

**PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI
GAYA BELAJAR REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Ryan Feliciano
00000073408

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI
GAYA BELAJAR REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Ryan Feliciano

00000073408

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ryan Feliciano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073408
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/ MBKM* (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI GAYA BELAJAR REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Ryan Feliciano)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ryan Feliciano
NIM : 00000073408
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI
GAYA BELAJAR REMAJA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 7 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Ryan Feliciano)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI
GAYA BELAJAR REMAJA**

Oleh

Nama Lengkap : Ryan Feliciano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073408
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Penguji


Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing


Dr.Sn. Yusup Sigit Martiyastadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319087807/ 023902

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ryan Feliciano
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073408
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN GIM UNTUK
MENGETAHUI GAYA BELAJAR
REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Ryan Feliciano)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, proposal tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam penyusunan proposal ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, dukungan, serta masukan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah memimpin berjalannya sidang akhir, memberikan penilaian, serta masukan terkait tugas akhir dan perancangan.
6. Jupiter Natanael, S.Ds., M.M., selaku Penguji pada sidang akhir yang telah memberikan penilaian dan masukan terkait tugas akhir dan perancangan.
7. Nunuk Hardiati, sebagai guru sekolah yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dalam wawancara serta mengizinkan untuk dilakukannya *beta test* di Sekolah Menengah Pertama Negeri 204.
8. Aretha Ever Ulitua, S.Psi., M.Psi., sebagai psikolog remaja yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dalam wawancara serta memberikan informasi tentang gaya belajar dari sudut pandang psikologi.

9. Livander Surya, sebagai CEO Studio Aim to Mite dan developer gim yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dalam wawancara serta membagikan informasi dalam membangun hasil akhir perancangan.
10. Melisa Anggun Ekahana, sebagai koordinator kurikulum Sekolah Dian Harapan Daan Mogot yang telah meluangkan waktu untuk menjadi narasumber dalam wawancara serta memberikan informasi tentang gaya belajar dari sudut pandang pendidikan.
11. Siswa SMPN 204 kelas IX, sebagai remaja yang telah meluangkan waktu untuk mencoba hasil akhir perancangan dalam proses *beta test* serta memberikan umpan balik yang membangun.
12. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Teman-teman yang telah memberikan dukungan emosional dan hadir saat dibutuhkan.

Penulis berharap agar karya ilmiah ini dapat diterima dan memberikan kontribusi positif dalam bidang desain serta menjadi referensi yang berguna bagi pihak yang membacanya.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Ryan Feliciano)

PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI GAYA BELAJAR REMAJA

(Ryan Feliciano)

ABSTRAK

Remaja berada dalam fase krusial di mana mereka mulai mengembangkan kemandirian dan berusaha melepaskan diri dari gaya belajar tradisional. Ketidaksesuaian gaya belajar dapat mengurangi efektivitas proses pembelajaran serta menghasilkan pencapaian akademik yang tidak optimal. Namun, remaja sering kali mengalami kesulitan dalam mengenali gaya belajar yang paling sesuai bagi mereka karena informasi mengenai hal tersebut masih tidak tepat dan tidak menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media informasi berupa gim digital yang dapat membantu remaja untuk mengetahui gaya belajar yang sesuai bagi mereka. *Digital game-based learning* telah terbukti lebih efektif dalam mendukung pembelajaran remaja karena sifatnya yang mudah dilakukan dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara, kuesioner, dan observasi. Selama proses perancangan, digunakan metode *playcentric* sehingga mekanik dan iterasi terjalin dengan konsisten. Media informasi yang dirancang diharapkan dapat mengedukasi remaja sehingga menemukan cara belajar yang efektif dan mengerti cara pengaplikasiannya.

Kata kunci: Gim, Gaya Belajar, Remaja



PERANCANGAN GIM UNTUK MENGETAHUI GAYA

BELAJAR REMAJA

(Ryan Feliciano)

ABSTRACT (English)

Adolescents are in a crucial phase where they begin to develop independence and strive to move away from traditional learning styles. A mismatch in learning styles can reduce the effectiveness of the learning process and result in suboptimal academic achievement. However, adolescents often experience difficulties in recognizing the learning style that suits them best because information on this matter is still vague and uninteresting. Therefore, this study aims to create an information medium in the form of a digital game that can help adolescents identify the learning style that fits them. Digital game-based learning has been proven to be more effective in supporting adolescent learning because of its accessible and easy-to-understand nature. The research method used is qualitative, with data collection techniques including interviews, questionnaires, and observations. During the design process, the Playcentric method was applied so that mechanics and iterations were consistently integrated. The information medium being designed is expected to educate adolescents to discover effective learning strategies and understand how to apply them.

