

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan mengenai agama dan membentuk sikap, kepribadian, dalam mengamalkan ajaran agamanya. Pembelajaran agama Islam untuk anak di era modern ini bisa dilakukan dengan berbagai cara dan melalui berbagai media, salah satunya melalui *game* atau permainan. Pembelajaran agama melalui *game* atau permainan saat ini menjadi pilihan metode pembelajaran yang cukup menarik dikarenakan selain menyenangkan juga dapat melatih anak untuk lebih bisa berinteraksi sekaligus bisa menambah pengetahuan bagi anak-anak yang memainkannya. *Game* atau permainan tersebut bisa berupa permainan yang ada pada perangkat digital maupun permainan konvensional seperti *board game*.

Board game adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. *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 karena 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.

Perkembangan *board game* bertemakan agama Islam untuk anak jumlahnya masih terbatas di Indonesia dibandingkan *board game* bertemakan agama Islam yang telah diproduksi oleh para kreator *board game* di luar negeri. Oleh karena itu, penulis mencoba menemukan inovasi baru untuk menambah varian *board game* bertemakan pembelajaran agama Islam untuk anak yang ada di Indonesia. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan target bisa menambah pengetahuannya tentang agama Islam dengan cara yang interaktif dan

menyenangkan. Serta terdapat nilai-nilai moral yang akan ditanamkan dalam *board game* tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

- 1) .Kurangnya *board game* yang berfungsi sebagai media pembelajaran agama Islam membuat anak-anak saat ini cukup sulit untuk menanamkan motivasi untuk bisa menambah hafalan dan pengetahuannya tentang agama Islam.
- 2) .Sebagian besar pembelajaran agama Islam untuk anak-anak usia Sekolah Dasar masih mengandalkan pembelajaran yang ada di sekolah-sekolah formal maupun madrasah tempat mereka menuntut ilmu.
- 3) .Hafalan yang selalu diidentikan dengan suatu tuntutan dalam pembelajaran agama Islam bisa diubah menjadi sesuatu yang menyenangkan di dalam *board game* yang akan dirancang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, berikut rumusan masalah yang dapat disimpulkan :

- Bagaimana merancang sebuah *board game* sebagai media pembelajaran agama Islam untuk anak-anak usia Sekolah Dasar yang memuat pengetahuan dasar dalam pembelajaran agama Islam.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalahnya adalah bagaimana merancang sebuah *board game* pembelajaran agama Islam dengan target di usia 10-12 tahun atau sekitar kelas 4-6 Sekolah Dasar. Dalam *board game* yang akan dirancang, terdapat poin-poin yang memuat pengetahuan dasar dalam pembelajaran agama Islam untuk anak serta nilai-nilai moral yang akan ditanamkan di dalamnya.

1.5 Maksud dan Tujuan

1.5.1 Maksud

Menciptakan inovasi *board game* dengan interaktif sebagai media pembelajaran agama Islam yang menyenangkan untuk anak-anak usia Sekolah Dasar. Sekaligus untuk menciptakan persepsi bahwa mengasah pengetahuan anak tentang agama Islam tidak harus selalu serius dan tegang, tetapi juga bisa secara menyenangkan dan interaktif untuk bisa berinteraksi secara langsung dengan sesama pemain sehingga bisa mengasah kemampuan bersosialisasi untuk target.

1.5.2 Tujuan

Dengan terciptanya inovasi *board game* yang akan dibuat, diharapkan target *audience* bisa termotivasi untuk memenangkan permainan. Dan juga semakin besar ambisi anak untuk memenangkan permainan boardgame ini, maka semakin besar juga motivasi anak untuk menambah pengetahuan tentang agama Islam.

1.6 Kerangka Perancangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan poin-poin masalah yang telah ditentukan, maka dapat diperoleh kerangka perancangan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber : Susunan Pribadi

1.7 Metode Penelitian

Beberapa langkah yang dilakukan untuk memperoleh data dari penelitian ini adalah :

1.7.1 Survei Lapangan

Survey langsung ke lapangan diperlukan untuk mengetahui berbagai macam aktivitas target sehari-hari serta mencoba langsung beberapa alternatif media yang sebagai salah satu proses penunjang data yang akan digunakan dalam proses perancangan. Metode yang digunakan dari penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen.

Metode eksperimen (percobaan) adalah suatu tuntutan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar menghasilkan suatu produk yang dapat dinikmati masyarakat secara aman dan dalam pembelajaran melibatkan target dengan mengalami pembuktian sendiri proses dan hasil percobaan itu (Sumantri, 1999, hlm. 157)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran dengan suatu percobaan, mengalami dan

membuktikan sendiri apa yang dipelajari, serta target dapat menarik suatu kesimpulan dari proses yang dialaminya.

Metode eksperimen yang akan diterapkan ini bertujuan untuk memperkenalkan secara langsung media yang akan dipilih sebagai salah satu solusi dari perancangan yang akan diangkat.

1.7.2 Studi Literatur

Melalui buku-buku tentang kajian literatur tentang game anak serta berbagai sumber dan informasi mengenai :

- 1) . Teori dan riset yang berkaitan dengan tema *board game*
- 2) . Karakter dan perilaku anak-anak usia sekolah dasar
- 3) . Membuat berbagai macam pola *board game* untuk anak

1.7.3 Media Informasi Lain

Pengumpulan data juga diperoleh melalui internet, media sosial dan sebagainya yang berkaitan dengan penjelasan dan informasi terbaru tentang *board game* untuk anak.

1.8 Metoda Perancangan

Berdasarkan data-data yang telah terkumpul, kemudian diolah lebih lanjut dengan cara mengumpulkan dan membandingkan antara data lapangan dengan data literatur. Apakah kenyataan lapangan sudah sesuai literatur atau bahkan bertolak belakang dari literatur yang sudah didapatkan. Hal ini dapat menghasilkan data yang akurat, sehingga perancangan yang dihasilkanpun dapat menjawab setiap permasalahan yang ada di lapangan. Beberapa proses yang dilakukan sebagai metoda perancangan *board game* edukatif pembelajaran agama Islam adalah :

- 1) . Analisis

Melakukan analisis data baik dari aspek kuantitatif dan aspek kualitatif yang dapat dipakai sebagai bahan acuan dasar perencanaan dan perancangan *board game* edukatif agama Islam untuk anak.

- 2) . Penyusunan konsep dasar perencanaan dan perancangan, berupa :

- a) Konsep dasar tema dan materi *board game*
 - Analisis data yang sudah didapatkan dari target pasar.
 - Tema dan pola permainan.
 - Penentuan materi yang ada pada *board game*.
 - Penentuan jumlah pemain dan tugas setiap pemain.
 - Penyusunan *rules of game* dan *rules of angagement*.
 - Penyusunan point-point materi yang ada pada *board game*.
- b) Konsep dasar perancangan struktur
 - Pemilihan tema visual berdasarkan studi referensi yang sudah didapatkan.
 - Pembuatan sketsa ilustrasi yang akan diterapkan pada setiap objek yang ada pada *board game*.
 - *Copywriting* dari materi *board game* yang sudah disusun sebelumnya.

