

**PERANCANGAN BOARD GAME “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**



**Universitas
Harkat Negeri**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program

Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh:

Nama : REVY ADITYA SAPUTRA

NIM : 23120016

PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SEKOLAH VOKASI

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI TEGAL

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : REVY ADITYA SAPUTRA

NIM : 23120016

Adalah mahasiswa Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual Universitas Harkat Negeri Tegal, dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul,

“PERANCANGAN *BOARD GAME* “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada Laporan Tugas Akhir ini juga bukan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai Laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persyaratan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya

Tegal, 27 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



REVY ADITYA SAPUTRA

NIM 23120016

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	Kode/No :
	Tanggal :
FORMULIR LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	Revisi :
	SEKOLAH VOKASI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR (TA)

PERANCANGAN BOARD GAME “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Melaksanakan Tugas Akhir

Oleh:

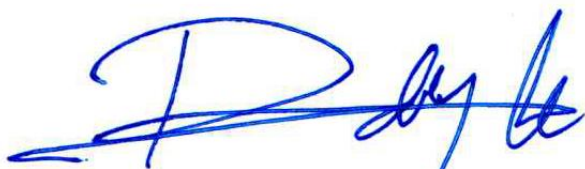
Nama : REVY ADITYA SAPUTRA
NIM : 23120016

Tegal, 27, Juli, 2026

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
NIPY. 07.019.416



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.
NIPY. 05.015.272

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Civitas akademika Universitas Harkat Negeri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : REVY ADITYA SAPUTRA

NIM : 23120016

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Harkat Negeri Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (None Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul:

“Perancangan Board Game “Pixel Panic” Sebagai Media Pembelajaran Desain Komunikasi Visual”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Harkat Negeri berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola Tugas Akhir ini dapat digunakan selama nama saya tetap dicantumkan sebagai penulis, pencipta, dan pemegang hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 16 September 2026

Yang membuat pernyataan,



Revy Aditya Saputra

23120016

UNIVERSITAS HARKAT NEGERI	Kode/No :
	Tanggal :
FORMULIR LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	Revisi :
	SEKOLAH VOKASI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR (TA)

**PERANCANGAN BOARD GAME “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KOMUNIKASI VISUAL**

Oleh:

Nama : REVY ADITYA SAPUTRA

NIM : 23120016

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahi Madya Desain Komunikasi Visual pada Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Universitas Harkat Negeri.

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Mutiawati, S.ST., M.Kes	(..... )
NIDN.	9906966968	
Anggota Penguji I	: Adi Kuntoro, M.Pd	(..... )
NIDN.	9990633164	
Anggota Penguji II	: Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds	(..... )
NIDN.	0615039201	

Tegal, 13 Agustus 2026

Menyetujui,

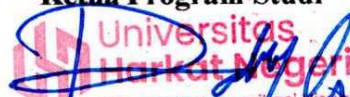
**Sekolah Vokasi
Dekan**




Dr. apt. Heru Nurcahyo, S.Farm., M.Sc.

NIPY. 10.007.038

**Program Studi Diploma III
Desain Komunikasi Visual
Ketua Program Studi**




Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Kerja keras, konsisten, do'a, ngopi, dan liburan adalah kunci keberhasilan.

(Penulis)

Persembahan

Dengan segala bentuk rasa syukur ke hadirat Allah SWT ku persembahkan Tugas

Akhir ini untuk:

1. Untuk kedua orang tua yang selalu membantu meringankan beban selama perancangan berlangsung.
2. Teman-teman DKV, pasangan penulis, dan khususnya orang yang terlibat dalam perancangan Tugas Akhir penulis.
3. Dosen pembimbing dan semua dosen prodi DKV yang telah membimbing dan membagikan ilmu dengan penuh kesabaran.

