



Article History

Received : 09 April 2026;
Revised : 11 May 2026;
Accepted : 18 May 2026;
Available online : 30 Juni 2026.

Analisis Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya terhadap Kelayakan Desain Visual pada Media Grafis Pembelajaran

**Badaruddin¹, Khusnul Khotimah^{2*}, Marcela Elvita Putri³, Azzahra Viola Agustin⁴,
Divanna Duta Trimay Reynatta⁵, Sheli Regita Cahyani⁶, Dimas Risangseno Aji⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia.

* Corresponding Author. E-mail: khusnulhotimah@unesa.ac.id

Abstract:

Pemanfaatan media grafis dalam proses pembelajaran menuntut kualitas desain visual yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dalam menyampaikan pesan edukatif. Penggunaan elemen visual yang kurang tepat seringkali menjadi kendala dalam penyerapan informasi bagi pembelajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap kelayakan desain visual pada media grafis pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan instrumen angket tertutup berbasis skala Likert yang melibatkan 30 responden mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek keterbacaan isi pesan, sebanyak 50% responden memberikan penilaian sangat baik. Pada aspek tipografi dan kesesuaian font, 50% responden juga menyatakan sangat setuju terhadap kemudahan membaca teks, meskipun terdapat 7,1% responden memberikan penilaian rendah pada konsistensi font. Pada indikator warna dan ilustrasi, sebagian besar responden (42,9% hingga 57,1%) menilai kombinasi warna dan relevansi gambar sudah sangat sesuai dengan tema pesan. Namun, pada aspek teknis tata letak dan kontras warna, masih terdapat penilaian rendah sebesar 7,1% yang menunjukkan perlunya optimalisasi detail visual. Secara keseluruhan, media grafis pembelajaran ini berada pada kategori sangat layak dengan catatan perlunya perbaikan pada aspek presisi tata letak dan ketajaman kontras guna meningkatkan kenyamanan visual pengguna secara universal.

Kata Kunci: Desain Visual, Media Grafis, Persepsi Mahasiswa, Media.

The use of graphic media in the learning process requires visual design quality that is not only aesthetically appealing but also functionally effective in conveying educational messages. The inappropriate use of visual elements often becomes a barrier to learners' information absorption. This study aims to analyze students' perceptions of the feasibility of visual design in instructional graphic media. The research employed a descriptive quantitative method using a closed-ended questionnaire based on a Likert scale, involving 30 State University of Surabaya student respondents. The results show that in terms of message readability, 50% of respondents rated it as very good. Regarding typography and font suitability, 50% of respondents strongly agreed that the text was easy to read, although 7.1% rated the font consistency as low. In terms of color and illustration, the majority of respondents (42.9% to 57.1%) considered the color combinations and image relevance to be



highly appropriate to the message theme. However, in the technical aspects of layout and color contrast, 7.1% of respondents gave low ratings, indicating the need for further optimization of visual details. Overall, the instructional graphic media is categorized as highly feasible, with recommendations for improvement in layout precision and contrast sharpness to enhance universal visual comfort for users.

Keywords: Visual Design, Graphic Media, Student Perception, Learning Media

PENDAHULUAN

Pada era transformasi pendidikan digital, media grafis pembelajaran telah berkembang sebagai elemen pendukung sekaligus komponen utama dalam penyampaian informasi instruksional. Dalam konteks pendidikan tinggi, mahasiswa sebagai pengguna utama media pembelajaran dituntut untuk mampu memproses informasi secara cepat dan akurat melalui representasi visual. Oleh karena itu, kualitas desain visual pada media grafis menjadi faktor krusial yang menentukan efektivitas proses pembelajaran. Secara teoretis, *Cognitive Load Theory* menjelaskan bahwa kapasitas memori kerja (*working memory*) manusia memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi (Sweller, 2020, 2024). Desain visual yang tidak optimal, seperti penggunaan elemen yang berlebihan, tata letak yang tidak terstruktur, atau kontras warna yang rendah, dapat menimbulkan *extraneous cognitive load* yang menghambat pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran (Surbakti et al., 2024; Wilson, 2020). Dengan demikian, desain visual tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika, tetapi juga berperan langsung dalam efisiensi kognitif dan keberhasilan belajar.

