



PERANCANGAN MODUL MATA KULIAH *LAYOUT* DI PROGRAM STUDI DKV UNIVERSITAS POTENSI UTAMA DENGAN METODE *MICROLEARNING*

Al Erris Gasya Rasu ¹⁾* & Desipriani ²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: aegrmdn10@gmail.com

Ringkasan - Tujuan penelitian ini merancang media partisipatif berupa video microlearning untuk mempermudah pemahaman dan penerapan materi Layout. Penelitian dilaksanakan di Universitas Potensi Utama dengan melibatkan 57 responden yang terdiri dari mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual serta khalayak umum. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner menggunakan skala Likert dengan 27 butir pernyataan yang mencakup aspek urgensi, isi, visual, motivasi, serta hasil dari penerapan video microlearning. Instrumen ini dipilih agar dapat menggambarkan persepsi responden secara objektif mengenai efektivitas media yang dirancang. Tiga video microlearning dirancang berdasarkan enam capaian pembelajaran RPS mata kuliah Layout, yang di dalamnya memuat penjelasan dari pemateri, animasi aset desain untuk memvisualisasikan teori, serta latihan sebagai sarana partisipatif. Hal ini dirancang agar mahasiswa dapat memahami materi secara lebih kontekstual dan aplikatif. Diperoleh hasil penelitian 89% responden memilih kategori “Sangat Setuju”, yang membuktikan video microlearning berkontribusi signifikan, efektif, dan relevan dalam mendukung pembelajaran Layout. Dengan demikian, media ini terbukti membantu mahasiswa DKV Universitas Potensi Utama memahami teori dan mengaplikasikannya secara praktis dalam karya desain.

Kata Kunci : Video, Microlearning, Layout.

Summary - The objective of this study is to design participatory media in the form of microlearning videos to facilitate the understanding and application of layout concepts. The study was conducted at Potensi Utama University, involving 57 respondents consisting of students from the Visual Communication Design program and members of the general public. Data collection was conducted via a questionnaire using a Likert scale with 27 items covering aspects of urgency, content, visuals, motivation, and the results of applying the microlearning videos. This instrument was chosen to objectively describe respondents' perceptions regarding the effectiveness of the designed media. Three microlearning videos were designed based on the six learning outcomes of the Layout course syllabus, which included explanations from the instructor, design asset animations to visualize theories, and exercises as participatory tools. This was designed so that students could understand the material in a more contextual and practical manner. The research results showed that 89% of respondents selected the “Strongly Agree” category, proving that microlearning videos contribute significantly, are effective, and relevant in supporting Layout learning. Thus, this medium has proven to help Visual Communication Design students at Universitas Potensi Utama understand the theory and apply it practically in their design work.

Keywords : Video, Microlearning, Layout.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam metode pembelajaran, termasuk dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Mahasiswa DKV dituntut memahami materi yang kompleks secara efektif, salah satunya melalui mata kuliah Layout yang membahas tata letak visual dalam media komunikasi. Universitas Potensi Utama sebagai institusi pendidikan tinggi mendukung hal ini dengan penyediaan sarana pembelajaran digital dan kurikulum berbasis Outcome Based Education (OBE) yang dirancang agar mahasiswa mampu menganalisis, merencanakan, dan merancang karya desain yang efektif, komunikatif, dan estetis.

Mata kuliah Layout yang diberikan pada semester II membekali mahasiswa dengan prinsip-prinsip dasar seperti grid, tipografi, hirarki visual, dan prinsip desain lainnya. Layout menjadi fondasi yang menjembatani konsep desain dengan penyajian visual yang mudah dipahami audiens. Oleh karena itu, pemahaman mendalam terhadap materi Layout sangat penting, terlebih karena sifatnya yang membutuhkan keterampilan visual dan praktik langsung.

Salah satu pendekatan inovatif yang relevan adalah *microlearning*, yakni metode pembelajaran dengan materi singkat, fokus, dan mudah diakses. Penelitian Sartika Anori dkk. (2024) menyatakan bahwa bahwa media video berbasis *microlearning* dapat menjadi alat bantu yang signifikan. Kelebihannya terletak pada penyajian ringkas, fleksibilitas waktu, serta kesempatan pengulangan materi sesuai kebutuhan, sehingga cocok untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep Layout.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 132 mahasiswa DKV Universitas Potensi Utama menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi Layout, terutama pada konsep grid, serta kebingungan dalam menghubungkan teori dengan praktik. Sebagian besar mahasiswa juga lebih berminat pada metode belajar berbasis video yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran tambahan yang mendukung proses perkuliahan Layout secara lebih efektif.

