

Periode : Semester Genap  
Tahun : 2022/2023  
Skema Abdimas : Pengembangan Seni dan Budaya/Industri Kreatif  
Tema Renstra : Model-model Kebijakan untuk Pengembangan Industri Kreatif

**LAPORAN AKHIR**  
**PENELITIAN MANDIRI**  
**Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi**  
**Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education***



Oleh:

**Christophera R. Lucius, S.T., M.A. (NIDN 0326076804)**  
**Nuryadi, S.Sos., M.Si. (NIDN 0312067301)**  
**Satya Yudha Azwir, S.Sn., M.Ds. (NIDN 0313107506)**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**  
**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**  
**Juli 2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*
2. Nama Mitra Sasaran : -
3. Ketua Tim
  - a. Nama : Christophera R. Lucius, S.T., M.A.
  - b. NIDN : 0326076804
  - c. Jabatan Fungsional : Lektor
  - d. Fakultas/Prodi : FDIK/Desain Komunikasi Visual
  - e. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
  - f. Telefon : 081288961771
  - g. Email : christophera.lucius@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 2 orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : -
6. Lokasi Kegiatan Mitra : -  
Alamat : -  
Kabupaten/Kota : -  
Propinsi : -
7. Periode/Waktu Kegiatan : 1 bulan
8. Luaran yang Dihasilkan : Repository Universitas Esa Unggul
9. Usulan/Realisasi Anggaran
  - a. Dana Internal UEU : -
  - b. Sumber dana mandiri : Rp 2.000.000,-

Mengetahui,  
Dekan FDIK



(Karna Mustaqim, Ph.D.)  
NIK 218080760

Jakarta, 31 Juli 2023  
Pengusul,  
Ketua Tim Pelaksana

(Christophera R. Lucius, S.T., M.A.)  
NIK 206090330

Menyetujui,  
Ketua LPPM Universitas Esa Unggul



(Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc)

NIK 209100388

## RINGKASAN

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah obyek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf dalam layout memiliki perpaduan antara nilai fungsional dan nilai estetik. Baik sebagai pelengkap dalam komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf dalam komposisi layout memainkan peranan yang penting untuk keberhasilan suatu seni komunikasi visual.

Tipografi Aplikasi merupakan rangkuman pengetahuan tentang desain layout, yang akan membahas tentang berbagai terminologi dan konsep dasar dalam komposisi layout, untuk menampilkan sebuah perancangan komunikasi visual. Berbagai strategi digunakan dalam perkuliahan ini, yang difokuskan pada diskusi untuk membahas berbagai masalah yang berkaitan dengan aplikasi tipografi dalam desain layout dan mencoba mengidentifikasi alternatif pemecahannya. Dengan demikian setiap mahasiswa diharapkan untuk menyampaikan gagasan dalam pembahasan aplikasi tipografi dalam desain layout, baik berupa pendapat pribadi atau hasil observasi. Pengaruh teknologi digital dalam dunia tipografi tidak mengubah fungsi huruf sebagai alat komunikasi visual, bahkan teknologi komputer memberikan berbagai kemungkinan untuk menyuarakan suatu citra dan kesan huruf secara visual dalam penataan komposisi layout.

**Keywords:** Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, Desain Komunikasi Visual, Indikator dan Bentuk Penilaian, Rencana Pembelajaran Semester, Tipografi Aplikasi.

## PRAKATA

Dengan segala kerendahan hati, Tim Peneliti memanjatkan rasa syukur ke hadirat Tuhan YME, karena atas segala izin dan rahmat Nya maka Laporan Akhir Penelitian Mandiri Tahun 2022/2023 Semester Genap ini telah selesai disusun.

Pelaksanaan program Penelitian Mandiri dengan judul “Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*” ini tidak terlepas dari kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penghargaan dan terima kasih yang setulusnya Tim Peneliti haturkan kepada:

1. **Bpk. Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA.**, selaku Rektor Universitas Esa Unggul, yang telah memotivasi dan merekomendasikan Tim Peneliti dalam melaksanakan Tri Dharma Bidang Penelitian.
2. **Bpk. Dr. Muhammad Fachruddin Arrozi, SE., Ak., M.Si.**, selaku Wakil Rektor Bidang Riset, Pengembangan, dan Inovasi Universitas Esa Unggul, yang telah memotivasi dan merekomendasikan Tim Peneliti dalam melaksanakan Tri Dharma Bidang Penelitian.
3. **Ibu Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc.**, selaku Ketua LPPM Universitas Esa Unggul, yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian administrasi.