3) . Proses desain

Merupakan penjabaran dari semua proses di atas secara visual dan grafis ke dalam bentuk gambar dan sketsa yang dicerminkan dan diterapkan pada desain *board game* dan tepat secara konsep.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang sesuai dan dapat digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan.

BAB III : ANALISA DATA

Bab ini membahas tentang analisa yang dilakukan dari analisa lingkungan target komunikasi, analisa audiens, analisa SWOT, dan *what to say*

BAB IV : PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang perancangan dari konsep, pemilihan media sampai eksekusi, menampilkan gambaran media yang telah dirancang.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian terakhir dari semua hasil laporan yang sudah disusun dan disampaikan. Bab ini meliputi kesimpulan dan saran yang disampaikan penulis terkait hasil penelitian dan perancangan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Utama

2.1.1 Perancangan

Dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi, Al-Bahra (2005, hlm. 2) menjelaskan bahwa

“Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan maupun perorangan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”

Arti penting perancangan menurut Syifaun Nafisah (2003, hlm. 2), mendefinisikan bahwa perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alur sistem (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

2.1.2 Board game

Board game adalah sebuah permainan yang dilakukan di atas papan yang mempunyai pola. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. *Boardgame* biasanya dilengkapi dengan atribut tambahan seperti pion, kartu, token maupun uang mainan. Karena itu setiap pemain dapat berinteraksi secara langsung dengan pemain lain.

Dalam buku Sejarah *Board Game* dan Psikologi Permainan, menjelaskan

“*Board game* merupakan jenis permainan dimana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki tujuan yang harus dicapai.” (Mike Scoviano, 2010, hlm. 21)

Saat fase persiapan, berbagai komponen lain seperti kartu, dadu atau token mungkin disiapkan di atas papan tersebut. Selanjutnya, saat bermain tercipta aktivitas atau interaksi yang terjadi di atas papan bisa dalam bentuk melempar

dadu, meletakkan kartu, atau menukar/mengambil sumber daya yang berupa token maupun kartu. Interaksi yang dimaksud juga bisa berupa bidak yang dijalankan di atas papan atau sekedar menggerakkan bidak sebagai penanda skor. (Vagansza, 2019)

2.1.2.1 Manfaat bermain *Board Game*

Beberapa manfaat bermain *board game* diantaranya :

- Aturan

Board game merupakan permainan yang penuh dengan aturan. Boardgame hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan secara sadar dan berlaku jujur.

- Interaksi Sosial

Kebanyakan judul boardgame dapat dimainkan oleh lebih dari 3 orang pemain. Dengan variasi yang ada, boardgame bisa mengajak sesama pemain untuk bekerja sama dan mengalahkan permainan itu sendiri (Ghost Story, Arkham Horror), bernegosiasi (Monopoly, Puerto Rico), bermain peran (DnD, Bang, Werewolf), bluffing (Saboteur), atau tindakan lain yang mengharuskan pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Di balik tujuan memenangkan permainan, tiap pemain secara tidak sadar juga melakukan komunikasi intens dengan 10 pemain lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada.

- Edukasi

Sebuah *board game* yang menarik umumnya dikemas ke dalam sebuah tema tertentu yang juga menarik, contohnya Monopoly yang dikemas ke dalam tema investasi dan pembelian lahan atau yang memiliki tema tentang mengelola peternakan. Banyak pula *board game* yang mengambil tema dan setting waktu sesuai dengan sejarah seperti Batavia dan Alhambra. Sedikit banyak *board game* memberikan pengetahuan baru pada pemainnya, dan tidak sedikit

pemain menjadi tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang tema yang diangkat oleh sebuah board game. Selain dari sisi tema, hampir seluruh permainan *board game* mengharuskan pemainnya untuk mengasah otak seperti mengatur strategi, memprediksi, mempersiapkan taktik, dan pengambilan keputusan. Faktor edukasi ini terdapat pada beberapa permainan digital online, namun pengalaman yang didapat menjadi berbeda ketika pemain berhadapan langsung dengan pemain lain dan melihat akibat dari setiap pengambilan keputusan yang terjadi baginya dan orang-orang di sekitarnya.

- Resiko dan Simulasi

Setiap perbuatan manusia pasti ada pengaruh dan akibatnya, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan *board game*, setiap pengambilan keputusan ini akan disimulasikan dengan cepat. Pemain akan dapat melihat akibat yang ia timbulkan dalam sebuah kelompok sosial (sesama pemain) sebagai bentuk dari keputusan yang ia ambil selama permainan. Setiap pengkhianatan, pengingkaran janji, kesetiakawanan, keberuntungan, dan kerja sama dalam permainan, akan menghasilkan hubungan timbal balik langsung di antara pemain. Dengan kata lain, board game merupakan permainan yang melatih kehidupan bermasyarakat dengan memberikan latihan simulasi situasi kepada pemainnya.

- Jenjang Generasi

Tidak semua orang dapat menikmati permainan digital, terutama orang tua. Karena kebanyakan dari permainan digital mengandalkan ketangkasan penggunaannya dalam teknologi, seperti menggerakkan mouse atau joypad. Karena itu, beberapa orang tua menganggap game digital terlalu rumit dan sudah bukan lagi waktunya bagi mereka untuk mainkan. Sebaliknya, board game merupakan jenis permainan konvensional yang sudah dikenal sejak lama. Tidak diperlukan pemahaman khusus untuk bisa memainkannya, sehingga semua orang bisa langsung bermain board game. Dengan begitu, para pemain dapat dengan mudah mengajak orang tua mereka untuk bermain board game,

sehingga keharmonisan dalam keluarga dapat ditumbuhkan. (Rizal Zis, 2015)

Sesuai beberapa poin di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *board game* merupakan permainan yang erat dengan fitur sosialisasi di antara pemainnya dan dapat dimainkan oleh berbagai kalangan usia. Hal ini merupakan hal yang sangat sulit didapat melalui permainan digital, offline ataupun online sekalipun.

2.2 Teori Pendukung

2.2.1 Psikologi Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Mengetahui karakteristik psikologi perkembangan anak di usia Sekolah Dasar perlu dilakukan oleh orangtua maupun para guru dalam menjalankan pendidikan ataupun parenting, agar dapat membantu perkembangannya secara psikologis

“Perkembangan kognitif maupun fisik untuk psikologi anak usia sekolah dasar, menurut Piaget anak pada usia (7-11 tahun) berada dalam tahap operasional konkret yaitu dimana anak sudah mampu berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkret (aktual), oleh karena itu tumbuh kembang di masa ini sangat perlu menjadi perhatian “ (Martini Jamaris, 2006, hlm. 5)

Di Indonesia pada umumnya anak usia sekolah dasar adalah umur 6-12 tahun. Untuk memahami tumbuh kembang anak SD secara kognitif dan sebagai bahan referensi, berikut ini pembahasan tentang perkembangan anak sesuai usianya.

2.2.1.1. Tumbuh kembang secara fisik

Perkembangan anak SD dilihat dari tumbuh kembang fisik motorik adalah pertumbuhan anak di usia ini relatif lambat dan relatif seimbang dibanding anak usia dini. Pengertian perubahan fisik adalah rentetan perubahan jasmani manusia secara anatomis ataupun fisiologis menuju ke arah yang lebih maju dan sempurna.