Modul pembelajaran ini dirancang untuk berfungsi sebagai media edukatif yang



partisipatif dan sistematis pada mata kuliah Layout, sehingga dapat dimanfaatkan mahasiswa dalam jangka panjang sebagai sumber belajar yang berkesinambungan. Kehadiran modul ini juga ditujukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mudah dan terstruktur mengenai materi Layout kepada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama. Selain itu, modul ini dirancang agar mampu melatih mahasiswa dalam mempraktikkan teori Layout secara langsung dalam proses perancangan karya desain.

Landasan teori pada penelitian ini menggunakan e-book Pengantar Sinematografi oleh Mei Prabowo (2022) sebagai referensi yang relevan pada video, jurnal penelitian Efektivitas Penerapan Metode Microlearning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa oleh Leni Pebriantika dkk. (2024) sebagai referensi yang relevan pada materi video microlearning, buku Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula oleh Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014) sebagai referensi yang relevan pada materi Layout.

KAJIAN TEORI

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh Hendro Aryanto dan Eko Agus Basuki Oemar (2024) dengan judul “Pengembangan Modul Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual I Berbasis Media Di Program Studi Desain Komunikasi Visual” bahwa penggunaan modul sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran desain komunikasi visual maupun seni rupa sebaiknya menampilkan contoh gambar yang selektif dan berwarna, agar dapat mendukung uraian materi lebih lengkap. Selain efektif untuk menarik minat mahasiswa belajar secara mandiri, contoh gambar desain yang berwarna yang juga dapat memberikan inspirasi bagi mahasiswa dalam pengembangan karya desain. Maka hasil temuan ini berkaitan dengan mata kuliah Layout yang menjadi sasaran dalam perancangan video microlearning.

Pada e-book “Desain Layout” (2021) oleh Anggi Anggraini menjelaskan bahwa Layout adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang desainer grafis. E-book ini juga menjabarkan langkah-langkah pembuatan Layout secara konseptual, kiat dan trik pembuatan Layout berdasarkan pengalaman penulis. Sehingga e-book



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

memberikan kontribusi sebagai kajian teori penyajian materi Layout berupa penjelasan teori, penerapan teori dan latihan.

“Each lesson should stand on its own. Each lesson should provide value, even if it's completed in isolation from the larger curriculum. If a learner only has time to complete one lesson, they should still feel a legitimate sense of progress and accomplishment. Make it convenient and referenceable. When designed thoughtfully, microlearning can serve double-duty as a learning experience and as performance support. Learners should be able to access the microlearning easily when they want it or need it.” Kutipan ini berasal dari *A Bite-Sized Guide to Microlearning* oleh Ellen Burns-Johnson dan Brent Gwisdalla (2021), pernyataan ini memberikan kontribusi terhadap temuan dari fenomena masalah berupa kesulitan mahasiswa memahami materi Layout. Sehingga kutipan ini memberikan dukungan terhadap hasil penelitian.

METODE PENELITIAN

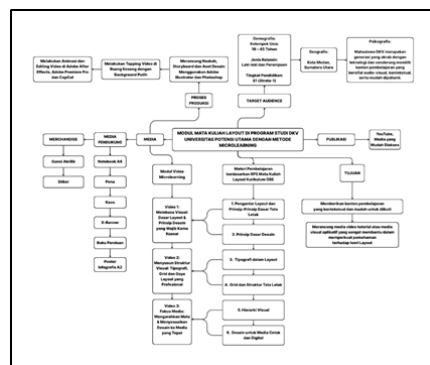
Penelitian diawali dengan melakukan observasi awal yang dilaksanakan terhadap 132 mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama dengan penyebaran google form. Ditemukan hasil sebahagian besar jumlah responden mengalami kesulitan memahami materi Layout, merasa materi grid disampaikan dengan sekilas, bingung menghubungkan teori Layout ke dalam praktiknya, dan pembelajaran yang paling dianggap membantu dalam memahami mata kuliah Layout adalah video atau tutorial.