Namun, fenomena di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara kemudahan akses terhadap teknologi desain grafis dengan pemahaman prinsip-prinsip desain pembelajaran. Berbagai platform seperti Canva dan Adobe memang memungkinkan pembuatan media secara instan, tetapi seringkali menghasilkan produk visual yang tidak memenuhi prinsip keterbacaan, kejelasan informasi, dan keseimbangan elemen desain. Praktik penggunaan elemen dekoratif secara berlebihan (*decorative overload*) justru berpotensi mengganggu fokus mahasiswa dan menurunkan kualitas pemrosesan informasi. Dalam perspektif desain pembelajaran modern, kelayakan desain visual pada media grafis tidak hanya diukur dari aspek teknis, tetapi juga dari bagaimana media tersebut dipersepsikan oleh pengguna. Mahasiswa sebagai pengguna akhir memiliki pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan media grafis, sehingga persepsi mereka menjadi indikator penting dalam menilai apakah suatu desain telah memenuhi prinsip *clarity*, *readability*, dan *visual hierarchy*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa integrasi elemen visual yang harmonis dan berbasis prinsip multimodalitas dapat meningkatkan retensi dan pemahaman belajar mahasiswa secara signifikan (Al-Muttairi & Al-Alusi, 2025; Li, 2024; Trinova et al., 2025).

Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik menganalisis persepsi mahasiswa terhadap kelayakan desain visual pada media grafis pembelajaran masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan tinggi di era digital. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada aspek efektivitas media secara umum, tanpa menggali secara mendalam bagaimana mahasiswa menilai kualitas elemen desain visual secara spesifik, seperti layout, tipografi, warna, dan ilustrasi. Lebih lanjut, dalam praktik perkuliahan, media grafis seperti slide presentasi, infografis pembelajaran, dan poster akademik digunakan secara masif sebagai sarana penyampaian materi di berbagai mata kuliah. Namun, belum semua media tersebut dirancang berdasarkan prinsip desain visual yang tepat dan berorientasi pada pengalaman belajar mahasiswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengevaluasi kelayakan



desain visual pada media-media tersebut berdasarkan persepsi mahasiswa sebagai pengguna utama. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu penelitian yang mampu mengkaji secara sistematis persepsi mahasiswa terhadap kelayakan desain visual pada media grafis pembelajaran. Analisis ini diharapkan dapat menghasilkan kerangka evaluasi yang lebih komprehensif dan berbasis pengguna (*user-centered evaluation*), sehingga dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung proses kognitif mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Analisis Persepsi Mahasiswa terhadap Kelayakan Desain Visual pada Media Grafis Pembelajaran”, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis desain visual yang lebih optimal di lingkungan pendidikan tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis secara sistematis persepsi mahasiswa terhadap kelayakan desain visual pada media grafis pembelajaran yang digunakan dalam penyebaran informasi mengenai Sustainable Development Goals (SDGs). Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran objektif dan terukur terkait tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian pengguna, dalam hal ini mahasiswa sebagai target audiens utama. Menurut Creswell & Creswell (2017), penelitian deskriptif kuantitatif berfokus pada penggambaran fenomena secara sistematis melalui pengumpulan data numerik yang kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan yang representatif.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Kampus 5 Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 30 orang. Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria mahasiswa yang pernah melihat atau menggunakan media grafis terkait informasi SDGs. Pemilihan kriteria tersebut bertujuan agar data yang diperoleh berasal dari responden yang memiliki pengalaman langsung terhadap objek penelitian sehingga penilaian yang diberikan lebih relevan dan kontekstual. Jumlah responden sebanyak 30 orang dinilai memadai untuk penelitian deskriptif kuantitatif yang berfokus pada analisis awal terhadap persepsi pengguna media. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa dalam penelitian deskriptif, jumlah sampel tidak selalu ditentukan berdasarkan skala besar populasi, tetapi disesuaikan dengan tujuan penelitian dan karakteristik data yang ingin diperoleh. Selain itu, Roscoe dalam Sekaran dan Bougie (2016) menyebutkan bahwa ukuran sampel antara 30 hingga 500 responden umumnya dianggap layak digunakan dalam penelitian perilaku dan sosial. Dalam konteks penelitian ini, jumlah responden dipandang telah cukup untuk memberikan gambaran awal mengenai tingkat kelayakan desain visual media grafis pembelajaran SDGs berdasarkan pengalaman pengguna secara langsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Kuesioner disusun berdasarkan indikator kelayakan media grafis dalam perspektif desain komunikasi visual dan teknologi pendidikan. Indikator tersebut meliputi beberapa aspek utama, yaitu: (1) keterbacaan pesan (*clarity of message*), (2) tipografi dan kesesuaian font, (3) kombinasi warna, (4) kualitas ilustrasi atau gambar, (5) tata letak (*layout*), serta (6) kontras dan konsistensi visual. Setiap indikator dijabarkan ke dalam beberapa butir pernyataan untuk memperoleh data yang lebih rinci terkait persepsi responden. Proses pengumpulan data dilakukan secara daring melalui platform Google Forms. Penggunaan platform ini dipilih karena kemudahan akses,



