

HALAMAN PENGESAHAN

Pengaryaan ini diajukan oleh :

Nama : Wanda Novi Rahmani
NPM : 146010082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Pengkaryaan : Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra, Universitas Pasundan.

Pembimbing I : Adi Surahman, S.Sn., M.Ds (.....)
Pembimbing II : Muammar Mochtar., S.Sn, M.Ds (.....)

DEWAN PENGUJI

1. Adi Surahman,. S.Sn, M.Ds (.....)
2. Muammar Mochtar,. S.Sn, M.Ds (.....)
3. Dodi Djoemhana,. S.Sn (.....)
4. Nichi Hana Karlina,. M.Ds (.....)

Ditetapkan di : Bandung

Tanggal :

ABSTRAK

Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar

Wanda Novi Rahmani 146010082

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Universitas Pasundan Bandung

Board game adalah suatu permainan non-elektronik yang memakai *board* atau karton tebal (papan) sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, token, uang kertas, dan lain sebagainya. *Board game* dipilih sebagai media utama permainan edukatif karna memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis permainan lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, melatih anak bagaimana menjalani kehidupan bermasyarakat, dan lain sebagainya. Perancangan *board game* akan mengacu pada referensi *board game* terpopuler anak yang bertemakan pembelajaran agama Islam di Indonesia yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit. Setelah proses pengenalan dan demo dengan memainkan *Islamic board game* dari El-Hana Kit ditemukan beberapa kekurangan dan kelebihan mengenai permainan tersebut. Melalui beberapa eksperimen kreatif, disini penulis mencoba memperbaharui pola permainan dan desain yang ada pada *Islamic board game* dari El-Hana Kit menjadi lebih efektif sebagai media pembelajaran agama Islam untuk anak-anak usia Sekolah Dasar. Pembaharuan dalam hal desain meliputi desain papan permainan, penambahan karakter pelengkap board game, dan pembagian desain untuk token koin permainan. Sedangkan dalam hal pembaharuan pola permainan, yaitu perubahan dalam aturan permainan atau *rules of game*, dan penambahan jumlah jenis kartu permainan. Segala pembaharuan yang ada hanya untuk menciptakan sebuah perancangan *board game* yang baru dari segi desain maupun pola permainan. Aspek-aspek yang diambil dari *board game* yang menjadi referensi utama yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit hanya dalam hal konten-konten pembelajaran yang ada di dalamnya yaitu Sirah, Al-Qura'an & Hadits, dan Akhlak dan adab. Meskipun begitu, penulis juga mengubah pembagian konten-konten yang ada di dalam rancangan *board game* yang baru menjadi lebih terstruktur.

Kata Kunci: *Board Game*, Agama Islam, Anak-anak

ABSTRACT

Board Game Design as a Islamic Learning Media for Primary School Children

Wanda Novi. R 146010082

*Visual Communication Design Program Studies, Faculty of Arts and Literature,
Pasundan University*

Board game is non-electronic game that use thick boards or cartons (boards) as related components, in addition to other components such as cards, tokens, banknotes, etc. Board game was chosen as the main media of educational games because they have some advantages not found in other types of games such as rules in games that make children learn to obey the rules and learn discipline, social games that involve players, look for children who can be turned on , social, and so forth. The design of the board game will discuss the reference board of the most popular children's game with the theme of Islamic learning in Indonesia, the Islamic board game from El-Hana Kit. After the process of introducing and demos by playing the Islamic board game from El-Hana Kit, it found weaknesses and strengths about the game. Through some creative experiments, here the author tries to update the game patterns and designs that exist on the Islamic board game from El-Hana Kit to be more effective as a medium of Islamic religious learning for elementary school age children. Updated the board design game, published the supplementary board game characters, and divided the design for game coin tokens. While in terms of updating game patterns, namely changes in the rules of the game or rules of the game, and the addition of the number of types of games. All updates are only there to make a new board design in terms of game design or pattern. Aspects taken from the main reference board of the game are the Islamic boarding game from El-Hana Kit only in terms of learning content that is related to Sirah, Al-Qura'an & Hadith, and Morals and Manners. Even so, the author also changed the distribution of the contents contained in the new board design to be more structured.

Keywords: *Board Game, Islam, Children*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis limpahkan kehadiran Allah SWT, karena atas pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan ini . Tak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat, semoga selalu dapat menuntun penulis pada kesempatan lain. Laporan penulisan ini berjudul

“PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM UNTUK ANAK-ANAK USIA SEKOLAH DASAR”

Dalam penyelesaian tugas akhir ini, tentunya penulis banyak mengalami kesulitan, terutama disebabkan oleh kurangnya ilmu pengetahuan yang menunjang. Namun, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karena itu, sudah sepantasnya jika penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga penulisan ini bermanfaat bagi semua pihak dan bila terdapat kekurangan dalam pembuatan penulisan ini penulis mohon maaf, karena penulis menyadari penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan.