Selanjutnya dilaksanakan wawancara kepada dua dosen pengampu mata kuliah Layout dan praktisi desain yaitu Bapak Rinanda Purba, S.Kom., M.Sn., Bapak Rizki Hamdani Sitorus, S.Kom., M.Sn. dan Bapak Rio Purba. Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Layout menunjukkan bahwa pembelajaran umumnya dilakukan melalui penggunaan PowerPoint dan praktik demonstrasi, dengan modul berupa e-book serta dukungan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, Figma, dan video tutorial, meskipun masih terdapat keterbatasan visual library. Sementara itu, wawancara dengan praktisi desain menegaskan peran fundamental Layout dalam kualitas karya desain, khususnya bagi pemula yang kerap melakukan kesalahan peletakan elemen

visual. Pemahaman prinsip keseimbangan dipandang sangat penting, dan video microlearning dinilai efektif sebagai media pendukung yang ringkas, aplikatif, mudah diakses, serta mampu memperkuat pemahaman mahasiswa tanpa menggantikan peran dosen.

Penelitian ini menggunakan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah Layout berbasis Outcome Based Education (OBE) yang memuat capaian pembelajaran, materi pokok, serta struktur pembelajaran sebagai acuan perancangan konten video microlearning. Analisis data dilakukan dengan metode 5W+1H, di mana karya yang dirancang berupa video microlearning untuk menjelaskan konsep dan penerapan Layout sesuai RPS, dengan target audiens mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang mengalami kesulitan memahami teori Layout, khususnya materi grid, serta lebih menyukai media berbasis video. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama melalui tahapan observasi awal, wawancara, analisis kebutuhan, pengumpulan literatur, penyusunan konsep dan naskah, perancangan storyboard, perekaman pemateri, serta pembuatan aset desain. Seluruh elemen kemudian digabungkan pada tahap editing sebelum dipublikasikan melalui kanal YouTube agar dapat diakses secara luas oleh mahasiswa.

Mind mapping digunakan untuk memetakan gambaran umum sekaligus rincian penting secara terstruktur, sehingga mendukung efektivitas pemahaman dan pengelolaan informasi, berikut mind mapping perancangan video microlearning:



Gambar 1. Mind Mapping
 (Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Tema perancangan video microlearning mata kuliah Layout ditetapkan sebagai “Microlearning sebagai Media Kontekstual dan Sederhana,” dengan tujuan menghadirkan pembelajaran ringkas, visual, dan mudah dipahami. Media ini memanfaatkan animasi aset desain, ilustrasi prinsip Layout, serta contoh penerapan pada media cetak dan digital dengan gaya visual edukatif yang sederhana dan kontekstual. Target pengguna difokuskan pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama di Kota Medan yang akrab dengan teknologi dan cenderung memilih konten audio-visual. Strategi kreatif dilakukan melalui tiga video microlearning yang menyajikan penjelasan teori, visualisasi penerapan, dan latihan tugas sebagai sarana penguatan pemahaman.

Pengembangan ide kreatif dalam perancangan modul mata kuliah Layout Program Studi DKV Universitas Potensi Utama dengan metode microlearning dilakukan melalui proses trial and error untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media utama berupa tiga video microlearning beresolusi 1920 x 1080 pixel dengan durasi kurang dari tujuh menit, yang memadukan penjelasan pemateri dan visualisasi teori Layout. Selain itu, media pendukung seperti notebook A6, pena, kaos, x-banner, buku panduan, poster A2, gantungan kunci akrilik, dan stiker disiapkan untuk memperkuat penyampaian informasi kepada audiens.

Perancangan video microlearning, menggunakan tujuh jenis Layout utama yaitu: Mondrian, Axial, Big Type, Picture Window, Multi Panel, Silhouette, dan Copy Heavy sebagai dasar visualisasi materi. Pemilihan tipografi menggunakan font Morganite untuk headline, Inter untuk teks panjang dan subtitle, Poppins untuk visualisasi penggunaan jenis huruf sans serif, serta Times New Roman untuk visualisasi penggunaan jenis huruf serif. Sementara itu, pemilihan warna terinspirasi dari palet warna permainan video eFootball Mobile, dengan kombinasi biru tua, kuning cerah, putih, merah primer, biru primer, oranye, dan hijau, yang masing-masing dipilih berdasarkan makna psikologisnya untuk memperkuat pesan visual, meningkatkan keterbacaan, serta menciptakan kesan komunikatif, edukatif, dan kontekstual sesuai kebutuhan audiens. Setelah tahap perencanaan konsep media ditetapkan, proses

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

berlanjut pada tahap visualisasi yang mencakup pengembangan elemen visual dan digitalisasi. Tahap ini meliputi perancangan naskah, storyboard, perekaman video, serta pembuatan aset desain sebagai komponen utama penyusunan media.