Perkembangan fisik dan motorik ini umumnya ditandai hal-hal sebagai berikut:

- Pertumbuhan anak pesat, lengan dan kaki panjang, tungkai kurus, kemudian menjadi gemuk.

- Gigi susu berganti gigi tetap
- Penuh energi, suka bergerak aktif sekali, makin lama keaktifan lebih terarah
- Masih senang berlari

Menurut Hasan dan Alish. B (2006, hlm. 13) menjelaskan bahwa

“secara umum pada usia SD (6-12 tahun), anak sudah dapat mereaksi rangsang dan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif seperti menulis, membaca dan menghitung. Tujuan perkembangan fisik motorik adalah untuk melatih keterampilan fisik terutama melatih motorik kasar, motorik halus sehingga anak dapat meloncat, memanjat, dan sebagainya. Selain itu, anak juga dapat bermain musik, menari, dan membuat kerajinan tangan.”

2.2.1.2 Perkembangan Secara Kognitif

Pengertian perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gagne dalam jamaris, 2006, hlm. 56). Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seorang/anak itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Perkembangan kognitif anak ditandai sebagai berikut :

- Dapat mengikuti instruksi dan mengerjakan tugas tertentu.
- Tumbuh rasa tanggung jawab karena anak di usia ini lebih mengerti.
- Senang mendengarkan cerita meskipun sudah bisa membaca.
- Cara berfikirnya berdasarkan hal yang konkrit.
- Belum mempunyai pendapat sendiri atau masih bergantung kepada pendapat orang dewasa, orang tua, maupun guru.
- Konsentrasi dapat bertahan lebih lama.
- Belum mengerti hal yang abstrak.

Anak usia 10-12 tahun Dalam usia ini, menurut Kohlberg anak sudah bisa berpikir bijaksana. Hal ini ditandai dengan ia berperilaku sesuai dengan aturan moral agar disukai oleh orang dewasa, bukan karena takut dihukum. Sehingga membuat kebaikan bagi anak usia ini lebih dinilai dari tujuannya. Ia pun menjadi anak yang tahu akan aturan. (Hasan dan Alish B, 2006, hlm. 57)

2.2.2 Tujuan Dari Unsur-unsur *Board Game* Yang Akan Dibuat

Dalam menyusun unsur-unsur dari *board game* yang akan dibuat, ada beberapa nilai yang akan diterapkan yaitu unsur kepercayaan (do'a), keyakinan (Alqur'an), pengetahuan riwayat nabi dan rasul. Nilai-nilai yang akan diterapkan tersebut telah disesuaikan dengan unsur-unsur dari *board game* yang akan dirancang yaitu dengan target usia 10-12 tahun atau sekitar kelas 4-6 Sekolah dasar. Berikut adalah gambaran dari data silabus materi pendidikan agama Islam untuk kelas 4-6 dengan satuan Sekolah Dasar Kurikulum 2013 revisi 2018 :

Kelas : IV (Empat)

- | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam bersuci dari hadats kecil dan besar 1.2 Menunaikan salat secara tertib sebagai wujud dari penghambaan diri kepada Allah SWT. SWT. 1.3 Menerapkan kebajikan sebagai implementasi dari pemahaman ibadah salat 1.4 Menghindari perilaku tercela sebagai implementasi dari pemahaman ibadah salat 1.5 Meyakini keberadaan malaikat -malaikat Allah SWT 1.6 Meyakini adanya Rasul-rasul Allah SWT |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Memiliki sikap jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q. S At - Taubah (9): 119 Taubah (9): 119 2.2 Memiliki perilaku hormat dan patuh kepada orangtua, dan guru sesama anggota keluarga sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Lukman (31): 14 2.3 Memiliki sikap santun dan menghargai teman, baik di rumah, sekolah, dan masyarakat sekitar sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al - Hadiid (57): 9 2.4 Memiliki sikap yang dipengaruhi oleh keimanan kepada para malaikat Allah SWT keimanan kepada para malaikat Allah SWT yang tercermin dari perilaku kehidupan sehari -hari. |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- 2.5 Memiliki sikap gemar membaca sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al -‘Alaq (96): 1 -5
- 2.6 Memiliki sikap amanah sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW
- 2.7 Memiliki sikap pantang menyerah sebagai implementasi dari kisah keteladanan Nabi Musa a.s.
- 2.8 Memiliki sikap rendah hati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al -Isra (17): 37
- 2.9 Memiliki perilaku hemat sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al -Isra (17): 27Isra

Kelas : V (Lima)

- 1.1 Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil.
 - 1.2 Menyakini Al-Quran sebagai kitab suci terakhir dan menjadikannya sebagai pedoman hidup
 - 1.3 Menunaikan kewajiban puasa Ramadhan sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam
 - 1.4 Menunaikan shalat tarawih dan tadarus Al-Quran di bulan Ramadhan sebagai wujud ketaatan kepada Allah dan rasul-Nya
- 2.1 Memiliki sikap jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Ahzab (33): 23
 - 2.2 Memiliki perilaku hormat dan patuh kepada orangtua, dan guru dan sesama anggota keluarga sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Baqarah ayat 83
 - 2.3 Memiliki sikap suka menolong sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Ma’un
 - 2.4 Memiliki sikap saling mengingatkan dalam kebajikan sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-‘Ashr
 - 2.5 Memiliki sikap menghargai pendapat sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Az-Zumar ayat 18

- 2.6 Memiliki sikap sabar dan pengendalian diri sebagai implementasi dari pemahaman puasa Ramadhan
- 2.7 Memiliki sikap sederhana sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Furqon ayat 67
- 2.8 Memiliki sikap ikhlas sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Bayyinah ayat 5
- 2.9 Memiliki sikap tabligh sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Muhammad SAW

Kelas : VI (Enam)

- 1.5 Terbiasa membaca Al-Quran dengan tartil.
 - 1.6 Menyakini Al-Quran sebagai kitab suci terakhir dan menjadikannya sebagai pedoman hidup
 - 1.7 Menunaikan kewajiban puasa Ramadhan sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam
 - 1.8 Menunaikan shalat tarawih dan tadarus Al-Quran di bulan Ramadhan sebagai wujud ketaatan kepada Allah dan rasul-Nya
-
- 2.1 Memiliki perilaku hormat dan patuh kepada orangtua, dan guru dan sesama anggota keluarga sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Baqarah ayat 83
 - 2.2 Memiliki sikap suka menolong sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Ma'un
 - 2.3 Memiliki sikap saling mengingatkan dalam kebajikan sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-'Ashr
 - 2.4 Memiliki sikap menghargai pendapat sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Az-Zumar ayat 18
 - 2.5 Memiliki sikap sabar dan pengendalian diri sebagai implementasi dari pemahaman puasa Ramadhan
 - 2.6 Memiliki sikap sederhana sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Furqon ayat 67

- 2.7 Memiliki sikap ikhlas sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Bayyinah ayat 5
- 2.8 Memiliki sikap tabligh sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladan Nabi Muhammad SAW

(Silabus PAI SD Kurikulum 2013 Revisi 2018, 2018)

2.2.3 Teori Desain Komunikasi Visual

“Desain komunikasi visual memiliki pengertian secara menyeluruh, yaitu rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata” (Sanyoto, 2006, hlm. 8). Beberapa aspek yang ada pada Desain Komunikasi Visual yang diterapkan pada rancangan *board game* ini diantaranya ilustrasi, *layout*, dan warna.