Bandung, Mei 2020

Penulis

Wanda Novi Rahmani

UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN

Untuk menyelesaikan penulisan ini adalah suatu hal yang mustahil apabila penulis tidak mendapatkan bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Soleh Abdul Rahman dan Hanida Nuraeni, yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun materil serta iringan do'a yang tak pernah berhenti kepada penulis sehingga penulis diberi kelancaran oleh Allah SWT.
2. Bapak Adi Surahman,. M.Ds selaku pembimbing I dan Bapak Muammar Mochtar,. M.Ds selaku pembimbing II penulis yang telah banyak meluangkan waktu untuk membantu, membimbing, serta memberi masukan kritik dan saran dalam pengayaan tugas akhir ini.
3. Seluruh jajaran pengajar/dosen DKV UNPAS khususnya yang telah membantu dan ikut membimbing serta memberi masukan sebagai referensi dan rujukan dalam pengerjaan pengayaan tugas akhir ini.
4. Ibu Nichi Hana Karlina, M.Ds selaku *reader* yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam perbaikan penulisan laporan Tugas Akhir.

Semoga apa yang sudah kalian berikan kepada penulis dalam berbagai bentuk bantuan akan dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan berlipat ganda dan semoga selalu dipermudah juga segala urusannya. Aamiin ya Allah ya Rabb.

Bandung, Mei 2020

Penulis

Wanda Novi.R

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pasundan, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wanda Novi Rahmani
NPM : 146010082
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Universitas Pasundan
Fakultas : Ilmu Seni dan Sastra
Jenis Karya : Pengayaan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pasundan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-Anak Usia Sekolah Dasar

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Pasundan berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Bandung
Pada tanggal, Mei 2020
Yang menyatakan

(Wanda. Novi. R)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Maksud dan Tujuan	3
1.5.1 Maksud	3
1.5.2 Tujuan	3
1.6 Kerangka Perancangan	3
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.7.1 Survey Lapangan	4
1.7.2 Studi Literatur	5
1.7.3 Media Informasi Lain	5
1.8 Metoda Perancangan	5
1.9 Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Utama	8
2.1.1 Perancangan	8
2.1.2 <i>Board Game</i>	8
2.1.2.1 Manfaat Bermain <i>Board Game</i>	9
2.2 Teori Pendukung	11
2.2.1 Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	11
2.2.1.1. Tumbuh kembang secara fisik	11
2.2.1.2 Perkembangan Secara Kognitif	12
2.2.2.3 Tujuan Dari Unsur-unsur <i>Board Game</i> Yang Akan Dibuat	13
2.2.3 Teori Desain Komunikasi Visual	16
2.2.3.1 Ilustrasi	16
2.2.3.2 Layout	17
2.2.3.3 Warna	19
2.2.4 Chibi	21

BAB III DATA DAN ANALISA

3.1 Data Permasalahan	22
3.1.1 Analisis Permasalahan	22
3.1.2 Proses Eksperimen Kreatif	24
3.1.3 Hasil Wawancara Target	33
3.2 Data Target	34
3.2.1 Analisis Target	34

3.2.2	5W1H	35
3.2.3	Referensi Visual <i>Board Game</i>	36
3.2.4	Bagan Preferensi Visual	38
3.2.5	Insight	39
3.3	Kesimpulah What To Say	39

BAB IV PERANCANGAN

4.1	Konsep Komunikasi	40
4.2	Konsep Kreatif	40
4.2.1	Strategi Visual	40
4.2.2	Konsep Media	40
4.2.3	Visualisasi	41
4.2.4	<i>Layout Board Game</i>	45
4.2.5	Karakter pelengkap <i>board game</i> Taman Anak Soleh.	45
4.2.6	Tipografi <i>Board Game</i>	47
4.2.7	Tone Warna	49
4.2.8	Desain atribut pelengkap <i>Board Game</i>	50
4.2.8.1	Desain Kartu <i>Board Game</i>	50
4.2.8.2	Pion <i>Board Game</i>	52
4.2.8.3	Koin Pahala (<i>Koin Reward</i>)	53
4.2.8.4	Desain Kemasan <i>Board Game</i>	54
4.3	Strategi Verbal	59
4.3.1	Rules of Game	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	62
-----	----------------	----

5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>S.W.O.T Islamic Board Game El-Hana Kit</i>	23
Tabel 3.2	<i>Referensi Visual Board Game</i>	36
Tabel 4.1	<i>Studi Visual Board Game</i>	43
Tabel 4.2	<i>Studi Visual Koin Board Game</i>	54

DAFTAR GAMBAR

1.1	Kerangka Perancangan.....	4
2.2	Contoh Gambar Chibi	21
3.1	<i>Islamic Board Game El-Hana Kit</i>	23
3.2	Infografis Minat dan Kegiatan Target	25
3.3	Pengamatan Saat Observasi	27
3.4	Proses Eksperimen Kreatif	31
3.5	<i>Algoritma Flowchart</i>	32
3.6	<i>Mood Board</i>	38
4.1	<i>Anatomi Board Game</i>	41
4.2	<i>Layout Board Game</i>	45
4.3	Studi Karakter	47
4.4	Tone Warna	49
4.5	Desain dan <i>Layout Kartu Board Game</i>	51
4.6	Pion Board Game	52
4.7	Layout dan Desain Kemasan Board Game	57
4.8	Desain Kemasan Board Game	58

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. DATA LAPANGAN	67
LAMPIRAN B. DOKUMENTASI KEGIATAN EKSPERIMEN KREATIF.....	71
LAMPIRAN C. STUDI VISUAL BOARD GAME DAN PROSES KREATIF.....	72
LAMPIRAN D. MEDIA PELENGKAP BOARD GAME	75
LAMPIRAN E. LAIN-LAIN	76