Perancangan naskah dibuat untuk merencanakan rangkaian suatu film atau video yang memuat adegan/lakon, dialog, waktu, tempat, karakter yang diperankan oleh seorang tokoh yang siap untuk dituangkan dalam bentuk gambar. Pada buku "Pengantar Sinematografi" (2022) oleh Mei Prabowo dijelaskan bahwa naskah adalah penuntun ketika memproduksi sebuah film atau video. Sejalan dengan pengertian dari buku tersebut naskah dibuat sebagai acuan pemateri untuk memberikan penjabaran materi Layout dengan jelas.

Selanjutnya storyboard dirancang untuk membuat rangkaian sketsa visual yang menggambarkan alur cerita secara bertahap. Sehingga urutan visual, transisi, pergerakan motion graphic, dan sound effect dalam video microlearning direncanakan dengan jelas. Tapping video dilakukan untuk merekam pemateri menjelaskan materi Layout di video microlearning. Proses ini dilakukan di dalam sebuah ruang kosong dengan background putih, perlengkapan rekaman yang lengkap, dan dibantu dengan camera report untuk mencatat informasi penting dari setiap pengambilan gambar, seperti nomor shot dan take, serta catatan khusus yang nantinya akan ditandai dengan keterangan Good, Not Good, atau Choice.

Proses pengembangan elemen visual dilanjutkan dengan merancang aset desain, aset-aset desain ini akan digunakan pada video microlearning untuk memvisualisasikan materi Layout yang akan digerakkan sesuai dengan petunjuk dari storyboard. Setelah proses pengembangan elemen visual selesai dilakukan dilanjutkan ke tahap desain digitalisasi, proses ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu offline editing dan online editing. Offline editing adalah tahapan penyuntingan kasar agar setiap adegan disusun berdasarkan urutan yang ada. Di dalamnya terdapat kegiatan rough cut kemudian hasil dari rough cut digabungkan menjadi satu video utuh.

Hasil dari tahapan offline editing akan diproses pada bagian selanjutnya, yaitu

online editing, proses ini dilakukan untuk penambahan efek suara, musik latar, efek visual, dan animasi (Mei Prabowo, 2022). Pada perancangan video *microlearning* online editing dilakukan untuk menambahkan visual effect, motion graphic, sound effect, dan subtitle. Sehingga video *microlearning* selesai dirancang sesuai storyboard.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan menguraikan secara sistematis deskripsi karya, dokumentasi atau implementasi karya, serta analisis temuan penelitian. Deskripsi karya menitikberatkan pada media utama dan media pendukung yang dirancang, dokumentasi atau implementasi karya membahas proses pasca publikasi, sedangkan pembahasan difokuskan pada analisis data kuesioner untuk menilai efektivitas video *microlearning* sebagai media pembelajaran partisipatif mata kuliah *Layout*.

Deskripsi karya pada penelitian ini memaparkan media utama berupa video *microlearning* mata kuliah *Layout* beserta media pendukung yang dirancang untuk memperkuat penyampaian materi. Berikut penjelasan media utama yang telah dirancang:



Gambar 1. Video *Microlearning* Pertama
(Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)

Video *microlearning* pertama berjudul “Membaca Visual: Dasar *Layout* & Prinsip Desain yang Wajib Kamu Kuasai!”. Video ini mengajak audiens untuk mempelajari *Layout* dalam desain visual, sejarah dan fungsinya, serta prinsip-prinsip dasar desain dan prinsip-prinsip *Layout*, yang dilengkapi studi kasus dan latihan sederhana. Video *microlearning* kedua berjudul “Menyusun Struktur Visual: Tipografi, *Grid*, dan *Gaya Layout* Profesional”. Video ini mengajak audiens untuk mempelajari jenis-jenis tipografi dan hirarki teks, fungsi *grid* dalam *Layout* seperti *column*, *modular*, *hierarchical*, dan lainnya, pengaturan kolom, *margin*, serta *gutter*, hingga jenis-jenis *Layout* seperti *Mondrian*, *Axial*, *Big Type*, dan lainnya.



