

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan *board game* “Pixel Panic” sebagai media pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Board game* "Pixel Panic" dirancang sebagai media pengenalan akademik Desain Komunikasi Visual, menjawab rumusan masalah pertama tentang bagaimana board game bisa dirancang untuk tujuan tersebut. Gaya visual *pixel art* diterapkan konsisten di seluruh komponen game: logo, ilustrasi karakter, kartu, kemasan, kartu kunci jawaban, sampai kertas panduan permainan. Hasilnya adalah identitas visual yang khas dan mudah dikenali mahasiswa maupun calon mahasiswa DKV sebagai target audiensnya.
2. Integrasi materi teori dan praktik DKV ke dalam mekanisme permainan diwujudkan lewat sistem kartu sketa dan tracing: pemain diminta menggambar dan mengilustrasikan objek sesuai instruksi kartu. Lewat mekanisme ini, pemain secara tidak langsung mempraktikkan dasar dasar mata kuliah Nirmana, Menggambar, dan Ilustrasi Dasar selama bermain. Ini menjawab rumusan masalah kedua tentang cara mengintegrasikan materi teori dan praktik DKV ke dalam sebuah board game.

3. Perancangan ini turut dilengkapi dengan media pendukung promosi berupa stiker, gantungan kunci, totebag, feed Instagram, banner X, dan motion graphic yang berfungsi memperkenalkan dan mempromosikan “Pixel Panic” kepada khalayak yang lebih luas, sekaligus memperkuat perancangan ini sebagai sarana promosi Program Studi Desain Komunikasi Visual.
4. Secara teoretis, perancangan ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya nirmana, ilustrasi, dan tipografi, dapat diaplikasikan secara terpadu ke dalam media permainan papan (*board game*) sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan aplikatif, sejalan dengan tujuan perancangan yang telah ditetapkan pada Bab I.
5. Hasil evaluasi terhadap pengunjung pameran Tugas Akhir melalui pengamatan langsung dan kuesioner menunjukkan tanggapan yang secara umum positif. Aspek daya tarik desain visual memperoleh apresiasi tertinggi, dengan seluruh responden menyatakan Sangat Setuju maupun Setuju, sementara potensi “Pixel Panic” sebagai media promosi pengenalan DKV memperoleh tanggapan Sangat Setuju terbesar (44,4%). Meski demikian, sebagian kecil responden (5,6%) menilai keterkaitan antara materi mata kuliah dengan mekanisme permainan belum sepenuhnya tersampaikan dengan jelas, dan beberapa responden menyoroti aturan permainan yang masih terasa rumit bagi pemula.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan, hasil pengujian produk, dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala serta peluang pengembangan lebih lanjut yang dapat dijadikan masukan bagi peneliti atau perancang lain yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis board game, di antaranya:

1. Aturan permainan “Pixel Panic” disarankan untuk disederhanakan lebih lanjut, terutama pada tahap pengenalan awal, agar lebih mudah dipahami oleh pemain pemula tanpa mengurangi nilai edukatif yang terkandung di dalamnya.
2. Perlu adanya penyempurnaan pada keterkaitan antara materi mata kuliah Nirmana, Menggambar, dan Ilustrasi Dasar dengan mekanisme permainan, sehingga pesan edukatif dapat tersampaikan secara lebih eksplisit dan mudah dipahami oleh pemain.
3. Pengembangan lanjutan board game ini dapat memperluas cakupan materi ke mata kuliah DKV lain yang belum tercakup dalam versi saat ini, sehingga fungsinya sebagai media pengenalan Program Studi Desain Komunikasi Visual dapat menjadi lebih komprehensif.
4. Bagi pengembangan media pendukung selanjutnya, dapat dipertimbangkan penambahan adaptasi digital dari board game ini agar

produk lebih adaptif terhadap kebutuhan serta kebiasaan target audiens di era digital.

5. Perlu adanya video tata cara bermain untuk memudahkan audiens dalam memahami peraturan dan mekanisme dari *board game* “Pixel Panic”, Video ini dibutuhkan untuk memaparkan cara bermain sebagai sarana bantu agar pendengar dapat mengerti aturan dan cara kerja permainan papan "Pixel Panic" secara lebih jelas. Penyampaian memakai format audiovisual dinilai lebih efektif dan memikat, sehingga bisa memperbaiki pengertian dan mengurangi kekeliruan ketika memainkan permainan.