2.2.3.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk visual dari teks ataupun kalimat. Ilustrasi biasanya menggambarkan dengan dari suatu cerita ataupun makna yang ingin disampaikan, maka gambar tersebut secara umum menerangkan karakter atau keseluruhan isi pesan itu sendiri.

Gambar ilustrasi sendiri memiliki fungsi seperti untuk menarik perhatian orang. Sebuah poster atau pajangan yang disertai dengan gambar yang menarik akan membuat orang tertarik mengetahui tentang pesan yang ada pada gambar tersebut. Memudahkan memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Sebagai sarana mengungkapkan pengalaman suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar. Memberikan penggambaran singkat isi tulisan atau cerita yang disampaikan, serta memberikan nilai keindahan dalam perwajahan.

Sebagian besar proses pembuatan board game yang akan dirancang adalah dengan proses pembuatan ilustrasi secara digital. Christianto Widjaja (2016, hal. 2) mendefinisikan bahwa

“Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program computer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (*illustrasi making*) dan memperbaiki ilustrasi

(*illustrasi Editing*). Sebelum kita mempelajari program aplikasi computer ini kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan kita olah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vector dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda. Ilustrasi digital juga bisa berupa gambar 2D. Gambar Vektor adalah gambar digital yang berbasiskan persamaan matematis. Gambar vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil.”

Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa ilustrasi digital dalam hal ini adalah ilustrasi dalam bentuk teks ataupun kalimat yang dibuat secara digital melalui komputer grafis yang menghasilkan gambar vector maupun bitmap. Beberapa ilustrasi berbentuk 2D juga bisa diaplikasikan dalam ilustrasi 3D.

Teori ini penulis terapkan untuk mengerjakan beberapa ilustrasi yang akan digunakan sebagai tampilan penunjang *board game* pembelajaran agama Islam.

2.2.3.2 Layout

Menurut sebuah artikel di kelasdesain.com (2015) mengatakan bahwa “*Layout* didalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemenelemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Di sini diperlukan pertimbangan ketika sedang mendesain suatu infomasi yang seefektif mungkin. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan”. (Kelas Desain, 2018)

Gavin dan Paul Haris (dalam Lia Angraini. S & Kirana Nathalia, 2014, hlm. 74) mengatakan bahwa “ *layout* merupakan penyusunan dari elmen-elman desain yang berhubungan ke dalam bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut menejemen bentuk dan bidang.”

Secara umum, layout merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* bisa kita lihat dalam majalah, website, iklan televisi, bahkan susunan furnitur di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi visual, layout merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu.

Lia dan Kirana (2014, hlm. 75) juga menjelaskan bahwa

“Dalam sebuah layout, terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Untuk membuat *layout* hal pertama yang harus diperhatikan adalah konten. Selanjutnya yang harus diperhatikan adalah apakah penerapan komposisi elemen-elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*.”

Berikut ini prinsip-prinsip *layout* tersebut.

- 1) .*Sequence*, yakni urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata ketika melihat layout. Layout yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada layout.
- 2) .*Emphasis*, yaitu penekanan di bagian-bagian tertentu pada layout. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian terpenting.
- 3) .*Balance*, atau keseimbangan yaitu teknik untuk mengatur keseimbangan terhadap elemen layout. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan. Sementara itu pada keseimbangan asimetris, obyek-obyek yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisa saja salah satu obyek lebih kecil ukurannya atau lebih sedikit jumlahnya dari sisi yang berlawanan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan yang kaku atau santai (*casual*). Namun, desainer harus lebih jeli dalam melihat komposisi keseluruhan apakah masih seimbang.
- 4) .*Unity*, yaitu menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. (Lia Angraini. S & Kirana Nathalia, 2014. hlm. 75)

Selain kemampuan untuk menghasilkan artwork yang baik, kemampuan untuk menentukan layout juga menjadi salah satu aspek yang penting untuk

menciptakan desain yang efektif sehingga bisa menyampaikan pesan yang tepat kepada *audience*.

Teori tersebut penulis terapkan untuk membuat layout papan *board game* beserta layout kartu dan perlengkapan *board game* lainnya.

2.2.3.3 Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. (Wikipedia, 2020)

Sarwo Nugroho (2015, hlm. 35) membagi warna-warna berdasarkan kesan suhu yang didapatkan menjadi sebagai berikut :

Warna Panas :

- K : Kuning (Yellow)
- KJ : Kuning Jingga (Deep Yellow)
- J : Jingga (Orange)
- MJ : Merah Jingga (Red)
- M : Magenta

Warna Dingin :

- U : Ungu (Violet)
- BU : Biru Ungu (Blue)
- B : Biru (Cyan)
- BH : Biru Hijau (Light Green)
- H : Hijau (Green)

Warna Hangat

- KH : Kuning Hijau (Moon Green)
- MU : Merah Ungu (Purple)

Suatu karya seni harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang yang sering disebut dominasi. Karya seni tanpa dominasi akan terasa hambar, tidak ada greget, tidak ada vitalitas, tidak ada pusat perhatian sehingga tidak menarik. Sesuatu tidak menarik atau menjadi dominasi asalkan terdapat/ada

kelainan. Pada dasarnya, sesuatu yang lain dari yang umum/kebanyakan dapat menjadi dominasi manakala warna tersebut lain dari yang umum/kebanyakan.

Penggunaan warna-warna *analogus* untuk sebuah komposisi akan menjadi harmonis, namun terkesan mentah, datar dan menjemukan jika tidak ada dominasinya. Oleh karena itu, komposisi semacam itu perlu diberi dominasi, dan warna dapat, menjadi dominasi apabila warna tersebut lain dari yang umum atau juga warna yang kontras, misalnya :

- 1) . Susunan warna-warna dingin dengan dominasi satu warna panas
- 2) . Susunan warna-warna panas dengan dominasi satu warna dingin
- 3) . Susunan warna-warna harmoni analogus dengan dominasi satu warna komplemennya atau satu warna kontras lainnya.
- 4) . Susunan warna-warna menggunakan value gelap dengan dominasi satu warna menggunakan value terang (value gelap adalah warna-warna yang dicampur dengan pigmen hitam, value terang adalah warna yang dicampur pigmen putih)

(Sarwo Nugroho, 2015, hlm. 39)

Beberapa terminologi berkaitan dengan warna yang akan membantu kita memahami tipe warna berbeda yang mungkin Anda gunakan sebagai proyek desain :

- *Hue*: sinonim kata dari “warna” atau nama dari sebuah warna spesifik; secara tradisional digunakan untuk mengacu kepada 12 warna dasar pada roda warna
- *Shade*: warna yang digelapkan dengan warna hitam
- *Tone*: warna yang diredupkan dengan warna abu-abu
- *Tint*: warna yang diterangkan dengan warna putih
- Saturasi: mengacu pada intensitas atau kemurnian warna (semakin dekat warna akan mendekati abu-abu, maka semakin terdesaturasi warnanya)
- *Value*: mengacu kepada keterangan atau kegelapan dari sebuah warna

Warna juga dapat dipasangkan dengan suhu (warna hangat atau dingin), saturasi (warna tajam yang terlihat bermuda, sementara yang redup terlihat sangat *vintage*), suasana hati (cerah & menyenangkan, gelap & serius), tema (lokasi, musim, hari libur), dan kualitas-kualitas lain. (Canva, 2017)

Teori tersebut penulis gunakan untuk menentukan warna yang ada pada setiap elmen *board game* sesuai dengan unsur-unsur yang ada di dalamnya.