Gambar 2. Video *Microlearning* Kedua
(Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)

Video *microlearning* ketiga berjudul “Fokus dan Media: Mengarahkan Mata & Menyesuaikan Desain ke Media yang Tepat”. Video ini mengajak audiens untuk mempelajari hirarki visual, peran *white space*, perbedaan *Layout* cetak dan digital, contoh penerapan di berbagai media, serta latihan menyesuaikan desain untuk dua format, agar audiens siap beradaptasi di dunia desain lintas *platform*.



Gambar 4. Video *Microlearning* Ketiga
(Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)

Media pendukung berperan sebagai sarana pelengkap yang berfungsi memperkuat efektivitas penyampaian informasi kepada target audiens, sekaligus mendukung keberhasilan fungsi media utama dalam mencapai tujuan penelitian. Adapun media pendukung yang telah dirancang antara lain: notebook A6, pena, baju kaos, *x-banner*, buku panduan karya, poster A2, gantungan kunci akrilik dan stiker.



Gambar 5. Media Pendukung Video *Microlearning*
(Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)

Dokumentasi dan Implementasi Karya dilakukan dengan mempublikasikan video *microlearning* melalui platform YouTube dengan kemudahan aksesnya dan implementasi karya secara langsung. Tujuan implementasi ini adalah untuk memberikan media pembelajaran partisipatif kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama. Berikut dokumentasi hasil implementasi:

Video *microlearning* yang telah dirancang dipublikasikan melalui platform YouTube dalam sebuah *playlist* khusus. Unggahan perdana dilakukan pada 9 Agustus 2025, dan berdasarkan data per 15 Agustus 2025 diperoleh hasil bahwa video pertama mencapai 118 *views* dan 29 *likes*, video kedua memperoleh 42 *views* dan 13 *likes*, sedangkan video ketiga memperoleh 45 *views* dan 13 *likes*. Setelah keseluruhan video dipublikasikan, akun YouTube yang digunakan untuk distribusi memperoleh tambahan 19 *subscribers*. Temuan ini menunjukkan adanya apresiasi audiens terhadap konten video *microlearning* yang diproduksi.



Gambar 3. Tiga Video *Microlearning* di YouTube
(Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)

Implementasi dilakukan melalui kegiatan *display* yang menampilkan media utama dan media pendukung dengan mempertimbangkan tata letak yang proporsional, sehingga tercipta keselarasan visual serta tampilan yang menarik secara estetis. Pada gambar yang ditampilkan, media utama berupa cuplikan video *microlearning* pertama diperlihatkan melalui monitor, disertai dengan media pendukung yang melengkapi keberadaan video tersebut sekaligus pemberian kuesioner.



Gambar 4. Implementasi Karya Secara Langsung
(Sumber: Al Erris Gasya Rasu, 2025)

Dalam proses penyebaran kuesioner, diperoleh 57 responden yang telah mengisi kuesioner dengan 27 pernyataan, penyebaran kuesioner dilakukan pada saat implementasi karya secara langsung dan membagikan tautan kuesioner pada deskripsi video *microlearning* di YouTube kepada mahasiswa DKV Universitas Potensi Utama dan masyarakat umum dengan rentang usia 18-45 tahun. Berikut data yang telah diperoleh dan hasil analisisnya:

Tabel 1. Data Responden Kuesioner

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Domisili	Status
Nayla	17	Perempuan	Martubung, Sumatera Utara	Umum
Hany Aulia Zahra Mukti	18	Perempuan	Mabar, Sumatra Utara	Mahasiswa DKV UPU
Alya Zarifah	18	Perempuan	kota medan	Mahasiswa DKV UPU
Muhammad Yasin	18	Laki-Laki	Belawan, Sumatera Utara	Mahasiswa UPU selain Prodi DKV
Tri	19	Perempuan	kota medan	Mahasiswa DKV UPU
Safa Indawinata	19	Perempuan	Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Rasya Adhiva	19	Perempuan	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Komariah Anum	20	Perempuan	sumatera utara	Mahasiswa DKV UPU
Butsainah	20	Perempuan	tebung pasar 2,	Mahasiswa DKV UPU



