

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan berarti di berbagai bidang, termasuk pendidikan dan seni. Di area pendidikan seni rupa, terutama desain komunikasi visual, pemanfaatan teknologi sangat penting untuk mendukung kreativitas dan pembelajaran yang lebih efektif. Desain komunikasi visual bukan sekadar unsur keindahan, melainkan juga alat komunikasi penyampai pesan lewat elemen visual seperti gambar, warna, huruf, dan tata letak[1][2][3]. Oleh karena itu, keterampilan visual dan kreativitas adalah kemampuan utama yang wajib dikuasai siswa di era digital ini.

Sejalan dengan kemajuan tersebut, metode pembelajaran pun turut berubah menuju teknik yang lebih baru serta berpusat pada keterlibatan. Salah satu metode yang muncul adalah perpaduan gagasan lintas disiplin dan melintasi disiplin dalam pendidikan seni, yang memberi peluang bagi mahasiswa untuk menyatukan beragam bidang ilmu demi menghasilkan karya yang lebih imajinatif dan relevan[4]. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, serta dapat mengaitkan ide dengan berbagai sudut pandang.

Akan tetapi, saat diterapkan, proses pengajaran seringkali menghadapi beragam kendala. Mayoritas metode mengajar masih mengikuti cara lama atau berpusat pada guru, yang berakibat pada menurunnya minat untuk belajar, minimnya keikutsertaan aktif, dan terbatasnya pengembangan keterampilan berpikir kreatif peserta didik[5]. Lebih dari itu, pembelajaran yang berulang dan minim pembaruan juga berkontribusi pada rendahnya gairah serta partisipasi peserta didik dalam aktivitas belajar[6]. Hal ini menggarisbawahi krusialnya terobosan dalam sarana dan teknik pengajaran yang lebih memikat serta selaras dengan keperluan peserta didik masa kini.

Antara pilihan yang boleh diguna pakai ialah menggunakan bahan pembelajaran yang berasaskan visual dan digital, seperti video panduan dan bahan kreatif lain. Video panduan terbukti berkesan dalam membantu pelajar memahami subjek dengan cara yang lebih nyata, tersusun, dan menarik kerana ia menggabungkan unsur audio dan visual[7]. Selain itu, penggunaan bahan kreatif seperti kartu afirmasi boleh berfungsi sebagai penggerak atau pencetus idea dalam proses melukis, khususnya dalam ilustrasi digital, agar dapat meningkatkan kreativiti dan daya imaginasi pelajar[7].

Di samping pemanfaatan media visual, cara belajar yang mengandalkan permainan pun merupakan solusi yang efektif guna menaikkan minat dan keterlibatan siswa. Pendekatan belajar yang terinspirasi dari permainan bisa menghasilkan lingkungan yang ceria, memperlancar percakapan di antara siswa, dan mendorong mereka untuk ambil bagian lebih giat dalam proses belajar mengajar[8][9]. Hal ini menggarisbawahi betapa integrasi media yang

imajinatif dengan metode yang terobosan sangatlah penting untuk peningkatan kualitas pengajaran.

Di sisi lain, dalam pembelajaran menggambar ilustrasi digital, banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau konsep visual. Kurangnya stimulus kreatif menyebabkan hasil karya kurang variatif dan cenderung monoton[10]. Oleh karena itu, diperlukan suatu media atau metode yang dapat membantu memicu ide kreatif peserta didik, salah satunya melalui pemanfaatan kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi visual dan konseptual[7].

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan dapat mendorong imajinasi siswa sangat diperlukan, terutama dalam aspek ilustrasi digital. Oleh sebab itu, studi ini berfokus pada pembuatan video tutorial penggunaan kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan ilustrasi digital untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan kualitas pembelajaran seni rupa.

Dalam hal tampilan visual, corak ilustrasi dan cara pendekatan desain seperti yang terlihat pada Exploding Kittens mengindikasikan bahwa citra yang simpel namun efektif dapat menambah daya tarik permainan dan juga mempertegas jati diri produk.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan dapat mendorong imajinasi siswa sangat diperlukan, terutama dalam aspek ilustrasi digital. Oleh sebab itu, studi ini berfokus pada pembuatan video tutorial penggunaan kartu

afirmasi sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan ilustrasi digital untuk meningkatkan keterampilan kreatif dan kualitas pembelajaran seni rupa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya media alternatif yang mampu mengintegrasikan teori dan praktik Desain Komunikasi Visual secara menyenangkan.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus untuk pengenalan akademik Desain Komunikasi Visual.

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan lebih terarah, batasan masalah dalam tugas akhir ini meliputi:

1. Perancangan *board game* edukatif dengan menggabungkan beberapa mata kuliah DKV.
2. Materi permainan difokuskan pada pengenalan akademik Desain Komunikasi Visual.
3. Target pengguna adalah mahasiswa dan calon mahasiswa akademik Desain Komunikasi Visual dan mahasiswa semester 2.
4. Media yang dirancang berupa *board game* fisik (non-digital).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Bagaimana merancang *board game* sebagai media pengenalan akademik Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana mengintegrasikan materi teori dan praktik DKV ke dalam mekanisme permainan *board game*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah permainan papan edukatif yang dapat menjadi media pengenalan akademis yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami bagi mahasiswa serta calon mahasiswa DKV.
2. Untuk membuat aturan permainan dalam board game yang dapat menyatukan materi teori dan praktik Desain Komunikasi Visual ke dalam alur permainan, sehingga proses belajar dapat terwujud secara efektif melalui pendekatan belajar sambil bermain.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan adalah fungsi dari aktivitas perancangan yang bersifat praktis dan memiliki nilai kegunaan. Keuntungan dari

perancangan dalam tugas akhir ini terklasifikasi menjadi tiga kategori, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat bagi mahasiswa

Rancangan ini bertujuan memberikan media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Melalui media ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami serta mengaplikasikan teori dan praktik Desain Komunikasi Visual secara terpadu. Selain itu, media pembelajaran ini juga berperan dalam meningkatkan pemahaman konseptual, kemampuan analitis, dan keterampilan visual mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi di bidang Desain Komunikasi Visual.

1.6.2 Manfaat bagi masyarakat

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi masyarakat, khususnya civitas akademika dan audiens sasaran Program Studi Desain Komunikasi Visual, melalui kehadiran *board game* sebagai media pembelajaran alternatif yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. *Board game* yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga mampu membantu proses pemahaman materi pembelajaran secara lebih

menyenangkan dan partisipatif. Dengan pendekatan interaktif tersebut, media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, memperkuat penyampaian informasi, serta mendukung pemanfaatan media kreatif sebagai alat komunikasi dan pendidikan yang relevan dengan perkembangan pembelajaran modern.

1.6.3 Manfaat bagi pengembangan keilmuan

Perancangan media pembelajaran berbasis *board game* ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan dan perancangan media pembelajaran kreatif di bidang Desain Komunikasi Visual. Karya ini dapat dijadikan acuan bagi mahasiswa, dosen, maupun praktisi dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan aplikatif. Melalui pendekatan *board game*, proses pembelajaran diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif pengguna, meningkatkan pemahaman konsep serta praktik Desain Komunikasi Visual, dan membuka peluang pengembangan metode pembelajaran alternatif yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan kreatif masa kini.

1.7 Siskematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“PERANCANGAN BOARD GAME “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA**

PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL” adalah sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.
- BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, landasan teori, dan kerangka berfikir
- BAB III Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian.
- BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.
- BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.
- Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran