerapkan 5 komponen komunikasi dalam sebuah karya desain sederhana	5	Mampu menerapkan 5 komponen dalam komunikasi
	4	Mampu menerapkan 4 komponen dalam komunikasi
	3	Mampu menerapkan 3 komponen dalam komunikasi
	2	Mampu menerapkan 2 komponen dalam komunikasi
	1	Mampu menerapkan 1 komponen dalam komunikasi
	0	Tidak membuat

**Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal) \*100**

Waka Bidang Akademik,

Nyoman Nilon, S.Pd, M.Pd  
NIP 19820312 200902 2 003

Sukasada, 11 Juli 2022

Guru Mata Pelajaran,

Ida Ayu Kade Wijayanti, S.Pd  
NIP 19830323 200501 2 015

Mengetahui:

Kepala SMK Negeri 1 Sukasada,

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M

Pembina Utama Muda

NIP 19641218 199103 1 007

## 5. LAMPIRAN

### Lembar Kerja Peserta Didik

#### a) Petunjuk Kerja:

- 1) Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- 2) Siapkan *software* Power Point

#### b) Soal

- 1) Jelaskan 5 prinsip perancangan visual!
- 2) Terapkan 5 prinsip perancangan visual dalam sebuah karya desain sederhana!
- 3) Jelaskan pengertian komunikasi!
- 4) Jelaskan perbedaan dari 5 komponen yang ada dalam komunikasi!
- 5) Terapkan 5 komponen komunikasi dalam sebuah karya desain sederhana!

#### c) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :

Waktu Presentasi :

Materi :

Anggota :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat Baik (80-100)
1.	Penguasaan Materi				
2.	Alat Peraga & Power Point				
3.	Kekompakan Pembagian Kerja				
4.	Penyampaian				



## BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### 1. PRINSIP PERANCANGAN VISUAL

#### A. Komposisi (*Composition*)

Merancang/mendesain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap. Komposisi = *Composition* = *Componere* (asal kata dari bahasa Latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi.



*Prinsip desain: komposisi. (Sumber: wedesignpackaging.com).*

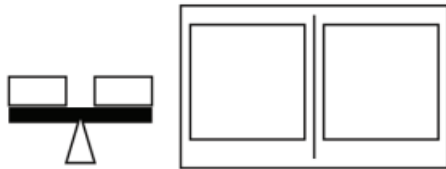
Definisi umum: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-layout secara serasi/harmony dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (total organization). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, nonobjektif, ornamental, ataupun struktural.

Dalam menyusun unsur-unsur untuk membuat suatu karya rancang harus mengetahui/memperhatikan 4 dasar pokok prinsip seni dan desain berikut ini. Prinsip-prinsip ini patut dipahami, untuk mendapatkan satu pandangan yang efektif (tepat guna) terhadap suatu karya seni/desain.

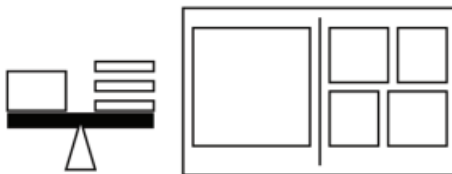
## B. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu:

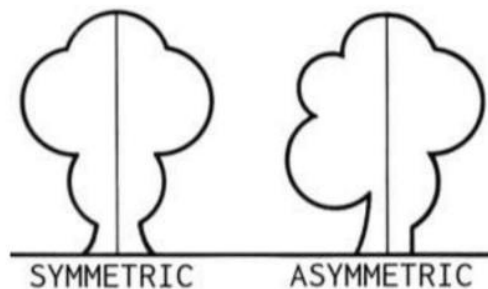
### 1) Keseimbangan Nyata (*Formal Balance*)



### 2) Keseimbangan Tak Nyata (*Informal Balance*)



Dalam ilmu dasar desain, bentuk keseimbangan terbagi 2 macam, yaitu Simetris (*symmetric*) dan Asimetris (*asymmetric*).