PERANCANGAN *BOARD GAME* “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

ABSTRAK

Penelitian ini merancang *board game* berjudul "Pixel Panic" sebagai media pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) yang interaktif. Latar belakangnya adalah metode pembelajaran DKV konvensional yang masih berpusat pada pengajar, sehingga minat belajar, keterlibatan, dan kreativitas peserta didik cenderung rendah. Media pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik DKV secara menarik juga masih terbatas, padahal keduanya idealnya dipelajari secara terpadu agar pemahaman peserta didik lebih menyeluruh. Kondisi inilah yang melatarbelakangi perancangan "Pixel Panic" sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih kreatif dan komunikatif. Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara dengan pihak program studi DKV mengenai kebutuhan media ajar, observasi langsung proses perkuliahan, serta studi literatur dan referensi visual sebagai acuan desain. Proses perancangan dilakukan melalui identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, hingga pengembangan konsep desain yang mengintegrasikan materi dasar DKV, seperti nirmana, warna, dan tipografi, ke dalam mekanisme permainan bergaya pixel art. Hasilnya adalah *board game* fisik yang menerapkan pendekatan belajar sambil bermain, sehingga mendorong partisipasi aktif penggunaanya selama proses belajar berlangsung. Target pengguna *board game* ini adalah mahasiswa dan calon mahasiswa DKV. Melalui "Pixel Panic", pengguna dibantu memahami materi DKV, melatih kemampuan berpikir kreatif, dan mengeksplorasi ide visual sambil bermain. Uji coba kepada pengguna menunjukkan bahwa seluruh responden setuju *board game* ini menarik secara visual, dan sebagian besar menilai "Pixel Panic" berpotensi digunakan sebagai media pengenalan program studi DKV. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan di bidang DKV.

Kata kunci: *board game*, media pembelajaran, desain komunikasi visual, interaktif.

DESIGN OF THE “PIXEL PANIC” BOARD GAME AS A LEARNING TOOL FOR VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ABSTRACT

This study developed a board game titled “Pixel Panic” as an interactive learning tool for Visual Communication Design (VCD). The rationale behind this is that conventional VCD teaching methods remain teacher-centered, resulting in low levels of student interest, engagement, and creativity. Learning media that effectively combine VCD theory and practice in an engaging way are also still limited, even though both should ideally be studied in an integrated manner to ensure students gain a more comprehensive understanding. These conditions motivated the design of “Pixel Panic” as an alternative learning medium that is more creative and communicative. Research data was collected through interviews with the Visual Communication Design program regarding instructional media needs, direct observation of the lecture process, as well as literature reviews and visual references to inform the design. The design process involved problem identification, data collection, user needs analysis, and the development of a design concept that integrates fundamental Visual Communication Design materials—such as composition, color, and typography—into a pixel art-style game mechanism. The result is a physical board game that employs a “learn-while-playing” approach, thereby encouraging active user participation throughout the learning process. The target audience for this board game is current and prospective Visual Communication Design (VCD) students. Through “Pixel Panic,” users are helped to understand VCD course material, practice creative thinking skills, and explore visual ideas while playing. User testing showed that all respondents agreed the board game is visually appealing, and the majority believed “Pixel Panic” has the potential to be used as an introductory tool for the Visual Communication Design program. This design is expected to serve as a reference for the development of game-based learning media in the field of Visual Communication Design.

Keywords: board game, learning media, visual communication design, interactive.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN BOARD GAME “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL”.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk menyelesaikan studi dan mencapai derajat Alhi Madya Terapan pada program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Harkat Negeri Tegal. Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menerima banyak bantuan, dukungan, serta masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Sudirman Said, Ak., M.B.A. selaku Direktur Universitas Harkat Negeri Tegal.
2. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Viusal Universitas Harkat Negeri Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.Ip., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Bapak Ahmad Ramadhani, S.Kom, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II.
5. Bapak Hariyanto, S.Kom. selaku narasumber mata kuliah Nirmana.
6. Seluruh dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa kuliah.

7. Orang tua tercinta, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat tanpa henti dalam kondisi apapun.
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Tegal, 27 Juli 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'R. Aditya', with a stylized flourish at the end.

REVY ADITYA SAPUTRA
23120016

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Manfaat bagi mahasiswa	6
1.6.2 Manfaat bagi masyarakat	6
1.6.3 Manfaat bagi pengembangan keilmuan	7
1.7 Siskematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Sejenis	9
2.1.1 Perancangan Asset 3D Modelling pada Animasi Hybrid “Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai Media Informasi Sejarah Untuk Anak Usia 13-17 Tahun.....	10
2.1.2 Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa	11
2.1.3 Desain Komunikasi Visual: Kreativitas Tanpa Batas.....	12
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Desain Komunikasi Visual	13
2.2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.2.4 <i>Board game</i> sebagai Media Pembelajaran	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	16