Tim Peneliti menyadari sepenuhnya, jika dalam penyusunan Laporan Akhir Penelitian Mandiri ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam isi materi dan pembahasannya, oleh karena itu Tim Peneliti dengan terbuka bersedia menerima evaluasi dari berbagai pihak.

Dalam kesederhanaan Laporan Akhir ini, Tim Peneliti menaruh harapan kiranya program Penelitian Mandiri “Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*” ini dapat bermanfaat sebagai bahan rujukan bagi program-program penelitian berikutnya.

Jakarta, 31 Juli 2023

**Tim Peneliti**

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	ii
Ringkasan.....	iii
Prakata.....	iv
Daftar Isi.....	v
BAB I	PENDAHULUAN
1.1.	Latar Belakang.....1
1.2.	Masalah Penelitian.....2
1.3.	Tujuan dan Manfaat Penelitian.....2
1.4.	Luaran Penelitian.....3
BAB II	RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI
2.1.	Renstra dan Roadmap Penelitian PT.....4
2.2.	Pentingnya Penelitian dalam Mendukung Capaian RIP PT.....4
BAB III	TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI
3.1.	Tinjauan Pustaka.....5
3.2.	Landasan Teori.....5
BAB IV	METODE PENELITIAN
4.1.	Pendekatan Penelitian.....7
4.2.	Desain Penelitian.....7
4.3.	Metode Penelitian.....7
4.4.	Tehnik Pengolahan Data dan Analisis Data.....8
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN
5.1.	Peristilahan <i>Bauen</i> dan <i>Die Kunst zu Bauen</i> Menurut Walter Gropius.....9
5.2.	Peristilahan <i>Bauen</i> Menurut Hannes Meyer.....10
5.3.	Peristilahan <i>Bauen</i> dan <i>Baukunst</i> Menurut Mies van der Rohe.....11
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....13
Daftar Pustaka.....	15
LAMPIRAN	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Komunikasi visual merupakan rangkaian proses penyampaian informasi yang menggunakan media-media visual yang diterima oleh indera penglihatan. Berkomunikasi secara visual memerlukan penyampaian yang menggunakan dua elemen utama, yaitu *image* dan *text*. Penyampaian informasi melalui media visual yang menggunakan *text* dipelajari dalam mata kuliah Tipografi di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Tipografi bertujuan memberikan kenyamanan pada pembaca, sehingga mata kuliah Tipografi memberikan pusat perhatiannya pada pengaturan *font* atau huruf.

Huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah obyek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf dalam layout memiliki perpaduan antara nilai fungsional dan nilai estetik. Baik sebagai pelengkap dalam komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf dalam komposisi layout memegang peran yang penting untuk keberhasilan suatu perancangan komunikasi visual.

Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam mata kuliah Tipografi Dasar dan Tipografi Aplikasi dalam disiplin ilmu DKV. Mata kuliah Tipografi Aplikasi merupakan rangkuman pengetahuan tentang desain layout, yang akan membahas tentang berbagai terminologi dan konsep dasar dalam komposisi layout, untuk menampilkan sebuah perancangan komunikasi visual dalam bentuk *book design*. Sejalan dengan itu, pengaruh teknologi digital dalam dunia tipografi tidak mengubah fungsi huruf sebagai alat komunikasi visual, bahkan teknologi komputer memberikan berbagai kemungkinan untuk menyuarakan suatu citra dan kesan huruf secara visual dalam penataan komposisi layout.

### 1.2. Masalah Penelitian

Dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajardan proses pembelajaran

agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun fokus penelitian ini, yaitu Tipografi Aplikasi merupakan rangkuman pengetahuan tentang desain layout, yang akan membahas tentang berbagai terminologi dan konsep dasar dalam komposisi layout, untuk menampilkan sebuah perancangan komunikasi visual. Berbagai strategi digunakan dalam perkuliahan ini, yang difokuskan pada diskusi untuk membahas berbagai masalah yang berkaitan dengan aplikasi tipografi dalam desain layout dan mencoba mengidentifikasi alternatif pemecahannya.

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Mata kuliah Tipografi Aplikasi merupakan rangkuman pengetahuan tentang desain layout, yang membahas tentang berbagai terminologi dan konsep dasar dalam komposisi layout, untuk menampilkan sebuah perancangan komunikasi visual dalam bentuk book design. Metode pembelajaran dalam Tipografi Aplikasi banyak menggunakan ceramah dan diskusi. Berbagai strategi digunakan dalam perkuliahan ini. Sebagai contoh, untuk beberapa pertemuan dosen pembimbing memberi kuliah singkat pada awal pertemuan, sebagai latar belakang dan kerangka berpikir bagi diskusi kelas. Fokus diskusi adalah membahas berbagai masalah yang berkaitan dengan aplikasi tipografi dalam desain layout dan mencoba mengidentifikasi alternatif pemecahannya.

### **1.4. Luaran Penelitian**

Adapun luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa penulisan artikel hasil penelitian.

## BAB II

### RENSTRA DAN PETA JALAN PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

#### 2.1. Renstra dan Roadmap Penelitian Perguruan Tinggi

Penelitian sebagai unsur dari Tri Dharma Perguruan Tinggi diposisikan oleh Universitas Esa Unggul sebagai salah satu wahana untuk melatih, mendidik, mengembangkan, dan membangun sikap dan kehidupan ilmiah yang terutama ditujukan bagi para tenaga pengajar. Dengan berperan aktif dalam kegiatan penelitian maka para peneliti akan terus mendalami ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga hasilnya dapat dimanfaatkan untuk kepentingan, kemajuan dan kesejahteraan bangsa Indonesia.

Dalam Rencana Induk Penelitian Universitas Esa Unggul tahun 2017-2021 telah ditetapkan 7 bidang unggulan penelitian, yaitu: 1). Pengentasan kemiskinan (*poverty alleviation*) dan ketahanan dan keamanan pangan (*food safety and security*); 2). Pemanfaatan energi baru dan terbarukan (*new and renewable energy*); 3). Kualitas kesehatan, penyakit tropis, gizi dan obat-obatan (*health, tropical diseases, nutrition and medicine*); 4). Penerapan pengelolaan bencana (*disaster management*) dan integrasi nasional dan harmoni sosial (*nation integration and social harmony*); 5). Implementasi otonomi daerah dan desentralisasi (*regional autonomy and decentralization*); 6). Pengembangan seni dan budaya/industri kreatif (*arts and culture/creative industry*) dan teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology*); dan 7). Pembangunan manusia dan daya saing bangsa (*human development and competitiveness*).

#### 2.2. Pentingnya Penelitian yang Diusulkan dalam Mendukung Capaian Rencana Induk Penelitian Perguruan Tinggi

Tiporafi Aplikasi merupakan rangkuman pengetahuan tentang desain layout, yang membahas tentang berbagai terminologi dan konsep dasar dalam komposisi layout, untuk menampilkan sebuah perancangan komunikasi visual dalam bentuk book design. Motivasi ini yang mendasari dalam melakukan studi literatur melalui pemikiran ilmiah yang kreatif. Dengan demikian penelitian ini sejalan dengan capaian dalam Rencana Induk Penelitian Universitas Esa Unggul tahun 2017-2021 melalui bidang unggulan „Pengembangan seni dan budaya/industri kreatif (*arts and culture/creative industry*)“.



## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Tinjauan Pustaka**

Dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 disebutkan, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajardan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan dari Pendidikan Tinggi dinyatakan dalam Undang Undang Nomor. 12 Tahun 2012, yaitu berkembangnya potensi Mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa. Tujuan Pendidikan Tinggi juga melalui dihasilkannya lulusan yang menguasai cabang Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi untuk memenuhi kepentingan nasional dan peningkatan daya saing bangsa.

Dalam rangka pencapain Tujuan Pendidikan Tinggi tersebut, maka disusunlah Standar Nasional Pendidikan Dikti atau SN-DIKTI dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020. Dalam Pasal 4 SN-DIKTI dinyatakan, bahwa Standar Nasional Pendidikan terdiri atas: Standar kompetensi lulusan; Standar isi pembelajaran; Standar proses pembelajaran; Standar penilaian pendidikan pembelajaran; Standar Dosen dan Tenaga Kependidikan; Standar sarana dan prasarana pembelajaran; Standar pengelolaan pembelajaran; dan Standar pembiayaan pembelajaran.