2.2.4. Chibi

“Chibi dalam bahasa jepang artinya “orang pendek” atau “anak kecil”. Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Kalau tubuh karakter manga adalah 6-9 kali ukuran kepala, kalau chibi digambar 2-4 kali ukuran kepala. Tangan dan kaki digambar dengan sederhana dan muka karakter dibuat tembem agar terlihat imut.” (Taiyo Ame, 2017, hlm. 1)



Gambar 2.2 Contoh Gambar Chibi

Sumber : design.tutsplus.com

Teori ini penulis pakai untuk mengerjakan ilustrasi tokoh-tokoh yang ada pada *board game* pembelajaran agama.

BAB III

DATA DAN ANALISA

3.1 Data Permasalahan

Dalam menentukan data permasalahan, hal pertama yang dilakukan adalah menentukan topik permasalahan berdasarkan pengamatan di lingkungan sekitar. Dalam laporan ini peneliti mengambil topik “*Board Game* sebagai media pembelajaran agama Islam”. Langkah selanjutnya adalah melakukan eksperimen kreatif guna menguji beberapa alternatif *board game* yang telah dibuat kepada target.

3.1.1 Analisis Permasalahan

Perkembangan *board game* bertemakan agama Islam untuk anak jumlahnya masih terbatas di Indonesia dibandingkan *board game* bertemakan agama Islam yang telah diproduksi oleh para kreator *board game* di luar negeri. Di Indonesia, *board game* bertemakan agama Islam yang cukup populer adalah *Islamic board game* dari El-Hana Kit yang merupakan alternatif pilihan media belajar Islam bagi anak, khususnya dalam mempelajari adab, akhlak, dan pengetahuan Islam lainnya seperti sejarah Islam, dan Sirah Nabi, dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Disini perancang akan menelusuri kelebihan dan kekurangan dari *board game* tersebut agar bisa menciptakan inovasi baru untuk *board game* bertemakan agama Islam untuk anak yang lebih terfokus pada pengetahuan dan hafalan yang dimiliki setiap pemain. Oleh karena itu melalui sebuah tahapan eksperimen kreatif, perancang akan mencoba menemukan alternatif baru dari *board game* yang akan menjadi referensi dan pembanding yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit.



Gambar 3.1 Islamic Board Game El-Hana Kit

Sumber : tokopedia.com

Di dalam unsur permainan yang terkandung di dalam *Islamic board game* dari El-Hana Kit, berdasarkan peragaan permainan yang perancang dapatkan melalui sumber-sumber artikel dan video cara bermain *Islamic board game* dari El-Hana Kit, perancang menemukan kekurangan dan kelemahan yang dirangkum dalam tabel S.W.O.T berikut ini :

Tabel 3.1 S.W.O.T *Islamic board game* dari El-Hana Kit

Kekuatan (Strengths)	Kelemahan (Weaknesses)
<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi sangat erat dengan unsur anak-anak usia Sekolah Dasar. • Atribut permanan tidak terlalu banyak yaitu papan <i>board game</i>, pion, kartu perintah, koin <i>reward</i>, dan buku petunjuk permainan, sehingga cukup efektif untuk dipelajari langsung oleh target yaitu anak-anak usia Sekolah Dasar. • Permainan mempunyai alur yang mudah dipahami sesuai dengan perintah yang langsung tertulis pada papan <i>board game</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan tidak berfokus pada materi yang ada di dalamnya sehingga masih erat unsur gambling dan keberuntungan untuk memenangkan permainan. • Papan <i>board game</i> yang harus dilipat kembali ketika akan dikemas dan ukurannyapun cukup lebar untuk ukuran anak-anak sehingga mengurangi nilai kepraktisan di dalamnya. • Pilihan bentuk dan warna pion hanya 4 buah. • Kemasan <i>board game</i> yang masih monoton dan hanya berfungsi sebagai pembungkus <i>board game</i> dan atributnya saja.

Peluang (Opportunities)	Ancaman (Threats)
<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi salah satu alternatif media pembelajaran agama Islam yang baik untuk perkembangan mental dan fisik anak. • Tidak terikat perkembangan jaman. • Belum banyak kreator yang menciptakan <i>board game</i> sejenis ini di Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan media digital yang semakin pesat sehingga dikhawatirkan mampu menyaingi permainan <i>board game</i> sejenis ini. • Belum adanya media khusus untuk mempromosikan media pembelajaran melalui <i>board game</i> khususnya <i>board game – board game</i> bertemakan agama Islam.

3.1.2 Proses Eksperimen Kreatif

Metode eksperimen yang akan diterapkan ini bertujuan untuk memperkenalkan secara langsung media yang akan dipilih sebagai salah satu solusi dari perancangan yang akan diangkat.

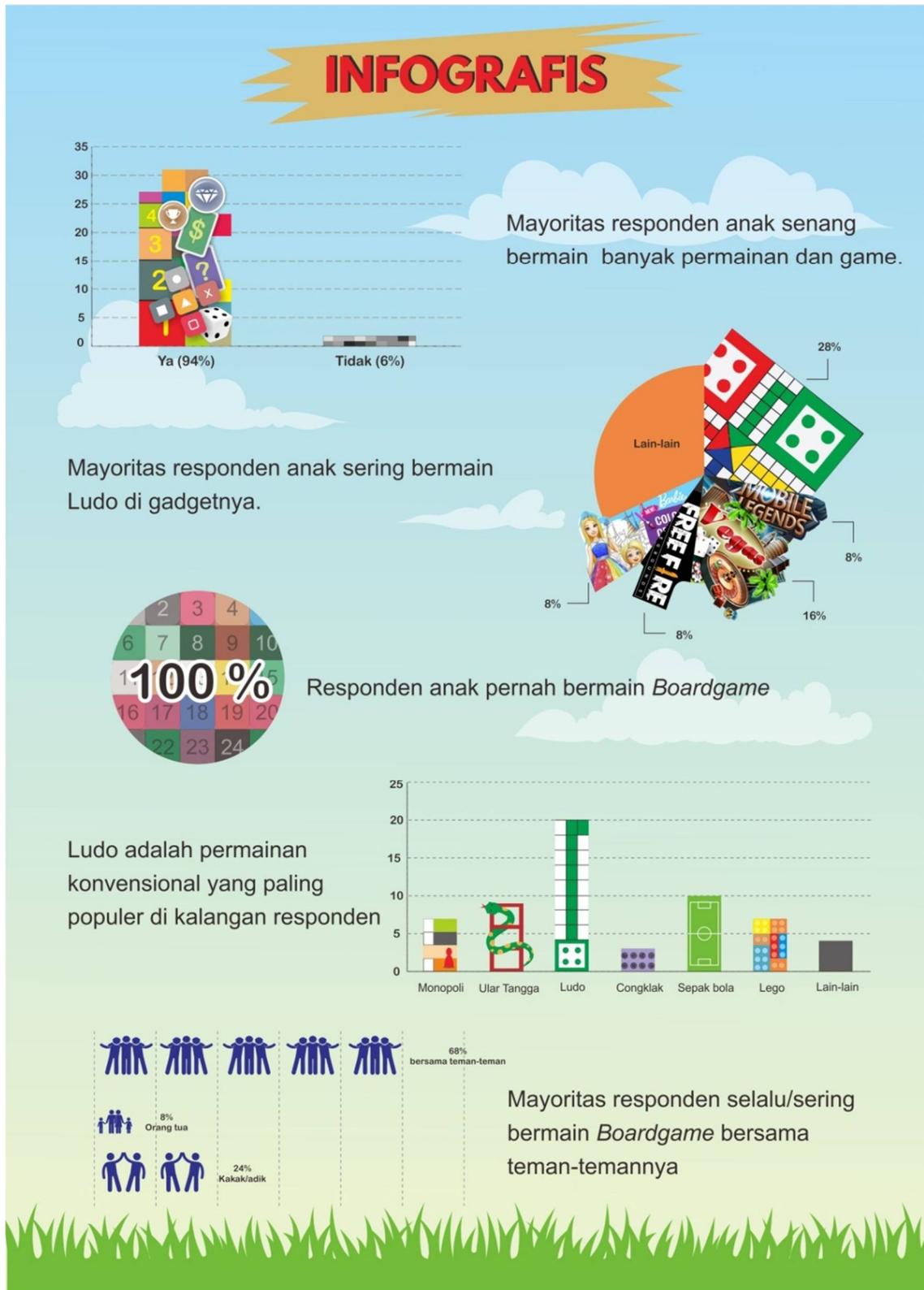
Beberapa proses yang sudah dilakukan peneliti untuk mencoba beberapa alternatif *board game* yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1) . *Idea Generation*

