

PENGEMBANGAN MODUL TIPOGRAFI UNTUK SISWA KELAS X JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK KETINTANG SURABAYA

Ariesty Pinastika Mulyani¹, Asidigisianti Surya Patria²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ariesty.17020124052@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Grafis, Fakultas Vokasi, Universitas Negeri Surabaya
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Desain Komunikasi Visual telah merambah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) melalui kurikulum merdeka. Salah satu materi penting yang diajarkan di SMK Ketintang yakni tipografi. Kendala SMK Ketintang Surabaya masih menggunakan metode presentasi berupa pemaparan langsung. Penting untuk menyediakan modul pembelajaran bagi siswa. Tujuan penelitian yakni 1) Mendeskripsikan proses pengembangan modul 2) Mendeskripsikan proses penerapan modul 3) Mendeskripsikan hasil penerapan modul pembelajaran Tipografi pada Siswa Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan melalui tahapan pertama yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, penyusunan desain produk, validasi desain, revisi desain, kemudian uji coba produk, revisi produk, dan dilakukan uji coba pemakaian modul pada siswa. Hasil pengembangan produk berupa modul berukuran 21 x 29,7 cm berisi 30 halaman sebagai media belajar tipografi untuk siswa. Proses pembelajaran berlangsung melalui metode *hand lettering*. Modul telah melewati tahap validasi dan hasil penilaian dari ahli media menunjukkan total skor 27 dengan persentase validitas sebesar 90%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat valid. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan total skor 26 dengan persentase validitas sebesar 86,7%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat valid. Hasil penilaian dari ahli desain menunjukkan total skor 28 dengan persentase validitas sebesar 93,3%. Hasil penerapan modul berdasarkan hasil penilaian karya *handlettering* oleh 35 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 3 SMK Ketintang Surabaya, ditemukan bahwa 22 siswa mencapai kategori "Sangat Baik", 8 siswa masuk dalam kategori "Baik", 3 siswa mencapai kategori "Cukup Baik", dan 2 siswa mendapat kategori "Kurang Baik". Modul tipografi tergolong sesuai digunakan untuk pembelajaran dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya.

Kata Kunci: Modul, Tipografi, Desain Komunikasi Visual

Abstract

Visual Communication Design learning has expanded to Vocational Schools (SMK) through the Merdeka curriculum. One of the crucial subjects taught at SMK Ketintang is typography. A challenge faced by SMK Ketintang Surabaya is the continued use of traditional presentation methods involving direct exposition. It is imperative to provide learning modules for students. The research objectives are: 1) To describe the module development process, 2) To describe the module implementation process, and 3) To describe the outcomes of implementing the Typography learning module for Grade X students majoring in Visual Communication Design at SMK Ketintang Surabaya. This research utilizes the Research and Development (R&D) method. The research and development process includes identifying potential and problems, data collection, product design arrangement, design validation, design revision, product testing, product revision, and module usability testing on students. The developed product is a 21 x 29.7 cm module comprising 30 pages as a typography learning

medium for students. The learning process employs the hand lettering method. The module has undergone validation stages, with assessments by media experts resulting in a total score of 27 and a validity percentage of 90%, indicating high validity. Assessments by subject matter experts yielded a total score of 26 with a validity percentage of 86.7%, and design experts provided a total score of 28 with a validity percentage of 93.3%. Based on the assessment results of hand lettering works by 35 Grade X Visual Communication Design 3 students at SMK Ketintang Surabaya, 22 students achieved "Very Good" category, 8 students were categorized as "Good", 3 students were "Fair", and 2 students were "Poor". The typography module is deemed suitable for basic Visual Communication Design learning at SMK Ketintang Surabaya.

Keywords: *Module, Typography, Visual Communication Design*

PENDAHULUAN

Salah satu Lembaga pendidikan nasional Indonesia adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut House Committee on Education and Labour (HCEL) seperti yang dikutip oleh Oemar H. Malik (1990:94), pendidikan kejuruan adalah proses pengembangan bakat dan keterampilan dasar serta pembentukan kebiasaan yang relevan dengan dunia kerja, yang dianggap sebagai latihan untuk meningkatkan keterampilan kerja. Peserta didik dituntut untuk dapat berfikir kreatif dan inovatif dalam mengembangkan diri sesuai dengan program keahlian yang diminati, dengan begitu lulusan SMK diharapkan dapat memiliki kompetensi sehingga dapat menyesuaikan diri dan membawa perubahan di dunia kerja.

SMK Ketintang Surabaya adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan swasta berakreditasi A yang berlokasi di Jl. Ketintang No. 147-151, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60243. SMK Ketintang Surabaya merupakan sekolah berjenjang 3 tahun yang memiliki 5 program keahlian, antara lain yaitu: (1) Akuntansi dan Keuangan Lembaga; (2) Manajemen Perkantoran Layanan Bisnis; (3) Bisnis Digital; (4) Teknik Komputer dan Jaringan; serta (5) Desain Komunikasi Visual.

Program keahlian Desain Komunikasi Visual merupakan transisi dari program keahlian Multimedia karena adanya penerapan kurikulum merdeka pada tahun 2023. Pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual kurikulum merdeka, peserta didik mempelajari tentang beberapa konsep dasar dalam desain grafis dan komunikasi visual

seperti pengantar desain grafis, prinsip desain, warna, tipografi, komunikasi visual, software desain, hingga proyek desain. Capaian pembelajaran tersebut adalah peserta didik dapat memahami prinsip dasar desain grafis, menguasai penggunaan perangkat lunak desain grafis, menerapkan teori warna dalam desain, membuat desain sederhana, menggunakan tipografi serta komunikasi visual.

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual, saat ini pemberian materi khususnya tipografi hanya mengandalkan media presentasi powerpoint yang disusun oleh guru karena minimnya referensi buku ajar atau modul yang sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Pemberian materi dengan menggunakan panduan melalui modul dirasa menjadi salah satu alternatif untuk guru maupun peserta didik karena didalam modul terdapat tujuan kompetensi, uraian materi, rangkuman serta tes formatif. Menurut Yudhi Munadi (2013:99), modul merupakan bahan belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain. Melalui modul, peserta didik dapat belajar secara mandiri karena didalam modul memberikan struktur yang terorganisir dan menyajikan informasi secara terperinci.

Tujuan penelitian ini 1) Mendeskripsikan proses pengembangan modul pembelajaran tipografi untuk siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya 2) Mendeskripsikan proses penerapan modul pembelajaran tipografi untuk siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi

Visual di SMK Ketintang Surabaya 3) Mendeskripsikan hasil penerapan modul pembelajaran tipografi untuk siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya.

METODE PENELITIAN

Proses penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2008:297) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan proses penciptaan suatu karya atau produk dengan penelitian yang kemudian akan dikembangkan melalui uji efektifitas.

Penelitian ini dilakukan di SMK Ketintang Surabaya dengan melibatkan peserta serta sumber data yang terdiri dari siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual 3, kepala jurusan, dan guru yang terlibat dalam pembelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual. Kepala jurusan merupakan sumber data terkait kurikulum, proses/metode mengajar dan latar belakang sekolah. Guru sebagai sumber data primer yang berupa persiapan dan pelaksanaan pembelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual. Siswa kelas X merupakan sumber data tentang hasil penerapan modul pembelajaran Tipografi melalui *handlettering*.

Menurut Rohidi (2011), dalam melakukan penelitian, data memiliki peranan sentral dan dapat diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Oleh karena itu, hasil pengumpulan data melalui beberapa metode dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi sekolah, suasana kelas, dan proses belajar yang berlangsung selama pembelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual untuk kelas X di SMK Ketintang Surabaya.
- 2) Wawancara dilakukan dengan kepala jurusan Desain Komunikasi Visual mengenai kurikulum yang digunakan, dengan guru pengampu Desain Komunikasi Visual untuk mengetahui media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, serta siswa untuk mengetahui respon terhadap modul.

- 3) Dokumentasi sebagai metode pengumpulan data juga mencakup pengambilan foto dan studi literatur. Data yang terkumpul meliputi informasi tentang kegiatan sekolah, pencarian sumber belajar mengenai tipografi, serta berfungsi untuk merekam proses kegiatan pembelajaran.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa modul pembelajaran tipografi melalui *hand lettering* untuk siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya.

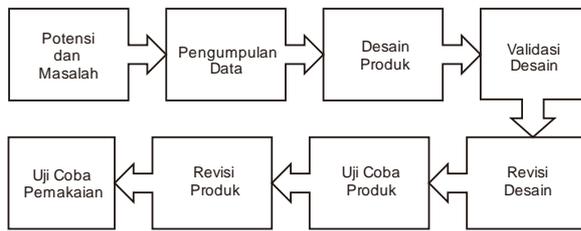
Analisis data terkait penggunaan modul siswa dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan perhitungan prosentase dengan *Likert Scale* menurut Sugiyono (2015). Penerapannya dengan menjumlahkan bobot skor jawaban yang telah dipilih pada masing-masing pertanyaan yang diberikan. Data yang telah dikumpulkan pada angket uji coba dengan ahli materi, ahli media, serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar merupakan data kualitatif dengan kategori berbobot 1-4. Angka persentase kesesuaian penggunaan bisa dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Pengumpulan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka prosentase; Skor Ideal = (Skor Jawaban Tertinggi) x (Jumlah Keseluruhan Butir Instrumen).

Penelitian pengembangan modul ini memiliki urutan atau tahapan untuk memastikan berjalan secara sistematis dan menghasilkan output sesuai dengan tujuan penelitian.



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan Research and Development (Sumber: Sugiyono (2009:298))

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Potensi dan masalah, yakni kegiatan pembelajaran tipografi belum memiliki fasilitas pendukung yang memadai.
- 2) Pengumpulan data di sekolah dengan sumber data kepala jurusan dan guru jurusan Desain Komunikasi Visual pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual materi tipografi yang akan dikembangkan dalam bentuk modul pembelajaran.
- 3) Desain produk meliputi: penyusunan *thumbnail*, pembuatan *thumbnail* layout modul, pembuatan visualisasi (ilustrasi, *background*, tipografi), proses editing dengan *software* CoreDRAW X7
- 4) Validasi media dengan praktisi pendidikan di SMK Ketintang Surabaya, ahli materi tipografi, ahli desain modul.
- 5) Revisi desain berdasarkan masukan dan saran dari praktisi dan ahli untuk memperbaiki hasil validasi yang belum sesuai.
- 6) Uji coba produk dengan peserta kelas kecil Desain Komunikasi Visual 3 dilakukan untuk mengetahui keterbatasan atau kekurangan modul.
- 7) Revisi Produk terdiri dari saran dan kritik yang diberikan oleh peserta didik dengan mengacu pada angket respon peserta didik.
- 8) Uji coba pemakaian dengan peserta kelas besar untuk menguji produk setelah diperbaiki berdasarkan uji coba skala kecil dengan tujuan agar modul sesuai dengan kebutuhan.

KERANGKA TEORETIK

a. Modul

Menurut Nasution (2011: 205), modul merupakan unit lengkap yang terdiri sendiri dan terdiri dari rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Daryanto (2013: 9-11), menyatakan bahwa modul yang baik memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) *Self Instructional*, Peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa tergantung pada pihak lain. Modul disusun sedemikian rupa untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi.
- 2) *Self Contained*, Modul harus memuat seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari didalam satu modul utuh yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara tuntas.
- 3) *Stand Alone*, Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain, yang berarti peserta didik bisa memahami materi dan mengerjakan soal dengan modul tersebut tanpa harus digunakan bersama dengan media lain.
- 4) Adaptif, Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu serta teknologi. Adaptif juga bisa diartikan dapat menyesuaikan rancangan pembelajaran, seperti urutan materi, jenis aktivitas, atau metode pengajaran, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 5) *User Friendly*, Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu serta teknologi. Adaptif juga bisa diartikan dapat menyesuaikan rancangan pembelajaran, seperti urutan materi, jenis aktivitas, atau metode pengajaran, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 6) Konsistensi, Konsisten dalam penggunaan *font*, spasi, warna, tata letak, gambar/icon serta elemen desain lainnya turut membantu pengalaman penggunaanya lebih mudah dalam memahami.

b. Layout Modul

Dalam pembuatan layout yang efektif, penting untuk memahami peran beragam

elemen yang membentuk keseluruhan tata letak. Menurut Rustan (2008:27-63), elemen-elemen layout dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: Elemen teks yang memiliki korelasi dengan tipografi, Elemen visual/gambar dan Elemen invisible/semu.