#### **3.2. Landasan Teori**

Pendidikan memiliki landasan pemikiran filsafat tentang hakikat manusia, tentang nilai, tentang hakikat pengetahuan, dan tentang bagaimana menjalani kehidupan. Pendidikan memiliki landasan psikologi yang melibatkan aspek kejiwaan, pemahaman individu, karakteristik perkembangan, dan gaya belajar individu. Pendidikan memiliki landasan ekonomi yang berpengaruh dalam mengembangkan pendidikan, yaitu untuk membahas peran ekonomi, fungsi produksi, efisiensi, dan efektivitas biaya dalam

pendidikan. Pendidikan memiliki landasan sosial-budaya yang mencakup keterkaitan sistem pendidikan kepada masyarakat lain, interaksi antar manusia, dan hubungan antar sekolah kepada kebiasaan anggotanya.

Pendidikan memiliki landasan politik, yang terdiri dari metode mempengaruhi pihak lain untuk mencapai tujuan pendidikan, pertimbangan tentang bagaimana tujuan pendidikan dapat dicapai, metode bagaimana mencapai tujuan pendidikan, dan mengukur pencapaian kualitas pendidikan. Pendidikan memiliki landasan hukum berdasarkan Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu landasan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan dan asumsi-asumsi yang bersumber dari peraturan atau undang-undang. Pendidikan memiliki landasan religius yang bersumber dari agama dan mengarahkan pada makna hakiki, serta menuntun pada kebenaran dan kebahagiaan.

Standar kompetensi lulusan merupakan kriteria minimal kualifikasi kemampuan lulusan, berdasarkan pengukuran sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan. Pengukuran sikap merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial, yang dicapai melalui proses pembelajaran dan pengalaman kerja mahasiswa dan melalui kegiatan penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.

Pengukuran pengetahuan terdiri dari penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu. Pengukuran ketrampilan menunjukkan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, mencakup keterampilan umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan perguruan tinggi dan keterampilan khusus sesuai bidang keilmuan program studi. Capaian pembelajaran yang menunjukkan kemampuan (kompetensi) yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, harus mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan, dengan pengukuran berdasarkan taksonomi pembelajaran.

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

*Research approach* (pendekatan penelitian), *research design* (desain penelitian), dan *research method* (metode penelitian) menurut Creswell dan Creswell (2018: 3) adalah langkah-langkah penelitian yang dilakukan secara berurutan dari konstruksi penelitian secara umum hingga prosedur metode secara terperinci.

#### 4.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang ditentukan untuk melaksanakan penelitian ini. Proses dalam penelitian kualitatif ini menggunakan data-data tentang Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*

#### 4.2. Desain Penelitian

Merujuk pada berbagai penelitian ilmu-ilmu desain, maka **Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*** ini menetapkan desain penelitian studi kasus berdasarkan *literature review* tentang materi pembelajaran.

#### 4.3. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data dilaksanakan melalui berbagai literatur yang membahas tentang subjek penelitian Sekolah Bauhaus pada periode tahun 1919-1933. Mengingat luasnya sumber literatur tentang Bauhaus, maka studi literatur difokuskan pada subjek tentang peristilahan "bauen" menurut tiga Direktur Sekolah Bauhaus. Sesuai dengan desain penelitian *historical research* dan *literature review*, maka sumber data primer diperoleh melalui hasil disertasi, artikel jurnal, artikel *proceeding*, dan buku yang membahas topik tentang Sekolah Bauhaus.

#### **4.4. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data**

Data penelitian tentang "Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*" yang diperoleh melalui metode literatur, selanjutnya diuji keabsahannya dengan triangulasi data diantara sumber data jurnal, *proceeding*, dan buku. Reduksi data digunakan untuk mengorganisasikan data-data tentang "Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi", antara lain melalui proses pemilihan, penggolongan, penyederhanaan, dan membuang data yang tidak diperlukan.

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang diperoleh dalam penelitian ini mengenai Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi. Untuk mendapatkan temuan tentang Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*, maka data literatur dikategorikan ke dalam pola tertentu sehingga ditemukan hasil penelitian. Tahap akhir dari analisis data adalah tahap penafsiran data menjadi substantif dalam penelitian ini.

