

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Dalam penelitian tentang “**PERANCANGAN BOARD GAME “PIXEL PANIC” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**” masih tergolong jarang dilakukan. Merujuk pada berbagai sumber yang ada, jumlah studi yang berkaitan masih sangat sedikit. Dengan demikian, di bawah ini disajikan tinjauan literatur sebagai perbandingan dan rujukan bagi penulis:

Tabel 2. 1 Penelitian Sejenis

No	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode
1.	Rizky Delia Ari Afita (2025)	Perancangan <i>Asset 3D Modelling</i> pada Animasi <i>Hybrid</i> “Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai Media Informasi Sejarah Untuk Anak Usia 13-17 Tahun	Kualitatif
2.	Azzahra, Sobari, & Suhara (2022)	Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa	Kualitatif

3.	Teguh Imanto, dkk (2025)	Desain Komunikasi Visual: Kreativitas Tanpa Batas	Studi literatur
----	-----------------------------	--	--------------------

2.1.1 Perancangan Asset 3D Modelling pada Animasi Hybrid

“Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi” Sebagai Media

Informasi Sejarah Untuk Anak Usia 13-17 Tahun

Studi yang dilakukan Rizky Delia Ari Afita fokus pada perancangan media pembelajaran yang menerapkan prinsip komunikasi visual dan metode berpikir desain. Pendekatan ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan pengguna untuk membuat media yang tidak hanya efektif tetapi juga mampu mengkomunikasikan informasi dengan baik. Dalam konteks pembelajaran, media visual bukan hanya sekadar alat bantu tetapi juga sarana utama penyampaian informasi agar lebih mudah dicerna oleh audiens[11].

Proses desainnya terstruktur melalui lima fase: memahami, mendefinisikan, mengkonsepkan, membuat prototipe, dan menguji. Tahapan ini memungkinkan para pengembang media untuk menemukan solusi yang tidak hanya inovatif tetapi juga menjawab kebutuhan pengguna. Selain itu, elemen visual seperti pilihan warna, tipografi, ilustrasi, dan komposisi memegang peranan vital dalam mewujudkan komunikasi visual yang efektif. Media pembelajaran

visual harus mampu menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen desain seperti warna, tipografi, dan layout.

2.1.2 Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Gather

Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan

Berbahasa Memirsa

Penelitian oleh Azzahra, Sobari, dan Suhara menggali penciptaan media edukasi berupa permainan, lebih spesifiknya papan permainan, sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Kesimpulan dari studi ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media permainan ketika belajar mampu membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan serta tidak monoton[6]. Papan permainan, sebagai medium visual yang melibatkan interaksi, memberi peluang bagi pelajar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sembari bermain. Pembelajaran konvensional yang didigitalisasi cenderung membosankan dan kurang menarik.

Metode yang dipakai dalam riset ini ialah kualitatif, dengan menganalisis kebutuhan pengguna dan mencermati cara-cara agar media permainan dapat menaikkan keterlibatan siswa. Papan permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai instrumen komunikasi visual yang menyajikan bahan pembelajaran secara terstruktur melalui elemen visual seperti ilustrasi, rona, lambang, dan kerangka permainan.

Lebih lanjut, dialog antar partisipan dalam papan permainan menjadi manfaat dalam proses belajar karena dapat mempererat kolaborasi, musyawarah, serta pemahaman konsep secara bertahap. Dengan demikian, media edukasi yang bertumpu pada permainan dinilai ampuh dalam menaikkan ketertarikan serta dorongan belajar siswa.

2.1.3 Desain Komunikasi Visual: Kreativitas Tanpa Batas

Buku karya Teguh Imanto dan kolega ini mengulas secara mendalam konsep dasar hingga pengembangan kreativitas pada desain komunikasi visual. Dalam buku ini, desain komunikasi visual dijelaskan sebagai sebuah cara menyampaikan pesan lewat elemen visual yang dirancang secara kreatif dan terstruktur.

Metode yang digunakan dalam buku ini yaitu tinjauan pustaka, dengan mempelajari beragam teori dan gagasan seputar desain komunikasi visual. Lewat cara ini, penulis memaparkan bagaimana prinsip desain berkembang seiring kemajuan teknologi dan kebutuhan komunikasi masa kini.

Seiring perkembangan teknologi, desain komunikasi visual telah bertransformasi secara substansial. Para desainer dituntut untuk tidak hanya paham prinsip dasar desain, namun juga mampu berkreasi membuat hasil visual yang memukau dan informatif. Inovasi menjadi unsur vital dalam menghasilkan desain yang berhasil, terutama di era digital ini. Desain Komunikasi Visual

merupakan proses penyampaian pesan melalui elemen visual yang dirancang secara kreatif dan inovatif[12].

Lebih lanjut, buku ini juga menekankan pentingnya unsur desain seperti warna, huruf, gambar, foto, dan susunan dalam membangun komunikasi visual yang efektif.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori digunakan sebagai dasar konseptual dalam perancangan *board game* edukatif sebagai media pengenalan akademik Desain Komunikasi Visual. Teori-teori yang digunakan bersumber dari buku dan jurnal ilmiah yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual dan media pembelajaran.

2.2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari cara menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen visual seperti gambar, warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak[13]. DKV berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menekankan kejelasan pesan, makna, serta tujuan komunikasi kepada audiens tertentu.

Dalam konteks pendidikan, Desain Komunikasi Visual tidak hanya menitikberatkan pada aspek estetika, tetapi juga pada kemampuan analisis, konseptual, dan pemecahan masalah visual.

Oleh karena itu, pembelajaran DKV membutuhkan media yang mampu mengintegrasikan teori dan praktik secara seimbang.

2.2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah[14].

Dalam pendidikan Desain Komunikasi Visual, media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif sangat diperlukan karena mampu menyajikan materi secara kontekstual dan aplikatif.

2.2.3 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dengan materi pembelajaran. Media ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas, respon, dan umpan balik[15]. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran DKV dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong diskusi, serta membantu mahasiswa memahami konsep melalui pengalaman langsung.

2.2.4 Board game sebagai Media Pembelajaran

Board game adalah permainan papan yang memiliki aturan, tujuan, dan mekanisme permainan tertentu. Dalam konteks edukasi,

board game dapat dirancang sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif. *Board game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang santai namun tetap bermakna karena pemain terlibat langsung dalam proses berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan[9]. Hal ini sesuai dengan karakter pembelajaran Desain Komunikasi Visual yang menekankan proses kreatif dan kolaboratif.