3.1.1	Waktu Penelitian	16
3.1.2	Tempat Penelitian.....	17
3.2	Bahan Penelitian.....	17
3.2.1	Data Primer	17
3.2.2	Hasil Wawancara.....	17
3.2.3	Hasil Observasi	18
3.2.4	Data Sekunder	18
3.3	Alat Penelitian	19
3.4	Prosedur Penelitian.....	19
3.4.1	Identifikasi Masalah	19
3.4.2	Pengumpulan Data	20
3.4.3	Analisis Data	21
3.4.4	Perumusan Konsep Perancangan	21
3.4.5	Perancangan dan Produksi Karya.....	21
3.4.6	Evaluasi dan Penyempurnaan	22
3.5	Kerangka Berfikir.....	22
BAB IV PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL		25
4.1	Objek Penelitian	25
4.1.1	Target Penelitian.....	26
4.1.2	Hasil Pelelitian	26
4.1.3	Game Design Document	29
4.1.4	Media Utama dan Pendukung	29
4.2	Konsep Dasar Perancangan	32
4.2.1	Konsep Judul.....	32
4.2.2	Moodboard	33
4.2.3	Referensi Layout / Tata Letak	33
4.2.4	Referensi Objek dan Karakter.....	34
4.2.5	Konsep Desain	35
4.2.6	Pemilihan Warna	36
4.2.7	Tipografi.....	36
4.3	Proses Perancangan	37
4.3.1	Layout / Tata Letak	37

4.3.2	Sketsa Kasar	37
4.3.3	Sketsa Halus	38
4.3.4	Desain Kartu.....	39
4.4	Hail Perancangan.....	40
4.4.1	Hasil Akhir Produk Utama	40
4.4.2	Hasil Perancangan Produk Pendukung	53
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis	9
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Moodboard	33
Gambar 4. 2 Kartu Yugioh	34
Gambar 4. 3 Referensi.....	34
Gambar 4. 4 Referensi.....	35
Gambar 4. 5 Referensi Tipografi.....	36
Gambar 4. 6 Sketsa Kasar	38
Gambar 4. 7 Sketsa Halus	38
Gambar 4. 8 Proses Desain	39
Gambar 4. 9 Kartu Bom	40
Gambar 4. 10 Kartu Defuse	41
Gambar 4. 11 Kartu Shuffle	41
Gambar 4. 12 Kartu Curi Kartu	42
Gambar 4. 13 Kartu Gaskeun.....	42
Gambar 4. 14 Kartu Install Software	43
Gambar 4. 15 Kartu Salah Desain.....	43
Gambar 4. 16 Kartu Sketsa	44
Gambar 4. 17 Kartu Tracing Manual	44
Gambar 4. 18 Kartu Titip Absen	45
Gambar 4. 19 Kartu Nirmana.....	45
Gambar 4. 20 Kartu Objek?	46
Gambar 4. 21 Kartu Ilustrasi.....	46
Gambar 4. 22 Kartu Bekalang Utama	47
Gambar 4. 23 Kartu Belakang Nirmana.....	47
Gambar 4. 24 Kartu Belakang Objek.....	48
Gambar 4. 25 Kartu Pertanyaan Nirmana	48
Gambar 4. 26 Kartu 13 Kata Objek	49
Gambar 4. 27 Logo Pixel Panic	50
Gambar 4. 28 Desain Packaging & Mockup.....	50
Gambar 4. 29 Kartu Kunci Jawaban	51
Gambar 4. 30 Desain Kertas Panduan.....	52
Gambar 4. 31 Desain Stiker & Gantungan Kunci.....	53
Gambar 4. 32 Desain Totebag	54
Gambar 4. 33 Desain Feed Instagram	55
Gambar 4. 34 Desain Feed Instagram	55
Gambar 4. 35 Desain Banner X & Mockup.....	56
Gambar 4. 36 Motion Graphic	57
Gambar 4. 37 Dokumentasi Pengunjung Booth.....	58
Gambar 4. 38 Dokumentasi Pengunjung Booth.....	59
Gambar 4. 39 Dokumentasi Pengunjung Booth.....	60

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Data Feedback 1	61
Diagram 4. 2 Data Feedback 2	62
Diagram 4. 3 Data Feedback 3	63
Diagram 4. 4 Data Feedback 4	64
Diagram 4. 5 Data Feedback 5	65
Diagram 4. 6 Data Feedback 6	66