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Capaian Pembelajaran Tipografi Aplikasi untuk Mahasiswa DKV**

Capaian mata kuliah Tipografi dalam pembelajaran mahasiswa DKV diperoleh berdasarkan ketentuan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI) dan ketentuan dari Asosiasi Program Studi (ASPRODI) Desain Komunikasi Visual.

Pertama adalah berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila (SN-DIKTI: S3 atau ASPRODI: S3). Kedua adalah kemampuan untuk mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya dengan berdasarkan hasil analisis informasi dan data (SN-DIKTI: KU5 atau ASPRODI: KU5). Ketiga adalah menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan desain komunikasi visual (ASPRODI/PRODI: P3). Keempat adalah menguasai metode perancangan karya desain komunikasi visual sebagai solusi permasalahan (ASPRODI/PRODI: P5). Kelima adalah kemampuan menerapkan tipografi pada media komunikasi visual menggunakan teknologi yang sesuai (ASPRODI/PRODI: KK3). Keenam adalah kemampuan menggunakan perangkat dan teknologi yang relevan dalam proses perancangan karya komunikasi visual (ASPRODI/PRODI: KK5). Ketujuh adalah kemampuan untuk menyusun konsep dan narasi perancangan karya komunikasi visual berdasarkan riset dan analisis yang terstruktur (ASPRODI/PRODI: KK6).

Capaian Tipografi Aplikasi yang pertama, yaitu mahasiswa mampu menampilkan kebutuhan typography layout dalam merancang sebuah book design melalui integrasi antara teori dan praktik tentang media visual buku dengan mengikuti berbagai terminologi dalam tipografi. Capaian Tipografi Aplikasi yang kedua, yaitu mahasiswa mampu menguraikan dan mengusulkan perancangan typography layout melalui berbagai teori tentang konstruksi layout dan elemen layout sesuai dengan kebutuhan dari jenis media visualnya. Capaian Tipografi Aplikasi yang ketiga, yaitu mahasiswa mampu menunjukkan dan mendemonstrasikan perangkat layout program dengan menggunakan software Adobe InDesign sesuai dengan jenis media visual yang direncanakan.

Capaian Tipografi Aplikasi yang keempat, yaitu mahasiswa mampu menganalisis dan memadukan informasi dan data untuk book design melalui kegiatan eksplorasi literatur dan referensi desain dengan mengikuti teori tentang konstruksi layout dan elemen layout. Capaian Tipografi Aplikasi yang kelima, yaitu mahasiswa mampu menyeleksi dan memutuskan konstruksi *layout* dan elemen *layout* dengan menggunakan berbagai terminologi dalam tipografi sesuai dengan topik dari *book design* yang direncanakan. Capaian Tipografi Aplikasi yang keenam, yaitu mahasiswa mampu menyusun dan menunjukkan perancangan sebuah book design melalui perangkat layout program yang menggunakan software Adobe InDesign dengan memenuhi konsep-konsep dasar dari konstruksi layout dan elemen layout. Capaian Tipografi Aplikasi yang ketujuh, yaitu mahasiswa mampu membuktikan keahliannya dalam merancang sebuah book design melalui integrasi antara teori dan praktik yang menggunakan teknologi Adobe InDesign dengan memenuhi konsep-konsep dasar dari typography layout secara tepat.