Keywords: *Game, Learning Styles, Adolescents*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Manfaat Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	5
2.2 Gim Digital.....	7
2.2.1 Kategori Gim Digital.....	8
2.2.2 <i>Formal Elements</i>	14
2.2.3 <i>Interaction Loop</i>	17
2.2.4 Dampak Gim Digital.....	18
2.2.5 <i>Digital Game Based Learning</i>	19
2.3 Gaya Belajar Remaja.....	20
2.3.1 Kebiasaan saat Belajar	20
2.3.2 Jenis Gaya Belajar	20

2.3.3 Fungsi dan Dampak Gaya Belajar	22
2.4 Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	26
3.1 Subjek Perancangan	26
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	28
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	29
3.3.1 Kuesioner	30
3.3.2 Observasi.....	31
3.3.3 Wawancara	32
3.3.4 Studi Eksisting.....	43
3.3.5 Studi Referensi	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	44
4.1 Hasil Perancangan	44
4.1.1 <i>Ideation</i>	44
4.1.2 <i>Digital Prototyping</i>	91
4.1.3 <i>Playtesting</i>	115
4.2 Pembahasan Perancangan	128
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	128
4.2.2 Analisis Desain <i>Main Menu</i>	131
4.2.3 Analisis Desain <i>Environment</i>	132
4.2.4 Analisis Desain <i>User Interface</i>	133
4.2.5 Analisis Desain <i>Minigames</i>	135
4.2.6 Analisis Desain Media Sekunder	137
4.2.7 Anggaran.....	138
BAB V PENUTUP.....	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran	141
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	23
Tabel 4.1 Kesulitan Saat Belajar.....	45
Tabel 4.2 Mengenal Istilah Gaya Belajar.....	47
Tabel 4.3 Kesesuaian Gaya Belajar	50
Tabel 4.4 Frekuensi Main Gim	51
Tabel 4.5 Gawai yang Digunakan Siswa	52
Tabel 4.6 Pertimbangan Memilih Gim.....	53
Tabel 4.7 Analisa SWOT MentalUP.....	75
Tabel 4.8 Analisa SWOT <i>The Room</i>	78
Tabel 4.9 Analisa SWOT <i>Refind Self</i>	80
Tabel 4.10 Analisa SWOT <i>ISLANDERS</i>	82
Tabel 4.11 Visual dan Desain Gim	117
Tabel 4.12 Gim Berjalan dengan Baik.....	119
Tabel 4.13 Potensi untuk Dikembangkan	121
Tabel 4.14 Interaktivitas Gim	122
Tabel 4.15 Profil Peserta <i>Beta Test</i>	128
Tabel 4.16 Anggaran Produksi Gim	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Website <i>The Happy Forecast</i>	6
Gambar 2.2 Ilustrasi Karakter Lara Croft.	7
Gambar 2.3 Tampilan Gim <i>Madagascar: Escape 2 Africa</i>	9
Gambar 2.4 Tampilan Gim <i>Prodigy Math</i>	10
Gambar 2.5 Tampilan Gim <i>Dragon Quest Builders 2</i>	11
Gambar 2.6 Tampilan Gim <i>Stardew Valley</i>	12
Gambar 4.1 Diagram Batang Tentang Istilah Gaya Belajar	47
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Siswa Sudah Punya Gaya Belajar	49
Gambar 4.3 Diagram Batang Belajar Jika Dipadukan dengan Gim	51
Gambar 4.4 Diagram Lingkaran Durasi Bermain Remaja.....	53
Gambar 4.5 Dokumentasi Observasi Terhadap Siswa.....	55
Gambar 4.6 Dokumentasi Observasi Terhadap Guru	55
Gambar 4.7 Dokumentasi Observasi Terhadap Inklusi	56
Gambar 4.8 Dokumentasi Observasi Murid Mengerjakan Tugas.....	57
Gambar 4.9 Dokumentasi Observasi saat Diskusi	57
Gambar 4.10 Dokumentasi Wawancara dengan Nunuk Hardiati	60
Gambar 4.11 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog Aretha E. Ulitia.....	64
Gambar 4.12 Dokumentasi Wawancara dengan Livander Surya	68
Gambar 4.13 Dokumentasi Wawancara dengan Melisa A. Ekahana.....	71
Gambar 4.14 <i>Sample</i> Gim dalam MentalUP	74
Gambar 4.15 Tampilan <i>Puzzle The Room</i>	77
Gambar 4.16 Tampilan Gim <i>Refind Self</i>	79
Gambar 4.17 Tampilan Gim <i>ISLANDERS</i>	81
Gambar 4.18 <i>Mind Map</i>	83
Gambar 4.19 <i>Tone of Voice</i>	85
Gambar 4.20 <i>Mood Board</i>	86
Gambar 4.21 <i>Reference Board</i>	87
Gambar 4.22 <i>Colour Palette</i>	88
Gambar 4.23 <i>Typeface Aldo the Apache</i>	88
Gambar 4.24 <i>Typeface Pixier</i>	89
Gambar 4.25 <i>Mainstream Persona</i>	90
Gambar 4.26 <i>Extreme Persona</i>	91
Gambar 4.27 <i>Core Loop</i> Gim	92
Gambar 4.28 <i>Flowchart Core Gameplay</i>	93
Gambar 4.29 <i>Sitemap</i> Gim.....	94
Gambar 4.30 Referensi <i>Player Controller</i>	95
Gambar 4.31 <i>Movement Tutorial</i>	95
Gambar 4.32 Sketsa <i>Minigame</i> Visual.....	96
Gambar 4.33 Aset <i>Minigame</i> Visual.....	96
Gambar 4.34 Sketsa <i>Minigame</i> Auditori.....	97

