

**MODEL PEMBELAJARAN  
DESAIN GRAFIS**  
Asrul Huda

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NO 19 TAHUN 2002  
TENTANG HAK CIPTA  
PASAL 72  
KETENTUAN PIDANASANGSI PELANGGARAN

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulandandenda paling sedikit Rp 1.000.000, 00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahundandenda paling banyak Rp 5.000.000.000, 00 (lima milyar rupiah)
2. Barangsiapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahundandenda paling banyak Rp 500.000.000, 00 (lima ratus juta rupiah).

# **MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS**

**Asrul Huda**



**2018**

**MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS**

editor, Tim editor UNP Press

Penerbit UNP Press, Padang, 2018

1 (satu) jilid; 14 x 21 cm (A5)

106 hal.

ISBN : 978-602-1178-32-4

---

**MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS**

---

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang pada penulis

Hak penerbitan pada UNP Press

---

Penyusun: Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom

Editor Substansi: Prof. Dr. Kasman Rukun., M.Pd

Editor Bahasa: Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd

Desain Sampul & Layout: Asrul Huda, Wahid & Edi Prasetyo

## KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu kita panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan buku berjudul “Model Pembelajaran Desain Grafis” Selawat serta salam tak lupa pula dikirimkan pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam yang gelap dan jahiliyah hingga pada keadaan yang terang benderang serta dalam keadaan berilmu pengetahuan.

Penulis sadar bahwa menulis suatu buku bukan sesuatu yang mudah, dan karena itu untuk menyelesaikannya, membutuhkan dorongan, bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus dan ikhlas yang dialamatkan kepada Prof. Dr. Kasman Rukun, M.Pd, Dr. Ridwan, M.Sc, Ed, Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, Prof. Dr. Jalius Jama, M.Ed, Prof. Ganefri, Ph.D, Ir. Syahril, Ph.D, Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., MT, dan Prof. Dr. Nizwardi Jalinus, M.Ed dan semua pihak yang menyediakan waktu, pikiran guna membimbing, mengarahkan, memberi petunjuk yang pada akhirnya Penulis mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Buku ini mungkin masih jauh dari sempurna baik segi format, bahasa, maupun penetikannya. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangannya, sekaligus mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna kesempurnaan di masa mendatang. Akhir kata semoga buku ini ada manfaatnya, terimakasih.

Padang, Agustus 2018  
Penulis

Asrul Huda

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vi
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. TEORI PENDUKUNG .....	11
A. Model Pembelajaran.....	11
B. Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia .....	14
1. Defenisi Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia .....	14
2. Elemen Multimedia Interaktif.....	16
3. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	18
4. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran .....	20
5. Dampak Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran .....	21
BAB 3. KARAKTERISTIK MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA.....	26
A. Karakteristik Pengembangan Model Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Mutimedia .....	26
B. Komponen Model Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia .....	30
1. Sintak.....	31
2. Prinsip Reaksi.....	33
3. Sistem Sosial .....	35
4. Sistem Pendukung.....	36
5. Dampak Instruksional dan Pengiring ....	36
6. Skenario Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia .....	38

BAB 4.	PETUNJUK PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS MULTIMEDIA .....	43
	A. Pedoman Kerja .....	43
	B. Pelaksanaan Model Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia .....	45
	C. Respon Mahasiswa.....	46
	D. Tes Hasil Belajar .....	46
BAB 5.	PERANGKAT MODEL PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS MULTIMEDIA .....	47
	A. Pedoman Kerja .....	47
	B. Pengamatan Pelaksanaan Proses Pembelajaran .....	62
	C. Pengamatan Keterampilan Mahasiswa .....	66
	D. Respon Mahasiswa.....	71
	E. Tes Hasil Belajar .....	74

REFERENSI-REFERENSI