## **5.2. Capaian Pembelajaran Tipografi Aplikasi untuk Ujian Tengah Semester**

Kemampuan akhir dari tahapan belajar pertama hingga tahapan belajar ketujuh untuk mencapai Ujian Tengah Semester diuraikan di bawah ini.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang pertama, adalah kemampuan untuk menjelaskan peran typography layout untuk projek book design dengan mengikuti integrasi pembelajaran teori dan praktik sesuai dengan capaian mata kuliah Tipografi Aplikasi dalam disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk membedakan materi mata kuliah antara Tipografi Dasar dan Tipografi Aplikasi, mendiskusikan tujuan mata kuliah Tipografi Aplikasi untuk perannya di bidang DKV, dan mencontohkan beberapa karya book design.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang kedua, adalah kemampuan untuk menjelaskan konstruksi desain layout dan mengusulkan untuk projek book design berdasarkan berbagai teori dan terminologi dalam Tipografi dengan mengikuti kebutuhan media komunikasi visual buku. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk mencirikan konstruksi desain layout dalam book design, dan mencontohkan konstruksi desain layout dalam bentuk sketsa kerja.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang ketiga, adalah kemampuan untuk menjelaskan elemen desain layout dan mengusulkan untuk proyek book design berdasarkan berbagai teori dan terminologi dalam Tipografi dengan mengikuti kebutuhan media komunikasi visual buku. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk mencirikan elemen desain layout dalam book design, dan mencontohkan elemen desain layout dalam bentuk sketsa kerja.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang keempat, adalah kemampuan untuk mendemonstrasikan layout program Adobe InDesign melalui praktek yang memadukan (A4) dan menggunakan tools workshop sesuai dengan konsep dari proyek book design yang dipilih. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk melatih penggunaan tools workshop dari Adobe InDesign, mendemonstrasikan tools workshop untuk membuat layout, dan mendemonstrasikan aplikasi teori Tipografi dalam Adobe InDesign.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang kelima, adalah kemampuan untuk mendemonstrasikan layout program Adobe InDesign melalui praktek yang memadukan dan menggunakan tools document sesuai dengan konsep dari proyek book design yang dipilih. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk melatih penggunaan tools document dari Adobe InDesign, mendemonstrasikan tools document untuk membuat layout, dan mendemonstrasikan aplikasi teori Tipografi dalam Adobe InDesign.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang keenam, adalah kemampuan untuk mendemonstrasikan layout program Adobe InDesign melalui praktek yang memadukan dan menggunakan tools layout sesuai dengan konsep dari proyek book design yang dipilih. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk melatih penggunaan tools layout dari Adobe InDesign, mendemonstrasikan tools layout untuk membuat layout, dan mendemonstrasikan aplikasi teori Tipografi dalam Adobe InDesign.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang ketujuh, adalah kemampuan untuk menganalisis dan memadukan informasi dan data untuk project brainstorming melalui integrasi antara eksplorasi literatur dan referensi desain visual sesuai dengan topik dari book design yang direncanakan. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk menganalisis literatur dan referensi desain untuk project brainstorming, menyeleksi informasi dan data project brainstorming untuk topik book design, dan menegaskan topik yang digunakan untuk proyek book design.

### **5.3. Capaian Pembelajaran Tipografi Aplikasi untuk Ujian Akhir Semester**

Kemampuan akhir dari tahapan belajar pertama hingga tahapan belajar ketujuh untuk mencapai Ujian Akhir Semester diuraikan di bawah ini.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang pertama, adalah kemampuan untuk menganalisis dan memadukan informasi dan data untuk design experiment melalui integrasi antara eksplorasi literatur dan referensi desain visual sesuai dengan topik dari book design yang direncanakan. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk menganalisis literatur dan referensi desain untuk design experiment, menyeleksi informasi dan data design experiment untuk topik book design, dan menegaskan topik yang digunakan untuk proyek book design.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang kedua, adalah kemampuan untuk menyeleksi dan memutuskan konsep desain buku untuk satu bab dengan memadukan konstruksi layout dan elemen layout yang menggunakan software Adobe InDesign dengan memenuhi konsep-konsep dasar dari book design. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk menilai konstruksi desain layout dan elemen desain layout dan merancang satu bab dari proyek book design.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang ketiga, adalah kemampuan untuk merancang dan menunjukkan konsep desain buku untuk satu bab melalui integrasi antara typography layout yang menggunakan software Adobe InDesign dengan memenuhi konsep-konsep dasar dari konstruksi layout dan elemen layout. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk merancang satu bab dari proyek book design, menunjukkan konstruksi desain layout dan elemen desain layout dalam satu bab dari proyek book design, dan menyelesaikan satu bab dari proyek book design dengan Adobe InDesign.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang keempat, adalah kemampuan untuk menyeleksi dan memutuskan repetisi dari konsep desain satu bab dengan memadukan konstruksi layout dan elemen layout yang menggunakan software Adobe InDesign dengan mengikuti topik dari book design yang direncanakan. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk menilai konstruksi desain layout dan elemen desain layout dan merancang repetisi dari satu bab book design.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang kelima, adalah kemampuan untuk merancang dan menunjukkan repetisi dari konsep desain satu bab melalui integrasi antara