- 1) Komponen teks mencakup: judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pullquotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header*, *footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate* dan *masterhead*.
- 2) Komponen visual meliputi: foto, gambar, karya seni, infografis, garis, kotak, tambahan informasi, dan poin.
- 3) Elemen yang tidak terlihat mencakup: *margin* dan *grid* sebagai bagian dari tata letak dan struktur visual.

c. Prinsip Dasar Seni dan Desain

Dasar seni dan desain meliputi unsur/elemen berupa bentuk; titik, garis, bidang; *gempal/volume* dan bentuk yang memiliki; raut, ukuran, arah, tekstur, warna, dan *value* (Sanyoto, 2006:8). Selain itu diperlukan metode/prinsip dasar seni/desain yakni meliputi; keselarasan atau irama (*rhythm*), kesatuan (*unity*), dominasi (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), keserasian atau proporsi (*proportion*), kesederhanaan (*simplicity*), dan kejelasan (*clarity*) (Sanyoto, 2006:12), dengan penjelasan sebagai berikut menurut Adi Kusrianto (2007).

- 1) Kesatuan (*unity*), merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya (Kusrianto, 2007:35).
- 2) Kontras, Kontras didalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Tentu saja, kontras ditampilkan secukupnya saja karena bila terlalu berlebihan, akan muncul ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari harmonis (Kusrianto, 2007:42).
- 3) Irama, Irama atau ritme adalah penyusunan unsur-unsur dengan mengikuti suatu pola penataan tertentu secara teratur agar

didapatkan kesan yang menarik. Penataannya dapat dilaksanakan dengan mengadakan pengulangan maupun pergantian secara teratur (Kusrianto, 2007:41).

- 4) Keseimbangan (*balance*), merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Kusrianto, 2007:38).
- 5) Proporsi, merupakan perbandingan ukuran antara bagian dengan bagian dan antara bagian dengan keseluruhan. Prinsip komposisi tersebut menekankan pada ukuran pada suatu unsur yang akan disusun dan sejauh mana ukuran itu menunjang keharmonisan tampilan suatu desain (Kusrianto, 2007:43).
- 6) Fokus (*point of interest*), Fokus atau pusat perhatian selalu diperlukan dalam suatu komposisi untuk menunjukan bagian yang dianggap penting dan diharapkan menjadi perhatian utama. Penjagaan keharmonisan dalam membuat suatu fokus dilakukan dengan menjadikan segala sesuatu yang berada di sekitar fokus mendukung fokus yang telah ditentukan (Kusrianto, 2007:42).

d. Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Menurut Sihombing Tipografi merupakan suatu representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan suatu properti visual yang pokok dan efektif bahwa pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut dengan tipografi (*typography*).

e. Hand Lettering

Hand Lettering merupakan seni menggambar huruf, terdiri dari kombinasi bentuk huruf tertentu yang dibuat untuk sebuah karya. Seorang *Letterer* dapat secara efektif mengkomunikasikan pesan secara visual melalui huruf bergambar, bukan hanya teks biasa yang diketik atau ditulis. Meskipun pembuatan huruf dapat dilakukan dalam format tradisional dan digital, pada hakikatnya *hand lettering* merupakan karya tulisan tangan. (Sy, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang terjadi pada setahun terakhir (2022-2023) yaitu masih minimnya referensi media pembelajaran kurikulum merdeka di jurusan Desain Komunikasi Visual karena transisi dari jurusan Multimedia. Proses pembelajaran materi tipografi yang berlangsung di kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual masih mengandalkan media presentasi powerpoint. Pak Miftakhur Rizki,S.Sn. sebagai guru pengampu Desain Komunikasi Visual menuturkan bahwa media powerpoint dirasa masih kurang efektif jika memuat atau menyajikan semua materi pembelajaran dalam satu presentasi. Maka diperlukannya media visual seperti modul sebagai referensi untuk siswa maupun guru untuk pembelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual khususnya materi tipografi.