efisiensi waktu, serta kemampuannya dalam menjangkau responden secara luas tanpa batasan ruang. Selain itu, Google Forms juga memudahkan proses rekapitulasi data secara otomatis, sehingga meminimalisir kesalahan dalam pengolahan data awal. Sebelum kuesioner disebar, dilakukan uji validitas isi (content validity) melalui expert judgment untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan telah sesuai dengan indikator yang diukur. Hal ini penting untuk menjamin bahwa instrumen benar-benar mampu mengukur aspek kelayakan media grafis secara tepat. Meskipun penelitian ini bersifat deskriptif, validitas instrumen tetap menjadi perhatian utama agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah menjadi nilai rata-rata (mean) dan persentase untuk setiap indikator. Nilai mean digunakan untuk mengetahui tingkat kecenderungan penilaian responden, sedangkan persentase digunakan untuk memperkuat interpretasi data dalam bentuk distribusi jawaban. Selanjutnya, hasil analisis diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat kelayakan, seperti sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Untuk menentukan kategori tersebut, digunakan interval skor yang disesuaikan dengan rentang skala Likert. Interpretasi ini bertujuan untuk mempermudah dalam menarik kesimpulan mengenai kualitas media grafis yang dianalisis. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi aspek desain visual mana yang sudah memenuhi kriteria kelayakan dan aspek mana yang masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, metode ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan gambaran yang komprehensif dan objektif mengenai kualitas elemen desain visual pada media grafis pembelajaran SDGs. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna utama, serta mendukung penyebaran informasi SDGs secara lebih optimal di lingkungan perguruan tinggi.

HASIL

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket kepada 30 responden mahasiswa untuk mengukur persepsi mereka terhadap kelayakan desain visual pada media grafis pembelajaran. Instrumen penelitian terdiri atas 14 butir pernyataan yang dikelompokkan ke dalam beberapa indikator utama, yaitu keterbacaan pesan, tipografi dan kesesuaian font, kombinasi warna, ilustrasi/gambar, serta tata letak (layout).

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Mahasiswa per Indikator Desain

No	Indikator Kelayakan	Skor Rata-rata / Persentase Tinggi (%)	Kategori
1	Keterbacaan Pesan	50,0%	Sangat Layak
2	Tipografi & Kesesuaian Font	50,0%	Sangat Layak
3	Kombinasi Warna	42,9%	Layak
4	Relevansi Ilustrasi/Gambar	57,1%	Sangat Layak
5	Tata Letak (Layout)	35,8%	Layak
6	Kontras & Konsistensi Visual	35,8%	Layak dengan Perbaikan

Secara keseluruhan, responden memberikan penilaian positif terhadap media yang Secara keseluruhan, responden memberikan penilaian yang cenderung positif terhadap media

yang dikembangkan. Hal ini terlihat dari dominasi kategori layak hingga sangat layak pada seluruh indikator. Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci, distribusi penilaian responden pada setiap indikator disajikan pada tabel-tabel berikut.