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Domisili	Status
Luthfiah			Sumatera Utara	
Cahaya Puspita	20	Perempuan	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Khairi Ajra	20	Laki-Laki	Medan,Sumatera Utara	Mahasiswa UPU selain Prodi DKV
Dewo	20	Laki-Laki	medan marelان	Mahasiswa DKV UPU
Abdi Firmansyah	20	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Habib	20	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Munawar	20	Laki-Laki	Kota medan, mabar hilir	Mahasiswa DKV UPU
Alfreza Maurifa	20	Laki-Laki	medan sumatera utara	Pekerja Industri Kreatif
Muhammad Faris Abdillah Gultom	20	Laki-Laki	Kota Medan	Mahasiswa DKV UPU
Tiara Lagista	20	Perempuan	Tanjung Morawa	Mahasiswa DKV UPU
Cahaya Puspita	20	Perempuan	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Suriono	20	Laki-Laki	Pancur batu	Mahasiswa DKV UPU
Aulia Zadira	20	Perempuan	Sumatera Utara, Medan	Umum
Muhammad Syauqi Maftuh	20	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Nazwa Aulia	20	Perempuan	MEDAN, SUMATERA UTARA	Umum



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Domisili	Status
Muhammad Rizky	21	Laki-Laki	MEDAN	Umum
Zahra	21	Perempuan	Medan	Mahasiswa DKV UPU
Norlin Telaumbanua	21	Laki-Laki	Tanjung mulia	Umum
Alvin Wicaksana	21	Laki-Laki	Belawan	Mahasiswa DKV UPU
Mahfuza Azzahra	21	Perempuan	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Annisa	21	Perempuan	Medan Sunggal, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Shofa Sabiela	21	Perempuan	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa UPU selain Prodi DKV
Bimas	21	Laki-Laki	Medan, padang bulan	Mahasiswa Prodi DKV selain UPU
Widya Rossa	21	Perempuan	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Muhammad Fito Syaidina Akbar	22	Laki-Laki	Titi kuning	Umum
Nurul Ladhuni Sofi	22	Laki-Laki	Deli Serdang	Umum
Satdwiko Enmo Padang	22	Laki-Laki	Sidikalang, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Mohammad Fikri Ansari	22	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Fabio Fahrezi Canavaro	22	Laki-Laki	Kota Medan, Sumatera Utara	Umum
Ryan Pranawijaya	22	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Domisili	Status
Firma Herdiawan	22	Laki-Laki	Langkat, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Syafira Putri	22	Perempuan	Medan Denai	Umum
Fiqri Wiranata	22	Laki-Laki	Banda Aceh	Mahasiswa UPU selain Prodi DKV
Dinda Ardianty	22	Perempuan	Medan	Mahasiswa DKV UPU
Neil Madrid Hutabarat	22	Laki-Laki	lubuk pakam	Mahasiswa UPU selain Prodi DKV
Teuku Muhammad Farel	23	Laki-Laki	Padang panjang, Sumatera Barat	Mahasiswa Prodi DKV selain UPU
Nada Nitami	23	Perempuan	Deli Serdang, Sumatra Utara	Mahasiswa DKV UPU
Nuramalia Fithri	23	Perempuan	Sumatra Utara	Mahasiswa DKV UPU
Amelya tiara	23	Perempuan	Medan tunggal sumatera utara	Desainer Grafis atau Illustrator
Widia Oktaviani	23	Perempuan	Sunggal, Deli Serdang Sumatra Utara	Mahasiswa DKV UPU
Aji Syahputra	23	Laki-Laki	Medan, Sumatra Utara	Mahasiswa DKV UPU
Faris Ahmad Supiandi	23	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Mahasiswa DKV UPU
Muhammad Hibban	23	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Pekerja Industri Kreatif
Tarisa Azzahra	23	Perempuan	jalan seroja medan tunggal	Umum
Muhammad Nurbakti	24	Laki-Laki	Deli Serdang, Sumut	Mahasiswa DKV UPU

Nama	Usia	Jenis Kelamin	Domisili	Status
Yoris	24	Laki-Laki	Samosir	Mahasiswa UPU selain Prodi DKV
Febri	24	Laki-Laki	Makassar, sulse	Umum
Rival azmi	29	Laki-Laki	Medan Marelan, Sumatera utara	Umum
Misbahul Anam	29	Laki-Laki	Medan, Sumatera Utara	Umum