b. Pengumpulan Data

Materi tipografi pada modul pembelajaran tipografi melalui *handlettering* mengacu pada Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran yang penerapannya disesuaikan untuk siswa kelas X di SMK Ketintang Surabaya. Pada akhir fase E, peserta didik secara kritis mampu mengidentifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan dasar tipografi (*hierarki, leading, tracking, dan kering*) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Hand lettering dianggap cocok untuk mempelajari tipografi karena keduanya berkaitan erat namun memiliki pendekatan yang berbeda. *Hand lettering* fokus pada seni membuat huruf secara manual dengan gaya yang unik dan ekspresif, sementara tipografi lebih menekankan pada desain dan pengaturan huruf secara umum, termasuk dalam konteks digital dan cetak. Memahami *hand lettering* dapat membantu seseorang mengembangkan keterampilan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip tipografi secara praktis dan kreatif.

c. Desain Produk

Dikarenakan sasaran dari modul ini adalah peserta didik kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual, maka modul akan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Modul akan menampilkan materi teks, materi gambar, *font*, warna, hingga gaya desain yang akan ditampilkan secara lugas dan juga ekspresif. Modul menggunakan area kertas A4, menggunakan font *Sans serif* untuk kebutuhan isi modul guna memberikan kesan santai dan ringan saat dibaca, berikut font yang akan digunakan dalam modul pembelajaran:

KG SECOND CHOICE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
POPPINS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Warna desain modul menggunakan dominan warna-warna cerah dan ekspresif, seperti warna merah, kuning, hijau, biru, dan ungu memberikan kesan positif, ceria, serta bersahabat.



Gambar 1. Palet Warna Modul
(Sumber: Mulyani, 2024)

Berikut merupakan rancangan struktur modul yang akan diterapkan pada modul pembelajaran tipografi melalui *Hand Lettering*:

Tabel 1. Struktur Modul Pembelajaran Tipografi Melalui Hand Lettering

Sampul Depan	<p>Judul Modul: “Modul Pembelajaran Tipografi melalui Hand Lettering” Desain Komunikasi Visual - Kelas X</p> <p>Ilustrasi: Huruf Alfabet</p> <p>Nama Peneliti: Oleh Ariesty Pinastika</p> <p>Logo: UNESA</p>
Sampul Dalam	Ilustrasi: Huruf Alfabet
Data Penulis	<p>Judul Modul: “Modul Pembelajaran Tipografi melalui Hand Lettering”</p> <p>Gambar: Foto Penulis</p> <p>Informasi: Email Penulis</p>
Kata Pengantar	Ucapan syukur dari peneliti
Daftar Isi	Penyusunan nomor halaman
Pendahuluan	Informasi singkat mengenai isi modul
Petunjuk Khusus	Hal yang harus diperhatikan oleh siswa
CP TP ATP	Uraian capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta alur tujuan pembelajaran

BAB 1	<p>Judul BAB: “Tipografi dalam Hand Lettering”</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipografi (Jenis, Ukuran, Spasi, Tata Letak, Warna&Kontras) - Hand Lettering (Penerapan Logo, Ilustrasi, Animasi, Website, Brosur, Flyer, Buku/Novel/Majalah/Katalog, Label, dan Desain Kemasan) - Unsur Tata Letak Desain dalam Hand Lettering (Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap Terang/Kontras, Tekstur, Ruang) - LATIHAN, RINGKASAN, EVALUASI, REFERENSI
--------------	---

BAB 2	<p>Judul BAB: “Hand Lettering dalam Tipografi”</p> <p>Gambar: Referensi Penerapan Hand Lettering</p>
--------------	--

BAB 3	<p>Judul BAB: “Teknik Pembuatan Hand Lettering”</p> <p>Materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alat dan Bahan Gambar: Ilustrasi Alat Gambar - LATIHAN dan TIPS Gambar: Langkah-langkah membuat <i>handlettering</i> - Lembar Latihan
--------------	---

BAB 4	<p>Judul BAB: “Penugasan”</p> <p>Soal :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uji Kompetensi (pilihan ganda) - Kreasikan Idemu (<i>project</i>) <p>Daftar Bacaan</p>
--------------	--