Indikator Kualitas Isi dan Pesan

Indikator pertama menilai kejelasan informasi dan kemudahan teks untuk dipahami oleh pembelajar. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas responden memberikan penilaian sangat baik, sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Distribusi Penilaian Aspek Isi dan Pesan

No	Butir Pernyataan	Sangat Baik (%)	Baik (%)	Cukup (%)
1	Teks pada media grafis mudah dibaca dan dipahami	50,0%	42,9%	7,1%
2	Informasi yang disajikan jelas dan tidak membingungkan	50,0%	42,9%	7,1%
3	Kalimat yang digunakan ringkas dan komunikatif	46,2%	46,7%	7,1%

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa aspek keterbacaan teks dan kejelasan informasi telah mencapai standar yang sangat baik, dengan 50% responden menyatakan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa penyampaian pesan melalui teks sudah efektif dan tidak menimbulkan ambiguitas bagi mahasiswa.

Indikator Tipografi (Penggunaan Huruf)

Tabel 3 menyajikan hasil rekapitulasi penilaian responden terhadap indikator tipografi, khususnya pada aspek penggunaan huruf dalam media grafis. Penilaian ini mencakup tiga butir pernyataan utama, yaitu kesesuaian jenis huruf dengan karakter media, keterbacaan ukuran huruf, serta konsistensi penggunaan font di setiap bagian. Data disajikan dalam bentuk persentase berdasarkan kategori penilaian, yaitu sangat baik, baik, dan cukup.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Tipografi

No	Butir Pernyataan	Sangat Baik (%)	Baik (%)	Cukup (%)
1	Jenis huruf sesuai dengan karakter media grafis	50,0%	42,9%	7,1%
2	Ukuran huruf mudah dibaca	50,0%	42,9%	7,1%
3	Penggunaan font konsisten di setiap bagian	35,8%	57,1%	7,1%

Berdasarkan Tabel 3, secara umum indikator tipografi menunjukkan hasil yang positif dengan dominasi penilaian pada kategori sangat baik dan baik. Pada butir pertama, yaitu *jenis huruf sesuai dengan karakter media grafis*, sebesar 50,0% responden memberikan penilaian sangat baik, 42,9% menilai baik, dan hanya 7,1% yang menilai cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan jenis huruf telah dianggap sesuai dengan karakter media yang disajikan. Selanjutnya, pada butir kedua mengenai *ukuran huruf mudah dibaca*, hasil penilaian menunjukkan pola yang sama, yaitu 50,0% responden memberikan penilaian sangat baik,

42,9% baik, dan 7,1% cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa ukuran huruf yang digunakan telah mendukung keterbacaan dengan baik bagi pengguna. Sementara itu, pada butir ketiga, yaitu *penggunaan font konsisten di setiap bagian*, sebagian besar responden memberikan penilaian baik sebesar 57,1%, diikuti oleh 35,8% pada kategori sangat baik, dan 7,1% pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun konsistensi font sudah tergolong baik, masih terdapat ruang untuk peningkatan agar mencapai tingkat yang lebih optimal. Secara keseluruhan, indikator tipografi dalam penggunaan huruf dapat dikategorikan baik hingga sangat baik, yang menunjukkan bahwa aspek tipografi telah dirancang dengan cukup efektif dalam mendukung kualitas media grafis.

Indikator Warna dan Kontras

Tabel 4 menyajikan hasil rekapitulasi penilaian responden terhadap indikator warna dan kontras dalam media grafis. Penilaian ini mencakup tiga aspek utama, yaitu kombinasi warna yang digunakan, tingkat kontras warna dalam mendukung keterbacaan teks, serta kesesuaian pemilihan warna dengan tema pesan yang disampaikan.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Warna dan Kontras

No	Butir Pernyataan	Sangat Baik (%)	Baik (%)	Cukup (%)
1	Kombinasi warna yang digunakan menarik	42,9%	50,0%	7,1%
2	Kontras warna memudahkan dalam membaca teks	35,8%	57,1%	7,1%
3	Pemilihan warna sesuai dengan tema pesan	42,9%	50,0%	7,1%