typography layout yang menggunakan software Adobe InDesign dengan memenuhi konsep-konsep dasar dari konstruksi layout dan elemen layout. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk merancang repetisi satu bab dari proyek book design, menunjukkan konstruksi desain layout dan elemen desain layout dalam repetisi satu bab dari proyek book design, dan menyelesaikan repetisi satu bab dari proyek book design dengan Adobe InDesign.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang keenam, adalah kemampuan untuk memutuskan elemen-elemen visual dalam perancangan proyek book design dengan memadukan konstruksi layout dan elemen layout yang menggunakan software Adobe InDesign sesuai dengan topik dari book design yang dipilih. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk merancang konstruksi desain layout dan elemen desain layout dalam proyek book design, merancang elemen-elemen visual untuk proyek book design, dan menyelesaikan proyek book design dengan Adobe InDesign.

Kemampuan akhir tahapan belajar yang ketujuh, adalah kemampuan untuk membuktikan keahlian merancang media komunikasi visual buku melalui integrasi antara teori typography layout dan praktik yang menggunakan teknologi layout program dengan memenuhi konsep-konsep dasar dari book design secara tepat. Indikator penilaiannya terdiri dari kemampuan untuk merancang proyek book design melalui integrasi antara typography layout dan layout program.

## BAB VI

### KESIMPULAN dan SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil dan Pembahasan yang diuraikan pada Bab V, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Mata kuliah Tipografi Aplikasi merupakan rangkuman pengetahuan tentang desain layout, yang membahas tentang berbagai terminologi dan konsep dasar dalam komposisi layout, untuk menampilkan sebuah perancangan komunikasi visual dalam bentuk book design. Metode pembelajaran dalam Tipografi Aplikasi banyak menggunakan ceramah dan diskusi. Berbagai strategi digunakan dalam perkuliahan ini. Sebagai contoh, untuk beberapa pertemuan dosen pembimbing memberi kuliah singkat pada awal pertemuan, sebagai latar belakang dan kerangka berpikir bagi diskusi kelas. Fokus diskusi adalah membahas berbagai masalah yang berkaitan dengan aplikasi tipografi dalam desain layout dan mencoba mengidentifikasi alternatif pemecahannya. Dengan demikian setiap mahasiswa diharapkan untuk menyampaikan gagasan dalam pembahasan aplikasi tipografi dalam desain layout, baik berupa pendapat pribadi atau hasil observasi.

#### 6.2. Saran

Hasil yang dicapai dari penelitian dengan judul „Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education*“ ini memberikan saran sebagai berikut:

- a. Penelitian ini merekomendasikan tentang penelitian kurikulum desain yang sejenis selanjutnya, sehingga hasilnya akan bermanfaat bagi penyusunan kurikulum desain di Indonesia.
- b. Melalui hasil penelitian ini, tim peneliti meyakini bahwa model penelitian sejenis juga dapat dilakukan pada teori-teori desain lainnya, sehingga dapat bermanfaat bagi pendidikan desain di Indonesia.

## Daftar Pustaka

- Anton, Kelly dan Dejarld, Tina. (2021). *Adobe InDesign Classroom in a Book*, San Francisco: Adobe Press.
- Bringhurst, Robert. (2013). *The Elements of Typographic Style*, Vancouver: Hartley & Marks Publishers.
- Creswell, J. W. dan Creswell, J. D., *Research design. Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*, 5th ed., SAGE Publishing, 2018. (Book)
- Graver, Amy dan Jura, Ben. (2012). *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*, Beverly: Rockport Publishers.
- Lupton, Ellen. (2010). *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors and Students*, New York: Princeton Architectural Press.
- Lupton, Ellen dan Phillips, Jennifer Cole. (2011). *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*, New York: Princeton Architectural Press.
- Müller-Brockmann, Josef. (1996). *Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers*, Switzerland: Niggli AG Verlag.
- Samara, Timothy. (2005). *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*, Beverly: Rockport Publishers.
- Shufflebotham, Robert. (2021). *InDesign in Easy Steps*, London: In Easy Steps Limited.

## Lampiran 1 Surat Pernyataan Ketua Tim Peneliti

### SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA PROGRAM PENELITIAN MANDIRI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Christophera R. Lucius, S.T., M.A.