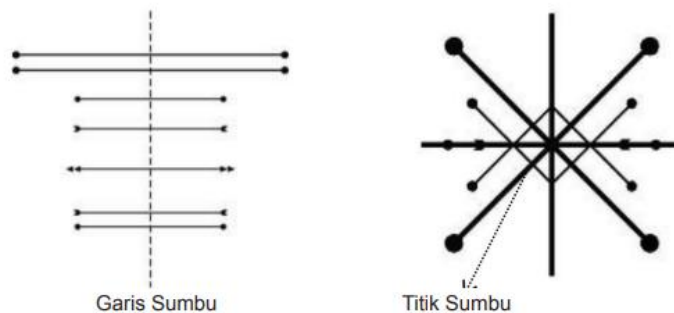


*Simetri dan Asimetri. (Sumber: blog.sribu.com)*

Prinsip Dasar: Bilamana pada dua sisi terdapat benda dengan berat dan jarak yang sama terhadap sumbu khayal/maya, pada kedua belah sisi dari sumbu khayal tersebut tampak seolah-olah berbobot sama.

### 1) Simetris/*symmetric* (Berkesan Statis)

Pada umumnya, yang terjadi bersifat formal balance, tetapi bisa juga informal balance. Keseimbangan simetris terbagi dalam 2 macam, yaitu *axial balance* (berdasar garis sumbu), bentuk yang sama (posisi, letak, ukuran, warna, dan lain-lain) dalam 2 ruang (kiri-kanan, atas bawah sebagai garis sumbu), dan *radial balance* (berdasarkan titik sumbu). Keseimbangan bisa terjadi, baik secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayatinya hanya diperlukan satu titik atau sumbu khayal, guna menentukan letak objek yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan.



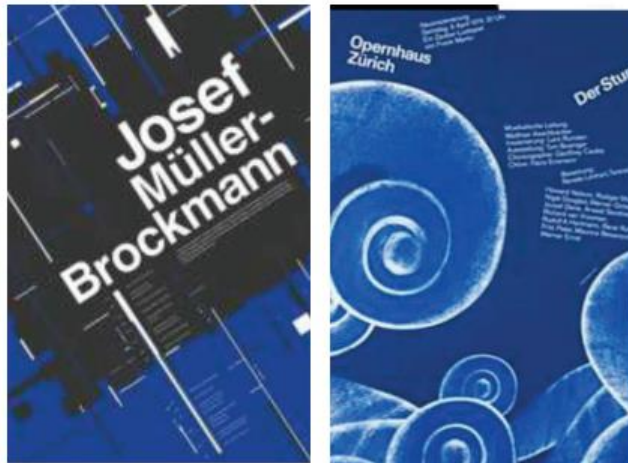
Ilustrasi untuk keseimbangan Axial dan Radial.



Desain dengan keseimbangan Simetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

## 2) Asimetris/*asymmetric* (Berkesan Dinamis)

Memiliki sifat informal balance, karena bagian-bagiannya (entah itu posisinya, letaknya, ukurannya, warnanya, atau lainnya) dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan,. namun, memiliki kesan sama berat/seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejenuhan visual yang tampil dari sudut visual yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi golden ratio dalam meningkatkan unsur estetika.



Desain dengan keseimbangan Asimetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

## C. Irama (*Rhythm*)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).



Layout dengan irama visual. (Sumber: behance.net).

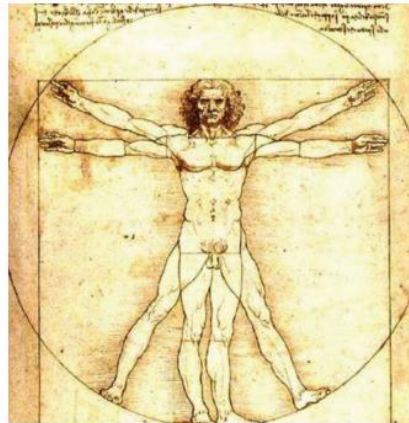
#### D. Perbandingan/Proporsi (*Proportional*)

Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.



Proporsi golden ratio dalam pengambilan fotografi. (Sumber: creativephotographer.weebly.com).