Berdasarkan Tabel 4, indikator warna dan kontras secara umum memperoleh penilaian yang baik dari responden, dengan dominasi pada kategori baik dan sangat baik. Pada butir pertama, yaitu *kombinasi warna yang digunakan menarik*, sebanyak 42,9% responden memberikan penilaian sangat baik, 50,0% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi warna yang digunakan sudah mampu menarik perhatian pengguna meskipun masih dapat ditingkatkan untuk mencapai kategori sangat baik secara lebih dominan. Pada butir kedua, yaitu *kontras warna memudahkan dalam membaca teks*, sebagian besar responden memberikan penilaian baik sebesar 57,1%, diikuti oleh 35,8% pada kategori sangat baik, dan 7,1% pada kategori cukup. Temuan ini menunjukkan bahwa kontras warna sudah cukup efektif dalam mendukung keterbacaan teks, meskipun optimalisasi lebih lanjut masih diperlukan. Selanjutnya, pada butir ketiga mengenai *pemilihan warna sesuai dengan tema pesan*, sebanyak 42,9% responden memberikan penilaian sangat baik, 50,0% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Hal ini mengindikasikan bahwa warna yang digunakan telah selaras dengan pesan yang ingin disampaikan dalam media. Secara keseluruhan, indikator warna dan kontras dapat dikategorikan baik, yang menunjukkan bahwa penggunaan warna dalam media grafis telah mendukung aspek estetika sekaligus fungsi komunikasi secara efektif.

Indikator Ilustrasi dan Gambar

Tabel 5 menyajikan hasil rekapitulasi penilaian responden terhadap indikator ilustrasi dan gambar dalam media grafis. Penilaian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu relevansi gambar

dengan pesan yang disampaikan, tingkat kejelasan gambar dari segi resolusi, serta peran gambar dalam membantu menjelaskan informasi.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Ilustrasi dan Gambar

No	Butir Pernyataan	Sangat Baik (%)	Baik (%)	Cukup (%)
1	Gambar relevan dengan pesan yang disampaikan	57,1%	35,8%	7,1%
2	Gambar terlihat jelas dan tidak pecah (resolusi)	50,0%	42,9%	7,1%
3	Gambar sangat membantu menjelaskan informasi	57,1%	35,8%	7,1%

Berdasarkan Tabel 5, indikator ilustrasi dan gambar menunjukkan hasil yang sangat baik dengan dominasi penilaian pada kategori sangat baik. Pada butir pertama, yaitu *gambar relevan dengan pesan yang disampaikan*, sebanyak 57,1% responden memberikan penilaian sangat baik, 35,8% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi yang digunakan telah sesuai dan mendukung pesan yang ingin disampaikan secara efektif. Selanjutnya, pada butir kedua mengenai *gambar terlihat jelas dan tidak pecah (resolusi)*, sebesar 50,0% responden memberikan penilaian sangat baik, 42,9% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa kualitas visual gambar sudah cukup baik dalam hal kejernihan dan resolusi. Pada butir ketiga, yaitu *gambar sangat membantu menjelaskan informasi*, sebanyak 57,1% responden memberikan penilaian sangat baik, 35,8% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan gambar memiliki peran yang signifikan dalam memperjelas informasi yang disampaikan kepada pengguna. Secara keseluruhan, indikator ilustrasi dan gambar dapat dikategorikan sangat baik, yang berarti penggunaan ilustrasi dalam media grafis telah optimal dalam mendukung pemahaman informasi dan penyampaian pesan.

Indikator Tata Letak (Layout)

Tabel 6 menyajikan hasil rekapitulasi penilaian responden terhadap indikator tata letak (layout) dalam media grafis. Penilaian ini mencakup dua aspek utama, yaitu kemudahan dalam membaca atau melihat elemen grafis berdasarkan penempatannya, serta tampilan keseluruhan layout yang dinilai dari kerapian dan daya tarik visual.