Tabel 2. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Topik <i>Layout</i> memiliki peran penting pada desain komunikasi visual	1	0	13	43
2	Media visual seperti video <i>microlearning</i> dapat memudahkan memahami materi <i>Layout</i>	0	1	14	42
3	Video <i>microlearning</i> adalah salah satu media yang efektif untuk menyampaikan materi <i>Layout</i>	0	0	19	38
4	Video <i>microlearning</i> menjadi media partisipatif pada mata kuliah <i>Layout</i>	0	0	25	32
5	Video <i>microlearning</i> ini relevan untuk digunakan oleh siapa pun yang ingin memahami dasar-dasar <i>Layout</i>	0	0	18	39
6	Mempublikasikan video <i>microlearning</i> melalui YouTube dapat membantu menjangkau audiens secara lebih luas	0	0	15	42
7	Materi dalam video disajikan secara runtut dan mudah dipahami	0	1	21	35
8	Materi disampaikan dengan jelas	0	1	20	36
9	Penyajian materi secara tepat memudahkan untuk diingat	0	1	25	31
10	Materi mencakup prinsip-prinsip penting dalam <i>Layout</i> (prinsip desain, tipografi, grid, dsb)	0	0	17	40
11	Durasi video sesuai menguatkan fokus	0	1	30	26
12	Contoh yang diberikan relevan dengan topik pembahasan dan membantu penyerapan materi	0	0	23	34
13	Tampilan visual video menarik	0	3	23	31
14	Tampilan visual video sesuai dengan prinsip desain yang diajarkan	0	1	21	35

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
15	Tipografi dalam video terbaca dengan jelas	0	0	21	36
16	Penggunaan warna mendukung keterbacaan dan estetika	0	1	21	35
17	Ilustrasi atau gambar pendukung relevan dengan materi	0	0	24	33
18	Kualitas audio (suara talent dan musik latar) jelas dan nyaman didengar	0	3	24	30
19	Animasi mudah diikuti dan estetis	0	1	26	30
20	Video <i>microlearning</i> membantu saya memahami materi <i>Layout</i> secara lebih baik	0	1	22	34
21	Setelah menonton seri video <i>microlearning</i> ini saya memiliki keyakinan menerapkan prinsip <i>Layout</i> secara tepat	0	2	27	28
22	Melalui latihan dan contoh yang disajikan dalam video membantu saya memahami konsep <i>Layout</i>	0	1	26	30
23	Melalui latihan dan contoh yang disajikan dalam video membantu saya dapat berlatih secara mandiri	1	0	34	22
24	Video <i>microlearning</i> ini membuat saya lebih tertarik mempelajari <i>Layout</i>	1	0	25	31
25	Saya sudah belajar <i>Layout</i> , penyajian video <i>microlearning</i> memberikan peningkatan pemahaman saya	0	1	27	29
26	Video <i>microlearning</i> menjadi rekomendasi secara berkelanjutan dalam pembelajaran <i>Layout</i>	0	0	20	37
27	Saya merekomendasikan media ini digunakan oleh mahasiswa DKV	1	0	18	38
Rata-Rata Jumlah		0	1	22	34

Jumlah keseluruhan responden yang terlibat dalam pengisian kuesioner adalah sebanyak 57 orang. Dari kuesioner tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (skor 1): 0
2. Responden yang menjawab Tidak Setuju (skor 2): 1 orang
3. Responden yang menjawab Setuju (skor 3): 22 orang
4. Responden yang menjawab Sangat Setuju (skor 4): 34 orang

Setelah mengetahui jumlah dari hasil kuesioner, kemudian penulis memakai rumus skala Likert sebagai berikut:

T = total jumlah responden

Pn = pilihan angka skor Likert

Rumus dari skala Likert yaitu: $T \times Pn$

Perhitungan yang dilakukan sebagai berikut:

Sangat Tidak Setuju	0 x 1 = 0
Tidak Setuju	1 x 2 = 2
Setuju	22 x 3 = 66
Sangat Setuju	34 x 4 = 136
Total skor	= 204

Adapun kriteria interpretasi skor berdasarkan interval antara lain:

1. Angka 0% - 24.99% = (Sangat Tidak Setuju)
2. Angka 25% - 49.99% = (Tidak Setuju)
3. Angka 50% - 74.99% = (Setuju)
4. Angka 75% - 100% = (Sangat Setuju)

Maka penyelesaian skala Likert ini dapat diselesaikan dengan rumu $0 + 2 + 66 + 136 = 204$ x nilai maksimum poin (Jumlah responden 57 x poin terbesar 204, yang didapatkan dari 57 responden x 4 poin = 228)

Maka diselesaikan dengan rumus $204 : 228 \times 100\% = 89\%$

Hasil yang diperoleh adalah 89% yang dimana memiliki nilai berada dalam kategori nomor 4 dari kriteria interpretasi skor yang menunjukkan hasil **“Sangat Setuju”**.