*Golden ratio* adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis. Perbandingan ukuran ini dapat ditemukan dengan mengukur pembagian lingkaran sebuah kerang, sehingga dipakai sebagai patokan ukuran proporsi yang sempurna. Seperti halnya ilustrasi *Vitruvian Man* milik Leonardo da Vinci, di dalamnya terdapat perbandingan *golden ratio* yang memperkuat asumsi kesempurnaan sebuah proporsi tubuh manusia. Saat ini perbandingan satuan ukuran yang proposional ini banyak dipakai oleh para pencipta seni, terutama yang terkait dengan pendekatan estetika manusia.



*Vitruvian Man karya Leonardo da Vinci.*

#### E. Kesatuan (*Unity*)/ *Total Organization*/ *Harmony*

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/ unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).



*Iklan yang mengandung unsur kesatuan.  
(Sumber: Bango Indonesia).*

## 2. PRINSIP DASAR KOMUNIKASI

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris, berasal dari bahasa latin *communicare* yang berarti membagi sesuatu dengan seseorang, memberikan sebagian untuk seseorang, tukar-menukar, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, bercakap-cakap, bertukarpikiran, berhubungan, dan berteman (Esti, 2017: 07). Jadi, komunikasi adalah suatu proses dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan media tertentu yang berguna untuk membuat pemahaman yang sama diantara mereka, informasi yang disampaikan dapat memberikan efek tertentu kepada komunikan.

Komunikasi merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat berbagai komponen sebagai berikut (Esti, 2017: 08).

- 1) Sumber (*source*)/komunikator: pihak yang berinisiatif atau berkebutuhan untuk berkomunikasi. Pihak sumber memiliki gagasan yang akan disampaikan kepada penerima. Gagasan diubah menjadi pesan melalui proses *encoding*, yaitu proses mengubah gagasan menjadi simbol-simbol yang umum (kata, bahasa, tanda, gambar, dst.) sehingga dapat dipahami oleh penerima.
- 2) Pesan (*message*): hal-hal yang bersifat verbal dan/atau nonverbal yang mewakili perasaan, pikiran, keinginan atau maksud sumber.

- 3) Saluran/media (*channel*): alat/wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima.
- 4) Penerima (*receiver*)/komunikator: orang yang menerima pesan dari sumber. Penerima pesan ini menerjemahkan/menafsirkan seperangkat simbol verbal dan/atau nonverbal yang diterima untuk menjadi gagasan yang dapat dipahami. Proses itu disebut *decoding*.
- 5) Efek (*effect*): apa yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan tersebut.

Jenis-jenis komunikasi, yakni:

#### 1) Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan cara manusia dalam menyampaikan informasi atau berkomunikasi dengan menggunakan aspek bahasa (Nunung, 2020). Komunikasi verbal meliputi komunikasi lisan dan tertulis. Contoh komunikasi verbal lisan: orang yang sedang berinteraksi atau berbincang menggunakan perantara media atau telepon genggam, orang yang sedang berbincang di suasana rapat, dll. Contoh komunikasi verbal tulisan seperti mengirim email, saling chatting, dll.

#### 2) Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal merupakan cara manusia dalam berkomunikasi tanpa menggunakan aspek bahasa (Nunung, 2020). Komunikasi nonverbal menggunakan bahasa tubuh, gerak tubuh, dan ekspresi wajah untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. Contoh komunikasi nonverbal: ekspresi wajah yang takut menandakan seseorang itu sedang takut, bahasa tubuh orang yang sedang mengerutkan dahinya menandakan seseorang itu sedang kesal atau marah, sentuhan orang yang sedang tertawa spontan, maka tak sengaja lawan bicaranya menepuk bahunya menandakan lawan bicara



tersebut merasa dihargai, penampilan contohnya dari gaya rambut, berpakaian hingga cara make up.

### 3) Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah sebuah proses penyampaian suatu informasi menggunakan media penggambaran seperti foto, video, bagan, dan grafik.