Tabel 6. Rekapitulasi Penilaian Tata Letak

No	Butir Pernyataan	Sangat Baik (%)	Baik (%)	Cukup (%)
1	Penempatan elemen grafis mudah dibaca/dilihat	35,8%	57,1%	7,1%
2	Layout secara keseluruhan terlihat rapi dan menarik	35,8%	57,1%	7,1%

Berdasarkan Tabel 6, indikator tata letak menunjukkan hasil yang baik dengan dominasi penilaian pada kategori baik. Pada butir pertama, yaitu *penempatan elemen grafis mudah dibaca/dilihat*, sebesar 35,8% responden memberikan penilaian sangat baik, 57,1% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penempatan elemen dalam media sudah cukup efektif dalam mendukung keterbacaan, meskipun masih dapat ditingkatkan agar



lebih optimal. Selanjutnya, pada butir kedua mengenai *layout secara keseluruhan terlihat rapi dan menarik*, hasil penilaian menunjukkan pola yang sama, yaitu 35,8% responden memberikan penilaian sangat baik, 57,1% menilai baik, dan 7,1% menilai cukup. Temuan ini mengindikasikan bahwa tampilan keseluruhan media sudah tergolong rapi dan menarik, namun masih memiliki peluang untuk ditingkatkan ke kategori sangat baik secara lebih dominan. Secara keseluruhan, indikator tata letak (*layout*) dapat dikategorikan baik, yang menunjukkan bahwa pengaturan elemen dalam media grafis telah mampu mendukung kenyamanan visual dan penyampaian informasi dengan cukup efektif.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media grafis pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori layak hingga sangat layak. Dominasi penilaian positif memperlihatkan bahwa media mampu membantu mahasiswa memahami informasi secara lebih jelas dan terarah. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran di pendidikan tinggi tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual yang menarik, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menyederhanakan informasi dan mengurangi hambatan komunikasi visual. Rahmawati (2023) menjelaskan bahwa kualitas visual media memiliki hubungan dengan keterlibatan kognitif mahasiswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran digital yang memanfaatkan unsur visual secara interaktif cenderung lebih mudah diterima oleh peserta didik. Hasil serupa juga ditemukan oleh Devi (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan platform digital berbasis visual dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, melainkan lebih menilai sejauh mana media membantu mereka memahami materi secara cepat dan sistematis. Artinya, fungsi komunikatif media memiliki pengaruh yang lebih dominan dibandingkan elemen dekoratif semata.

Aspek keterbacaan pesan dan tipografi menjadi salah satu kekuatan utama dalam media yang dikembangkan. Informasi yang disajikan secara sederhana dan terstruktur membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui *Cognitive Load Theory* yang dikembangkan oleh Sweller (2020). Teori tersebut menjelaskan bahwa kapasitas memori kerja manusia memiliki keterbatasan dalam memproses informasi. Ketika informasi disajikan terlalu kompleks atau tidak terorganisasi, pengguna akan mengalami *extraneous cognitive load* yang dapat menghambat proses pembelajaran. Pada penelitian ini, penggunaan ukuran huruf yang jelas, penyusunan teks yang ringkas, dan struktur informasi yang terarah membantu mahasiswa lebih fokus pada informasi utama. Temuan ini sejalan dengan Nahrowi dkk. (2026) yang menjelaskan bahwa optimalisasi elemen visual pada media instruksional berperan penting dalam mengurangi beban kognitif pengguna dan meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kualitas visual media tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga memengaruhi efisiensi pemrosesan informasi mahasiswa.

Menariknya, masih terdapat sebagian kecil responden yang memberikan penilaian kurang optimal pada konsistensi font. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa variasi jenis huruf yang kurang terkontrol dapat memunculkan *visual noise* dan mengganggu kenyamanan membaca. Poon, S. T. (2021) menyebutkan bahwa inkonsistensi tipografi dapat memperlambat proses navigasi informasi dan memicu *visual fatigue* pada pengguna. Dalam konteks penelitian ini, tipografi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memengaruhi ritme



pemrosesan informasi mahasiswa. Hal tersebut memperlihatkan bahwa konsistensi visual menjadi bagian penting dalam menjaga efektivitas media pembelajaran.