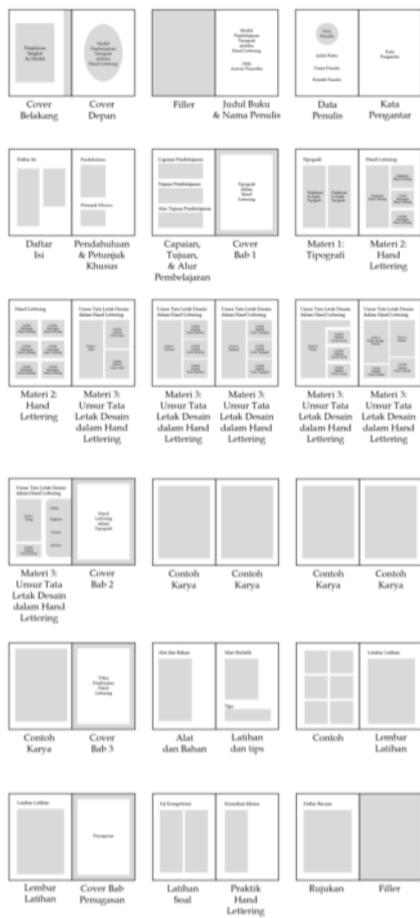
Sampul Dalam	Ilustrasi: Huruf Alfabet
Sampul Belakang	Ilustrasi: Alat Gambar
	Sinopsis isi modul

Perencanaan cetak sampel produk dengan spesifikasi berikut:

Jenis buku	: Buku Modul
Dimensi buku	: A4
Jumlah halaman	: 30 halaman
Jenis kertas sampul	: Art paper (doff)

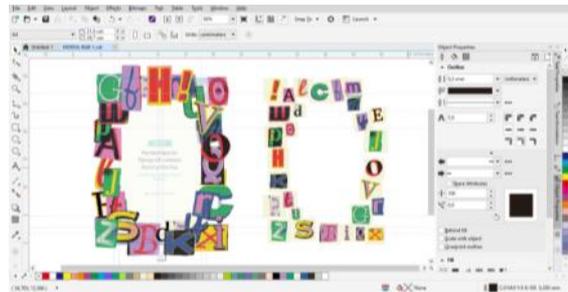
- Gramasi kertas sampul : 260 gsm
- Jenis kertas isi : Art paper
- Gramasi kertas isi : 150 gsm
- Jenis cetak : Print Ink Jet
- Finishing : Jilid Staple

Pembuatan *Thumbnail*, merupakan langkah untuk mempermudah pembuatan desain. *Thumbnail* merupakan penjabaran awal atau rancangan mengenai materi yang akan dikembangkan dengan membuat sebuah kolom atau frame untuk merancang elemen-elemen yang akan ditampilkan dalam modul.



Gambar 2. Rancangan Thumbnail Modul (Sumber: Mulyani, 2024)

Visualisasi Desain, Pada tahapan ini gambar serta materi yang sudah dikembangkan dikemas menjadi suatu desain dengan menggunakan software coreIDRAW X7. Penggunaan *software* ini digunakan untuk mempermudah proses visualisasi.



Gambar 3. Proses Desain Sampul Depan (Sumber: Mulyani, 2024)

Finalisasi Desain Modul, Pada tahapan ini halaman-halaman modul akan disatukan dan disajikan sebagai file siap cetak, kertas yang digunakan untuk modul pembelajaran tipografi melalui *handlettering* menggunakan bahan Artpaper 150 gsm untuk isi, sampul menggunakan bahan Artpaper 260 gsm dengan finishing doff, halaman akan dicetak dua sisi. Berikut tampilan modul siap dicetak:



Gambar 4. Final Desain Sampul Luar (Sumber: Mulyani, 2024)



Gambar 5. Final Desain Materi (Sumber: Mulyani, 2024)

“Pengembangan Modul Tipografi untuk Siswa Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya”



Gambar 6. Final Desain Latihan
(Sumber: Mulyani, 2024)

d. Validasi Desain

Validasi berguna untuk memastikan modul sudah sesuai dengan tujuan, audiens, dan standar yang ditetapkan. Peneliti mengajak validator media Panji Bagas Setio Abdi, S.Pd yang merupakan praktisi pendidikan sekaligus kepala jurusan Desain Komunikasi Visual. Validator materi tipografi dan *handlettering* serta validator desain modul oleh Wasis Yulianto, S.Pd yang merupakan *graphic designer* dan juga penggiat *handlettering* yang tergabung di komunitas SubLetter.

Instrumen validasi disediakan dengan kategori nilai atau skor yang terbagi menjadi 1 (kurang sesuai), 2 (cukup sesuai), dan 3 (sangat sesuai). Persentase skor validitas diinterpretasikan sebagai berikut: kurang valid jika <33%, cukup valid jika 34-67%, dan sangat valid jika 68-100%. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa dari 10 poin instrumen, 7 poin mendapat nilai 3 (sangat sesuai), dan 3 poin lainnya mendapat nilai 2 (cukup sesuai), dengan total skor 27. Dengan persentase validitas sebesar 90%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut **sangat valid**.