Dalam sejumlah data pada observasi awal di sejumlah Madrasah, didapatkan bahwa sebagian besar anak-anak usia sekolah dasar sangat menyukai permainan yang ada pada perangkat digital. Namun mereka juga masih menyukai beberapa jenis permainan konvensional baik itu berupa permainan outdoor maupun berupa *board game*. Berikut adalah data-data minat yang berhasil didapatkan dari sejumlah responden berusia 8-10 tahun.

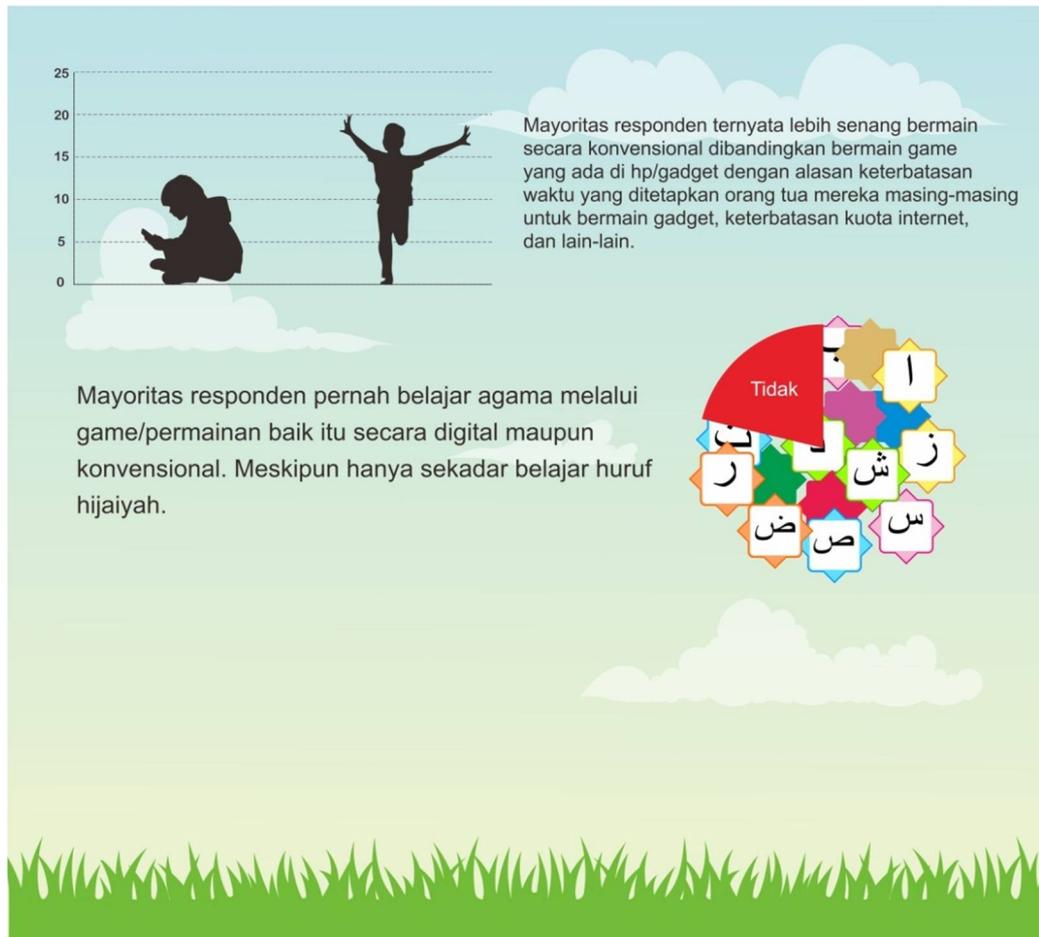
Data didapatkan melalui kuisioner dan wawancara secara langsung kepada target untuk mengetahui secara langsung minat dan kegiatan permainan yang biasa mereka lakukan sehari hari.

Maka semua data-data yang terkumpul dirangkum dalam infografis di bawah ini :



Gambar 3.2 Infografis Minat dan Kegiatan Target

Sumber : Hak Cipta Pribadi



Gambar 3.2 Infografis Minat dan Kegiatan Target

Sumber : Hak Cipta Pribadi

Pembelajaran agama Islam melalui *board game* akan menjadi topik utama dalam penelitian ini. Dalam *board game* yang akan dibuat diharapkan dapat mengasah pengetahuan anak tentang agama Islam dan juga bisa melatih anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya ketika bermain *board game* tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, beberapa point yang bisa diambil yaitu :

- Sebagian besar Sekolah Dasar melarang para siswanya membawa gadget/gawai ke sekolah.
- Sebagian besar responden lebih senang dan sering bermain permainan konvensional baik itu permainan tradisional maupun *board game*, daripada permainan digital dikarenakan peraturan dari orang tua mereka masing-masing dan juga keterbatasan kemampuan membeli kuota internet.

- Banyak siswa yang membawa mainannya ke sekolah mereka untuk dimainkan di jam istirahat maupun waktu luang mereka di sekolah. Mainan tersebut meliputi bekel, kelereng, dll.



Gambar 3.3 Pengamatan Saat Observasi

Sumber : Hak Cipta Pribadi

- Semua responden pernah bermain *board game* baik secara manual maupun digital, dan sebagian besar selalu bermain bersama teman-teman mereka ketika bermain *board game*.