Penggunaan ilustrasi juga memberikan kontribusi besar terhadap kualitas media. Respons positif mahasiswa menunjukkan bahwa ilustrasi membantu mereka memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Temuan ini relevan dengan teori *Dual Coding* dari Paivio (2014) yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami ketika disajikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu verbal dan visual. Dalam penelitian ini, ilustrasi tidak hanya menjadi pelengkap visual, tetapi berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang membantu mahasiswa membangun hubungan antarkonsep. Penggunaan elemen visual yang terstruktur dalam media pembelajaran terbukti membantu meningkatkan keterlibatan pengguna. Temuan ini didukung oleh Fajrina dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian visual yang lebih menarik dan komunikatif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain visual yang relevan dan terorganisasi mampu membantu mahasiswa memahami materi secara lebih efektif.

Meskipun hasil utama penelitian menunjukkan respons positif, beberapa aspek visual masih memerlukan perbaikan, terutama pada kombinasi warna dan tata letak (*layout*). Penilaian pada aspek kontras warna menunjukkan bahwa kualitas visual media belum sepenuhnya optimal dalam membangun kenyamanan pengguna. Kemungkinan kondisi ini dipengaruhi oleh pemilihan palet warna yang lebih berorientasi pada estetika visual dibandingkan prinsip *display accessibility*. Akibatnya, keterbacaan informasi dapat berbeda pada setiap perangkat yang digunakan mahasiswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa warna dalam media pembelajaran bukan hanya elemen estetika, tetapi juga bagian penting dalam mendukung efektivitas komunikasi visual.

Aspek tata letak juga menunjukkan bahwa pengaturan ruang (*spacing*) dan hierarki visual masih perlu diperkuat. Beberapa elemen visual belum sepenuhnya mampu mengarahkan perhatian mahasiswa pada informasi utama secara terstruktur. Kondisi ini berkaitan dengan *split attention effect* yang dijelaskan oleh Ayres dan Sweller (2014), yaitu keadaan ketika pengguna harus membagi perhatian pada beberapa sumber informasi yang tidak terintegrasi dengan baik. Situasi tersebut dapat meningkatkan beban kognitif dan membuat proses pemahaman menjadi kurang efisien. Hidayat (2024) menjelaskan bahwa desain visual yang kurang inklusif berpotensi menurunkan efektivitas penyampaian pesan pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa tata letak yang baik tidak hanya berkaitan dengan kerapian desain, tetapi juga kemampuan media dalam mengarahkan fokus pengguna secara efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media grafis pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keindahan visual, tetapi oleh keseimbangan antara fungsi komunikatif, aspek pedagogis, dan pengalaman pengguna. Keterbacaan pesan, konsistensi tipografi, serta relevansi ilustrasi terbukti memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap efektivitas media dibandingkan elemen dekoratif semata. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa desain visual yang tidak terorganisasi dengan baik dapat meningkatkan beban kognitif mahasiswa dan menurunkan efisiensi pemahaman informasi. Oleh sebab itu, pengembangan media grafis di pendidikan tinggi perlu mempertimbangkan prinsip *cognitive usability* agar media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga benar-benar membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran secara optimal.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media grafis pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian dalam kategori layak hingga sangat layak berdasarkan persepsi responden. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dirancang telah memenuhi aspek kelayakan desain visual dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Secara umum, kekuatan utama media terletak pada aspek keterbacaan pesan, tipografi, serta penggunaan ilustrasi yang relevan, yang dinilai sangat layak oleh responden. Aspek-aspek tersebut berperan penting dalam mendukung kejelasan informasi dan memudahkan pemahaman pengguna terhadap materi yang disajikan. Namun demikian, beberapa aspek seperti kombinasi warna, tata letak (layout), serta kontras dan konsistensi visual masih berada pada kategori layak dan memerlukan perbaikan. Hal ini menunjukkan bahwa optimalisasi pada aspek estetika dan pengaturan elemen visual masih diperlukan agar kualitas media dapat lebih maksimal. Dengan demikian, media grafis pembelajaran yang dikembangkan telah layak digunakan, namun tetap perlu dilakukan penyempurnaan pada beberapa aspek visual agar dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik media secara keseluruhan.

Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah responden yang terbatas (30 mahasiswa) sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang hanya menggambarkan persepsi responden tanpa menggali secara mendalam pengalaman atau alasan di balik penilaian tersebut. Ketiga, objek penelitian terbatas pada media grafis dalam konteks penyebaran informasi SDGs, sehingga belum mencakup jenis media pembelajaran lainnya. Keempat, penelitian ini hanya berfokus pada aspek desain visual tanpa mengukur dampaknya terhadap hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar, pendekatan campuran, serta mengkaji hubungan antara desain visual dan efektivitas pembelajaran secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Muttairi, F. Z. S., & Al-Alusi, A. (2025). Multimodal communication in ESL learning: Examining the integration of visual, auditory, and textual elements in digital media with a focus on quality Education (SDG 4). *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(3), e04773–e04773. DOI: <https://doi.org/10.47172/2965730X.SDGsReview.v5.n03.pe04773>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Devi, A. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran. *Epistema*, 3(1), 10–17. DOI: <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.40990>
- Fajrina, wilta, Andy Sapta, & Dang Irvan Rahmat Safari. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, 6(1), 60–71. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204>
- Hidayat, S., & Ayu, I. K. (2024). The Implementation of Visual Communication Design for the Visual Identity of Lihai Islamic Preschool Bandung. *Jurnal Abdimas*, 28(2), 180-184.
- Li, M. (2024). Impact of multimodal learning environments on cognitive and emotional development in students. *Journal of Computational Methods in Sciences and Engineering*, 14727978251363052. DOI: <https://doi.org/10.1177/14727978251363052>



- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: the new basics (revised and expanded)*. Chronicle Books.
- Nahrowi, N., Qoiryah, D., Wardhani, I. S., Azizah, M. U., Mentari, R., & Laksana, I. (2026). Optimalisasi Beban Kognitif Elemen Visual: Analisis Kelayakan Poster Digital Sebagai Media Instruksional Pelajar. *Epistema*, 7(1), 66–76. DOI: <https://doi.org/10.21831/ep.v7i1.96650>
- Pangestu, R. F., & Surjono, H. D. (2023). Design Principles of Learning Messages in ELearning. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(1), 123–132. DOI: <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i1.60173>
- Paivio, A. (2014). A dual coding approach to perception and cognition. In *Modes of perceiving and processing information* (pp. 39-51). Psychology Press.
- Poon, S. T. (2021). Typography design's new trajectory towards visual literacy for digital mediums. *Studies in Media and Communication*, 9(1), 9. DOI: <https://doi.org/10.11114/smc.v9i1.5071>
- Rustan, S. (2013). *Font and tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sekaran, Uma., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (7th Ed)*. United Kingdom: Wiley
- Sherin, A. (2023). *Introduction to graphic design: a guide to thinking, process, and style*. Bloomsbury Publishing.
- Shybaieva, O. (2023). The impact of typography on user experience in graphic design. *Інноваційні Тенденції Підготовки Фахівців в Умовах Полікультурного Та Мультилінгвального Глобалізованого Світу*.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education, Incorporated.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surbakti, R., Umboh, S. E., Pong, M., & Dara, S. (2024). Cognitive load theory: Implications for instructional design in digital classrooms. *International Journal of Educational Narratives*, 2(6), 483–493. DOI: <https://doi.org/10.70177/ijen.v2i6.1659>
- Sutcliffe, A. (2022). *Designing for user engagement: Aesthetic and attractive user interfaces*. Springer Nature.
- Sweller, J. (2020). Cognitive load theory and educational technology. *Educational Technology Research and Development*, 68(1), 1–16. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09701-3>
- Sweller, J. (2024). Cognitive load theory and individual differences. *Learning and Individual Differences*, 110, 102423. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102423>
- Trinova, Z., Masuwd, M., & Aslan, A. (2025). Innovation And Development Of Multimodal Learning Media: A Literature Study On The Integration Of Print, Audiovisual, And Computer Technology To Improve The Quality Of 21st Century Learning Processes. *Review of International Journal Education and School Leadership*, 2(1), 37–50. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17769360>
- Wilson, T. D. (2020). The role of image and cognitive load. *Teaching Anatomy: A Practical Guide. II*. Cham: Springer Nature, 301–311. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-43283-6_31