NIDN/NIK : 0326076804

Fakultas/Prodi : FDIK/Desain Komunikasi Visual

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini saya menyatakan Usulan Program Penelitian Mandiri dengan judul:

**Tinjauan Terhadap Materi Pembelajaran Tipografi Aplikasi Berdasarkan Kurikulum *Outcome-Based Education***

Yang diusulkan dalam skema Penelitian Mandiri Universitas Esa Unggul untuk Tahun Ajaran Semester Genap 2022/2023 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/ sumber dana lain.

Bilamana diketahui dikemudian hari adanya indikasi ketidakjujuran/itikad kurang baik sebagaimana dimaksud di atas, maka saya bersedia diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penugasan yang sudah diterima.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan



(Christophera R. Lucius, S.T., M.A.)

NIK 206090330

## Lampiran 2 Biodata Tim Peneliti

### I. KETUA PENELITI

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dipl.-Des. Christophera Ratnasari Lucius, S.T., M.A.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas Lain	0206090330
5	NIDN	0326076804
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Rembang, 26 Juli 1968
7	E-mail	christophera.lucius@esaunggul.ac.id
8	Alamat Rumah	Jl. Kutilang No. 125, Pekalongan 51114
9	Nomor Telepon/HP	0812 8896 1771
10	Alamat Kantor	Jl. Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
11	No. Telepon/Faksimili	021 5674223 ext. 213 / 021 5674248
12	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-1 = 100 orang
		1. Desain Komunikasi Visual: Corporate Identity
		2. Tipografi Dasar
		3. Tipografi Aplikasi

#### B. Riwayat Pendidikan

	S1	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Kristen Petra Surabaya	Bielefeld University of Applied Sciences, Germany	Anhalt University of Applied Sciences, Germany
Bidang Ilmu	Tehnik Arsitektur	Graphic and Communication Design	Integrated Design
Tahun Lulus	1994	2005	2015
Judul Tugas Akhir/ Tesis/ Disertasi	Rumah Bersalin Surabaya.	Javanese Architecture. DVD-Production.	Pekalongan Place Branding
Nama Pembimbing	Ir. Irwan Santoso	1. Prof. Torsten Stapelkamp 2. Prof. Uwe Goebel	1. Prof. Michael Hubatsch 2. Prof. Severin Wucher

#### C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp.)
1	2020	Studi tentang Kurikulum Bauhaus Berdasarkan Periode Direktur Bauhaus: Gropius, Meyer, dan Mies.	Mandiri	2.000.000
2	2019	Model Inovasi Color Scheme Berbasis Culture Color dari Batik Pekalongan untuk Perancangan Desain	LPPM - UEU	24.000.000

		Komunikasi Visual (Tahun ke-2).		
3	2018	Model Inovasi Color Scheme Berbasis Culture Color dari Batik Pekalongan untuk Perancangan Desain Komunikasi Visual (Tahun ke-1).	PTUPT DIKTI	100.000.000
4	2017	Kajian Komposisi Warna Batik Pekalongan. Studi Kasus Batik Produksi „Batik Ozzy“.	LPPM - UEU	24.000.000
5	2016	Kajian tentang <i>Pekalongan Place Branding</i> dari Tempat Penghasil Batik menjadi Tempat Budaya Batik.	LPPM - UEU	24.000.000

#### D. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp.)
1	2020	Memanfaatkan Digitalisasi Fotografi untuk Pendokumentasian Kain Batik Koleksi "Museum Batik di Pekalongan"	Mandiri	2.000.000
2	2017	Strategi Kampanye Konversi Penyu Laut Indonesia Melalui Offline Interactive Media untuk Kelompok Pelestari Biota Laut (KPBL) Batu Hiu, Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat.	LPPM - UEU	12.000.000
3	2016	Strategi Perancangan Promosi Pariwisata UKM Warung Go-Sip di Pulau Untung Jawa, Kepulauan Seribu, Jakarta.	LPPM - UEU	12.000.000

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Vol/No/Thn	Nama Jurnal
1	2018	Tinjauan Kurikulum Pendidikan Seni dan Desain di Staatliches Bauhaus pada Tahun 1919-1933	Vol. 2/No.2/ September 2018	Jurnal Cakrawala ISSN 1411-8629
2	2016	Perancangan Buku Sengkalan Jawa. Dari Angka Menjadi Makna dalam Budaya Jawa.	Vol.11/No.2/ Agustus 2016	Inosains ISSN 1978 - 3485