Berkomunikasi melalui media, tidak semua masyarakat dapat dijadikan sasaran iklan, karena desain memiliki karakter, warna, isi, gaya yang disesuaikan dengan segmentasi pasarnya. Desainer harus menciptakan desain yang sesuai dengan strata sosial, ekonomi, pendidikan, gaya hidup, budaya, seni dan lainnya agar desain akan mencapai sasaran dengan efektif dan efisien.

Peran unsur-unsur visual yang dirancang merupakan tanda dan simbol komunikasi yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi orang yang melihat atau membaca. Tanda ini sengaja dibuat agar orang mau menerima dan mengikuti pesannya baik langsung maupun tidak langsung yaitu melalui tahapan-tahapan tertentu. Di dalam proses komunikasi tahapan ini dikenal dengan singkatan "**AIDCA**" (Freddy, 2017: 11-12).

- 1) *Attention* (perhatian), adalah tahapan pertama dalam komunikasi dimana seseorang ketika melihat sesuatu obyek termasuk ketika melihat desain iklan, perhatian baru tertuju pada sasarannya. Perhatian ini disebabkan oleh ada salah satu atau beberapa unsur yang ada di dalam obyek tersebut membuat seseorang menoleh, menengok, melihat, istilah lain terperangah dan memandangnya.
- 2) *Interest* (daya tarik), adalah tahapan komunikasi kedua, dimana obyek yang dilihat menciptakan daya tarik lebih daripada hanya sekedar menengok. Daya tarik disini bukan sekedar perhatian tetapi lebih lanjut untuk mendatangi, mendekat, memegang, memilih dan mencoba.

- 3) *Desire* (keinginan), adalah tahapan ketiga dimana seseorang mulai berminat untuk melakukan sesuatu, seperti menanyakan harga, kualitas bahan, produksi dari mana, merek, motif dan warna.
- 4) *Conviction* (keyakinan), adalah tahapan keempat dalam komunikasi, dimana seseorang telah terpengaruh lebih dalam lagi untuk mengambil keputusan. Keyakinan setelah melalui tahapan sebelumnya disebabkan adanya unsur-unsur dalam obyek atau desain iklan tersebut memiliki kriteria yang sesuai dengan yang dimiliki, mungkin dari bentuk, warna, dana, formulasi, bahan, fungsi, manfaat dan mungkin dari aspek prestise (harga diri).
- 5) *Action* (keputusan), adalah tahapan terakhir seseorang mengambil keputusan untuk membeli obyek atau barang tersebut mungkin sekedar hiasan atau benar-benar dari aspek fungsionalnya. Jadi setiap orang bila melihat sebuah barang, produk atau desain iklan khususnya maka proses komunikasi yang dijalankan selalu mempertimbangkan beberapa fisikalnya, sehingga tidak semua barang komunikasinya diproses secara cepat, artinya seseorang perhatiannya tidak langsung lompat dari tahap pertama menuju ketahap kelima yaitu langsung membeli barang.



AIDCA dalam proses komunikasi

## Glosarium

- Komposisi : Penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi.
- Komunikasi : Proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan media tertentu untuk membuat pemahaman yang sama diantara mereka sehingga informasi yang disampaikan dapat memberikan efek tertentu kepada komunikan.
- Mendesain : Hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memerhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain dalam satu kesatuan komposisi.
- Visual : Dapat dilihat dengan indra penglihat (mata).

## Daftar Pustaka

- a. Adiono, F. 2017. *Karya Desain Komunikasi Visual: Kompetensi Profesional Kelompok Kompetensi J*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- c. Prajarto, N. 2020. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- d. Rugminten, E. 2017. *Media Promosi 2 Dimensi: Kompetensi Profesional Kelompok Kompetensi C*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- e. Link video youtube:  
<https://youtu.be/X-Q8VRJBpNE>  
<https://youtu.be/xQA-xWx5748>  
<https://youtu.be/24OcvH1cnhg>
- f. Link teks materi:  
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>  
<https://vocasia.id/blog/komponen-dalam-komunikasi-serta-hambatannya/>  
<https://ilmukomunikasi.uma.ac.id/2020/11/23/4-jenis-komunikasi/>