Gambar 4.35 Aset <i>Minigame</i> Auditori.....	97
Gambar 4.36 Sketsa <i>Minigame Reading/Writing</i>	98
Gambar 4.37 Aset <i>Minigame Reading/Writing</i>	98
Gambar 4.38 Petunjuk <i>Minigame Reading/Writing</i>	99
Gambar 4.39 Sketsa <i>Minigame</i> Kinestetik.....	99
Gambar 4.40 Aset <i>Minigame</i> Kinestetik.....	100
Gambar 4.41 Penghitung Sisa Waktu	101
Gambar 4.42 Referensi Desain Komputer	102
Gambar 4.43 <i>3D Modelling</i> Komputer	102
Gambar 4.44 Material Besi	103
Gambar 4.45 Referensi Desain Audio	103
Gambar 4.46 <i>3D Modelling Tape Recorder</i>	104
Gambar 4.47 Referensi <i>Clipboard</i>	104
Gambar 4.48 <i>3D Modelling Clipboard</i>	105
Gambar 4.49 Material Kayu.....	105
Gambar 4.50 Referensi Tablet	106
Gambar 4.51 <i>3D Modelling Tablet</i>	106
Gambar 4.52 Proses Pembuatan Efek Suara Latar.....	107
Gambar 4.53 Proses Pembuatan Efek Suara Kaki	107
Gambar 4.54 Sketsa <i>Layout</i> Gim	108
Gambar 4.55 Proses Desain Ruangan	109
Gambar 4.56 Proses Desain UI <i>Button</i>	109
Gambar 4.57 Tampilan <i>Main Menu</i>	110
Gambar 4.58 Proses Desain UI Hasil.....	110
Gambar 4.59 <i>Interface</i> Kalah.....	111
Gambar 4.60 Proses Desain Baju.....	112
Gambar 4.61 Desain <i>Mockup</i> Baju	112
Gambar 4.62 Proses Desain Gantungan Kunci	113
Gambar 4.63 Desain Gantungan Kunci	113
Gambar 4.64 Proses Desain Tumbler	114
Gambar 4.65 Desain Tumbler.....	114
Gambar 4.66 Desain <i>Game Design Document</i>	115
Gambar 4.67 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	116
Gambar 4.68 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	117
Gambar 4.69 Diagram Lingkaran Kesenangan Pemain.....	120
Gambar 4.70 Diagram Batang Tingkat Bosan Pemain.....	120
Gambar 4.71 Diagram Batang Pemahaman Gaya Belajar	121
Gambar 4.72 Perbaikan <i>Tutorial Minigame</i>	124
Gambar 4.73 Animasi <i>Outline</i>	125
Gambar 4.74 Pengurangan Jumlah Babak	125
Gambar 4.75 Perbaikan Tingkat Kesulitan	126
Gambar 4.76 Perbaikan Penomoran.....	126
Gambar 4.77 Perbaikan <i>Loading Screen</i>	127

Gambar 4.78 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	129
Gambar 4.79 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	129
Gambar 4.80 Hasil <i>Main Menu</i>	131
Gambar 4.81 Hasil <i>Environment</i>	132
Gambar 4.82 Perubahan Konsep <i>Environment</i>	133
Gambar 4.83 Hasil UI <i>Pause Menu</i>	134
Gambar 4.84 Hasil UI Statistik	134
Gambar 4.85 Hasil UI Gaya Belajar	135
Gambar 4.86 Hasil <i>Minigame</i>	136
Gambar 4.87 Perubahan <i>Minigame</i> Kinestetik	136
Gambar 4.88 Hasil <i>Merchandise</i>	137



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran 2. Form Bimbingan.....	xx
Lampiran 3. <i>Non Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran 4. Pertanyaan Kuesioner <i>Ideation</i>	xxxiii
Lampiran 5. Pertanyaan Kuesioner <i>Prototype Day</i>	xxxv
Lampiran 6. Transkrip Wawancara dengan Guru.....	xxxvi
Lampiran 7. Transkrip Wawancara dengan Psikolog.....	lii
Lampiran 8. Transkrip Wawancara dengan Developer Gim.....	lxix
Lampiran 9. Transkrip Wawancara dengan Ahli Pendidik.....	lxxix
Lampiran 10. Transkrip <i>Group Interview</i> dengan <i>Beta Tester</i>	lxxxix
Lampiran 11. Observasi Proses Belajar.....	xcv