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa dari 10 poin instrumen, 7 poin mendapat nilai 3 (sangat sesuai), dan 2 poin lainnya mendapat nilai 2 (cukup sesuai), dan 1 poin mendapatkan nilai 1 (kurang sesuai), dengan total skor 26. Dengan persentase validitas sebesar 86,7%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut **sangat valid**.

Hasil penilaian dari ahli desain menunjukkan bahwa dari 10 poin instrumen, 8 poin mendapat nilai 3 (sangat sesuai), dan 2 poin lainnya mendapat nilai 2 (cukup sesuai), dengan total skor 28. Dengan persentase validitas sebesar 93,3%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut **sangat valid**.

e. Revisi Desain

Saran dari ahli media yakni pada bagian teks yang sebaiknya menggunakan model dua kolom agar dapat menampung banyak informasi namun tetap memiliki tingkat keterbacaan serta kepadatan konten yang baik, sehingga siswa dapat dengan mudah dan nyaman membaca materi dari modul.

Saran dari ahli materi yakni pada lampiran hal 22 sebaiknya perlu ditambahkan judul Proses berkarya *Hand Lettering*, materi judul tipografi perlu mencantumkan gambar anatomi tipografi (*Kerning, Leading, dan Tracking*)

Saran dari ahli desain yakni pada konsistensi margin layout supaya dapat menciptakan desain yang estetik, mudah dimengerti, dan profesional.

f. Uji Coba Produk

Uji coba kelas kecil akan melibatkan 5 orang peserta didik kelas X Desain Komunikasi Visual 3 yaitu Agustina, Maharani, Devi, Farissa, Keisha, yang telah dilakukan pada Senin 20 Mei 2024. Tujuan diadakannya uji coba kelas kecil adalah untuk mengetahui respon awal dari para siswa mengenai efektifitas tampilan desain, kandungan materi, serta fungsi kegunaan modul menurut para siswa. Peserta didik membaca serta mencermati modul pembelajaran Tipografi melalui *Hand Lettering*. Setelah pengamatan selesai peserta didik mengisi angket.



Gambar 7. Farissa Ramadhani
(Sumber: Mulyani, 2024)

g. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil, mendapatkan masukan serta saran dalam hal bahan yang digunakan serta *finishing* produk. Pada uji kelas kecil peneliti menggunakan bahan HVS 100 gsm untuk isi modul kemudian akan diperbaiki dengan menggunakan Artpaper 150 gsm yang bertujuan untuk menjaga masa pakai modul, kemudian finishing produk untuk modul adalah *staple binding* dan pada cover akan dilapisi dengan laminasi *doff*.

Desain yang telah melewati proses validasi dan revisi kemudian dihasilkan dalam bentuk sampel untuk diuji efektivitas penggunaannya oleh peserta didik kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya.

h. Uji Coba Pemakaian

Uji coba dilakukan kepada 35 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 3 pada 27 Mei 2024, dengan menggunakan modul yang telah dilakukan revisi terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, desain dan media.



Gambar 8. Uji Coba Kelas Besar
(Sumber: Mulyani, 2024)

Berdasarkan hasil penilaian karya *handlettering* oleh 35 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 3 SMK Ketintang Surabaya, ditemukan bahwa 22 siswa mencapai kategori "Sangat Baik" dengan nilai 94-100, 8 siswa masuk dalam kategori "Baik" dengan nilai 87-93, 3 siswa mencapai kategori "Cukup Baik" dengan nilai 80-86, dan 2 siswa mendapat kategori "Kurang Baik" dengan nilai 73-79. Dengan demikian, sebagian besar siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan hasil yang sangat baik dan memuaskan.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Mengenai Modul

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1.		Desain sampul yang menarik	3 2	3	-	-
2.	Tampilan	Petunjuk belajar disajikan dengan jelas	3 0	5	-	-
3.		Pemilihan <i>font</i> /tulisan yang jelas	3 4	1	-	-
4.		Kemenarikan warna dan desain modul	3 3	2	-	-
5.		Tata letak isi yang mudah dimengerti	3 5	-	-	-
6.	Materi	Materi disusun secara runtut dan mudah untuk dipahami	3 4	1	-	-
7.		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	3 2	3	-	-
8.		Kesesuaian latihan dan pengayaan	3 0	5	-	-

	dengan materi				
9.	Pengu- naan	Penggunaan modul efektif dalam memahami dan mempraktikkan materi Tipografi melalui Hand Lettering	3 2	3	- -
		Pembelajaran dengan modul lebih menyenangkan dibanding dengan tanpa menggunakan modul	3 3	2	- -
Jumlah Nilai			3 2 5	7 5	0 0

Nilai Rata-rata
Keterangan:

$$= \frac{P}{N} \times 100\%$$

P = Prosentase
F = Jumlah Skor Penilaian
N = Jumlah Skor Maksimal

$$= \frac{1375}{1400} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Rata-rata penilaian penggunaan modul oleh siswa sesuai instrument angket menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase keberhasilan sebesar 98% atau dalam kategori Sangat Baik berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan modul sebagai pengenalan materi tipografi pada pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual bagi siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ketintang Surabaya telah melalui penemuan potensi dan masalah, pengumpulan data, penyusunan desain produk, validasi desain, revisi desain, kemudian uji coba produk, revisi produk, dan dilakukan uji coba pemakaian modul pada siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual SMK Ketintang Surabaya. Hasil akhir desain berupa modul pembelajaran berjudul “Modul Pembelajaran Tipografi melalui *Hand*

Lettering”, berukuran A4 (29,7 x 21 cm) berisi 30 halaman. Modul telah melewati tahap validasi dan hasil penilaian dari ahli media menunjukkan total skor 27 dengan persentase validitas sebesar 90%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat valid. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan total skor 26 dengan persentase validitas sebesar 86,7%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat valid. Hasil penilaian dari ahli desain menunjukkan total skor 28 dengan persentase validitas sebesar 93,3%, ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut sangat valid

Proses penerapan modul pembelajaran dengan modul dimulai dari perencanaan tujuan dan aktivitas, modul diperkenalkan dengan tujuan dan manfaatnya, siswa belajar mandiri, lalu berdiskusi untuk memahami lebih dalam siswa menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata. Pengajar mengevaluasi dan memberi umpan balik untuk perbaikan pemahaman siswa.

Hasil penerapan modul berdasarkan hasil penilaian karya *handlettering* oleh 35 siswa kelas X Desain Komunikasi Visual 3 SMK Ketintang Surabaya, ditemukan bahwa 22 siswa mencapai kategori "Sangat Baik", 8 siswa masuk dalam kategori "Baik", 3 siswa mencapai kategori "Cukup Baik", dan 2 siswa mendapat kategori "Kurang Baik". Dengan demikian, sebagian besar siswa telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan hasil yang sangat baik dan memuaskan.

Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran modul ini dapat dikembangkan lagi oleh guru maupun masyarakat yang tertarik dengan media pendidikan terutama pada materi tipografi dan *hand lettering*.

REFERENSI

- Anggraini, Lia. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bloom, Benjamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. London: Longmans.

- Hamidi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif: Aplikasi Praktis Pembuatan Proposal dan Laporan Penelitian*. Malang: UMM Press.
- Holtzschue, L. (2017). *Understanding Color: an Introduction for Designers*. Hoboken: Wiley.
- Kurniawan, A. 2024, Januari 15. *Gurupendidikan.com*. Diambil kembali dari *Gurupendidikan.com*: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
- Kusrianto, A. 2009. *Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis*. Jakarta: Andi Publisher.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Maharsi, I. 2013. *Tipografi (Tiap Font Memiliki Arti)*. Yogyakarta: CAPS.
- Neolaka, Amos, Grace Amalia S. Neolaka. 2017. *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Jakarta: Kencana.
- Prawira, S. D. 1999. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Putra, N. 2015. *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Read, Herbert. 1970. *Education through Art*. London: Faber & Faber.
- Rohidi, T. R. 2011. *Metologi Penelitian Seni Edisi 1*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rustan, Surianto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia.
- Rustan, Surianto. 2014. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa, Desain Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Sadiman, dkk. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana: Elemen – Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Sihombing, D. 2003. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sugitono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, S. 2009. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.