Kesimpulan dari hasil observasi ini adalah sebagian besar target komunikasi masih senang bermain permainan konvensional bersama teman-teman mereka di lingkungan *outdoor* atau luar ruangan. Permainan digital di usia mereka masih dibatasi secara aturan keluarga, sekolah, maupun kemampuan ekonomi pribadi mereka. Dengan ini, adanya peluang untuk menciptakan sebuah permainan papan atau *board game* yang berbasis edukasi.

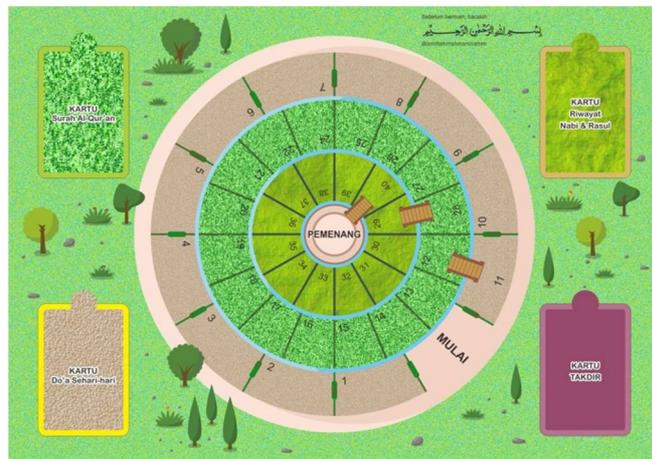
Pada tahap pencarian ide, penulis merencanakan sebuah metode pembelajaran agama Islam yang kompetitif. Metode yang akan digunakan adalah *Action Programming* yaitu aksi dilakukan setiap pemain secara rahasia, biasanya dengan meletakkan kartu satu per satu dalam jumlah

tertentu. Pada akhirnya pemain harus mengeksekusi aksi pada gilirannya dimulai dari kartu pertama. Dengan metode permainan ini diharapkan para pemain bisa termotivasi untuk menambah pengetahuannya. Karna semakin banyak pengetahuan yang dimiliki pemain maka semakin besar peluang pemain tersebut untuk memenangkan permainan.

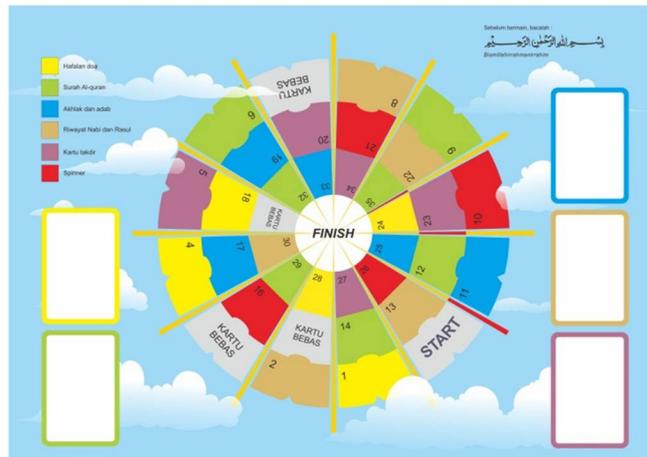
2) . *Prototyping*

Data penelitian dilakukan dengan mengumpulkan sumber literasi dan beberapa referensi *board game* yang cocok dimainkan oleh anak-anak usia sekolah dasar. Dengan itu , penulis bisa menyusun rules of games, rules of engagement, dan juga strategi yang ada pada *board game* yang akan dibuat. Ada 2 jenis pola board game yang akan di uji coba, yaitu dengan metode pola permainan yang terstruktur, dan dengan pola permainan acak. Bentuk dan pola permainan hampir sama namun dengan aturan permainan yang berbeda

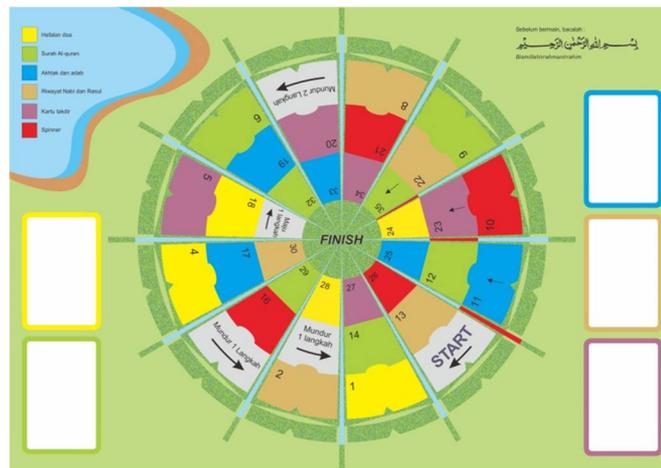
Ada 3 jenis pola boardgame yang akan di uji coba kepada target :



Yang pertama merupakan pola langkah acak dimana para pemain mengandalkan keberuntungan agar bisa cepat untuk mencapai *finish*. Namun disini juga para pemain harus dituntut bisa menjawab setiap kartu yang diambilnya. Di alternatif ini juga terdapat petak perintah dimana pemain tidak harus mengambil kartu ketika berada di petak tersebut melainkan harus mengikuti perintah yang tertulis di petak tersebut.



Yang kedua hampir sama dengan pola permainan dari alternatif board game yang pertama, namun disini petak perintah diganti dengan petak kebebasan, dimana ketika menginjak petak tersebut, pemain berhak memilih kartu manapun yang ingin diambil untuk dijawab perintahnya.



Yang ketiga sedikit berbeda dengan kedua alternatif di atas, yaitu pola *board game* ini menggunakan pola yang tersusun dan juga bisa melibatkan pemain lain untuk bisa menyelesaikan perintah dari kartu yang diambil sesuai gilirannya. Disini faktor keberuntungan dalam permainan lebih kecil dibandingkan kedua alternatif yang lain, melainkan keberuntungan berada di dalam pengetahuan yang dimiliki masing-masing pemain.

3) . Testing

Proses testing melibatkan target yang beragama Islam dan rajin menambah pengetahuan agama Islam setiap harinya melalui pendidikan formal maupun non-formal. Disini peneliti berperan sebagai wasit yaitu yang mengatur dan mengawasi jalannya permainan.

Berdasarkan hasil dari eksperimen yang sudah dilakukan, peneliti menemukan kegagalan dalam alternatif pola *board game* yang pertama. Disini pemain kesulitan menambah langkah pionnya dan hanya bolak balik di dua petak sampai menghabiskan banyak kartu “Riwayat Nabi dan Rasul”



Pada alternatif yang kedua, pion salah satu pemain berhasil mencapai finish namun memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan permainan dikarenakan ketika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan yang ada di kartu, maka pemain tersebut diharuskan melangkah mundur lalu maju apabila berhasil menjawab pertanyaan. Pergerakan maju dan mundur yang terlalu sering menyebabkan permainan meakan waktu yang cukup lama sehingga mengubah mood para pemain.

Selanjutnya, pada pola alternatif *board game* yang ketiga, salah satu pemain berhasil mencapai finish terlebih dahulu. Durasi permainan tidak terlalu lama, yaitu 25-40 menit dan setiap pemain juga bisa mengukur seberapa banyak pengetahuannya melalui koin-koin dengan warna yang berbeda yang berhasil mereka dapatkan.