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner, diperoleh temuan bahwa penelitian ini berhasil merancang media edukatif partisipatif berupa modul mata kuliah *Layout* dalam bentuk video *microlearning*. Data menunjukkan persentase sebesar 89% berada pada kategori tertinggi dalam kriteria interpretasi skor, yaitu “Sangat Setuju”, yang menjadi indikator valid bahwa video *microlearning* memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung proses pembelajaran mata kuliah *Layout*. Hasil ini mengindikasikan mayoritas responden memberikan penilaian positif sekaligus apresiasi tinggi terhadap keberhasilan perancangan modul dalam bentuk video *microlearning*.

SIMPULAN

Perancangan modul mata kuliah *Layout* dalam bentuk video *microlearning* terbukti efektif sebagai media pembelajaran partisipatif yang mampu mendukung



pemahaman mahasiswa terhadap materi yang kompleks. Video microlearning tidak hanya menyederhanakan konsep-konsep Layout menjadi lebih ringkas, jelas, dan mudah dipahami, tetapi juga membantu mahasiswa dalam mengaplikasikan teori ke dalam karya desain melalui contoh penerapan materi Layout. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual, media ini juga memiliki nilai praktis karena dapat diakses secara fleksibel serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui aspek visual dan audio yang komunikatif. Dengan demikian, penelitian ini menjawab pertanyaan utama bahwa video microlearning mampu menjadi media edukatif pendukung yang relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada mata kuliah Layout.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A. (2021). Desain Layout. Penerbit PNJ Press.
- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. PENERBIT NUANSA CENDIKIA.
- Anori, Sartika., Agustiarini, W., & Jaya, P. "Pengembangan Media Video pada Pembelajaran Berbasis Microlearning Mata Kuliah Rangkaian Listrik". dalam Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika di Volume 12, Nomor 3, September 2024
- Arsa, M., F. (2023). Ebook sakti CapCut desktop. Skillpedia Indonesia.
- Aryanto, H. & Oemar, E. A. B. "Pengembangan Modul Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual I Berbasis Media Di Program Studi Desain Komunikasi Visual ". dalam Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain. di Volume 20, Nomor 2, Februari 2024
- Burns-Johnson, E., & Gwisdalla, B. (2021). A Bite-Sized Guide to Microlearning. Allen Academy.
- Conrad, C. (2023). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 Release). Adobe Press Gamelab Indonesia. (2023): 12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak [Lengkap dengan Gambar] dari Website Gamelab Indonesia: 12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak [Lengkap dengan Gambar] [Diakses 25 Juli 2025]
- Gyncild, B., & Fridsma, L. (2023). Adobe After Effects Classroom in a Book (2023 Release). Adobe Press.
- Jago, M. (2024). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book 2024 Release. Adobe Press.
- Pebriantika, L., Rahmi, J., Adesti, A., & Eriyanti. "Efektifitas Penerapan Metode Microlearning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa". dalam Edu



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 196-214

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

- Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan di Volume 4, Nomor 2, Agustus 2024
- Prabowo, M. (2022). Pengantar Sinematografi. THE MAHFUD RIDWAN INSTITUTE.
- Satriani, M., G., R., J., Narulita, E., T., Artha, I., G., A., I., B., "Perancangan Desain Majalah sebagai Media Promosi di HNS Studio Bali" dalam Citrawira Journal of Advertising and Visual Communication di Volume 5, Nomor 2, Desember 2024
- Shaw, A. (2016). Design for motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Focal Press.
- Sugiyono. (2012). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). ALFABETA, cv.
- TEMPO. (2024). Mengenal eFootball, yang Baru Meluncurkan Season 7 2024. dari Website TEMPO: Mengenal eFootball, yang Baru Meluncurkan Season 7 2024 | tempo.co [Diakses 12 Mei 2025]
- Wood, B. (2023). Adobe Illustrator Classroom in a Book (2023 Release. Adobe Press.