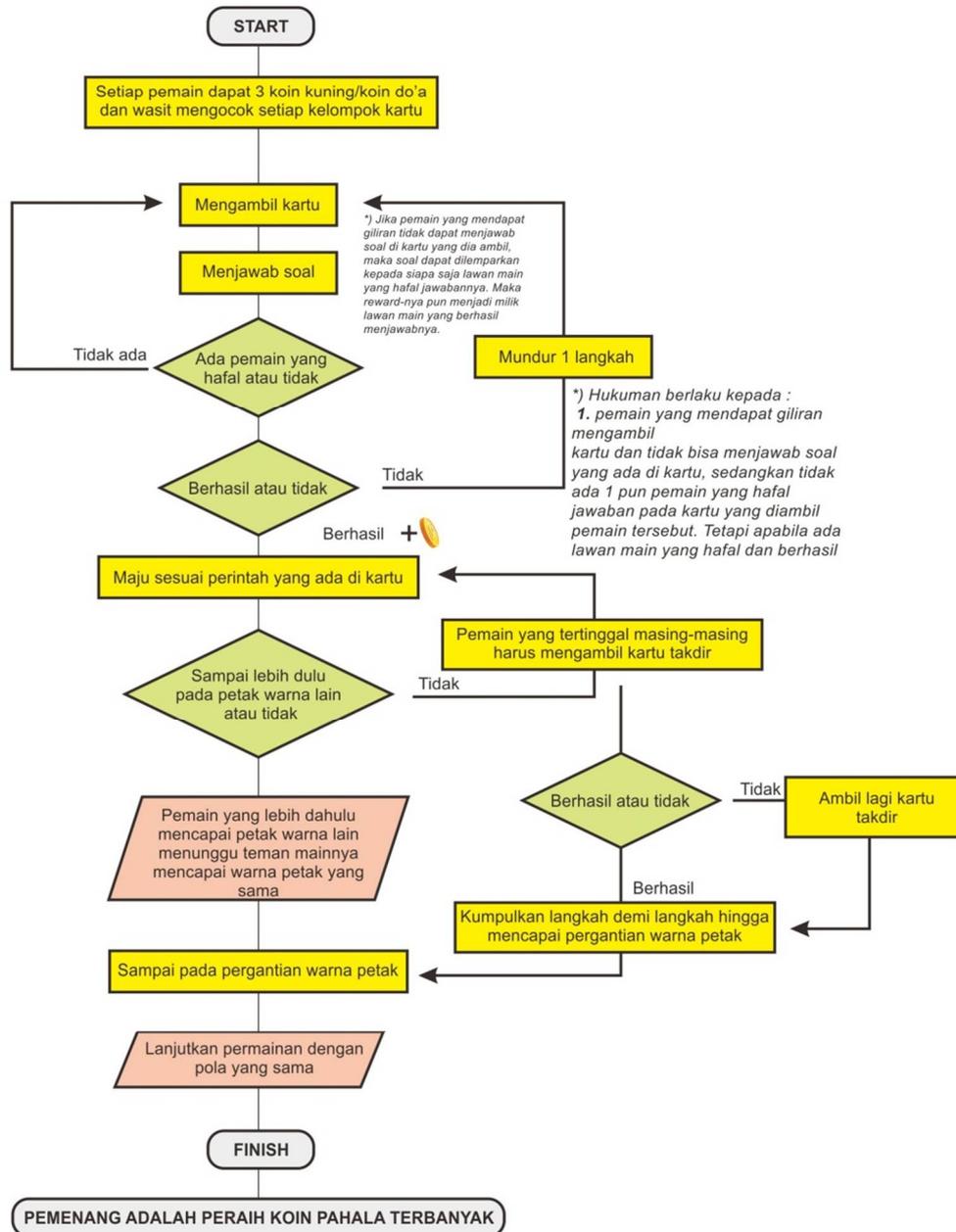
Gambar 3.4. Proses Eksperimen Kreatif

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4) . *Result*

Berdasarkan proses eksperimen kreatif yang telah dilakukan, maka pola permainan yang paling efektif yaitu pola permainan alternatif *board game* yang ketiga dengan pola permainan yang terstruktur. Dengan pola ini selain bisa menambah pengetahuan para pemain, juga dalam pola ini pemain bisa dilatih untuk saling bekerjasama untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu yang diambil agar masing-masing pemain terhindar dari *punishment* atau hukuman permainan. Berikut adalah Algoritma Flowchart dari pola *board game* ketiga yang berhasil dipilih :

ALGORITMA FLOWCHART



Gambar 3.5. Algoritma Flowchart

Sumber : Hak Cipta Pribadi

3.1.2 Hasil Wawancara Target

1. Nama : Yulia
 Usia : 11 tahun
 Posisi : Peringkat pertama permainan
 (Koin terbanyak Surah AlQur'an)
 Opini : “Saya sangat tidak suka alternatif *board game* yang pertama, yang kedua boleh lah tapi saya sangat suka alternatif *board game* yang ketiga. Selain saya berhasil memenangkan permainan, juga senang sekali bisa sekaligus membantu teman dan berdiskusi untuk bisa terus maju sampai petak finish”



2. Nama : Dinda
 Usia : 11 tahun
 Posisi : Peringkat ke-2 permainan
 (Koin terbanyak Do'a sehari-hari)
 Opini : “Pokoknya setelah main semua *board game* ini saya jadi tau kekurangan dan kelebihan saya di hafalan yang mana melalui koin-koin yang sudah didapat”



3. Nama : Fenny
 Usia : 10 tahun
 Posisi : Peringkat ke-3 permainan
 Opini : “Belum semua materi yang ada di kartu yang diajarin ke saya tapi yang penting bisa main bareng sama



temen-temen. Tapi itu kartu takdirnya banyakin lagi, tadi kan kehabisan pas masih main”

4. Nama : Putri
 Usia : 10 tahun
 Posisi : Peringkat ke-4 permainan
 Opini : “Seru juga kalo dimainin bareng temen-temen, apalagi kalo yang udah banyak hafalannya. Gak apa-apa deh kalah di semua *board game* yang diamainin tadi, berarti saya harus lebih giat belajar dan banyakin hafalannya ”



3.2 Data Target

3.2.1 Analisis Target

Berikut adalah perumusan target audience pada perancangan boardgame pembelajaran untuk anak-anak usia Sekolah Dasar

1.) Demografi

Untuk jenis atau tipe yang dijadikan sasaran target penelitian ini adalah siswa sekolah dasar beragama Islam yang sudah lancar membaca dan aktif belajar agama setiap harinya. Adapun target utamanya berdasarkan segmen demografi antara lain:

- Umur : 10-12 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan muslim
- Status Ekonomi : Menengah

2.) Geografi

untuk segmen geografi mengambil para siswa sekolah dasar di Kota Bandung yang di sekolahnya ada mata pelajaran agama Islam serta aktif menambah pengetahuan agama Islam setiap harinya.

3.) Psikografi

- Inner : Lancar membaca, optimis, percaya diri
- Outter : Aktif, gemar bersosialisasi

3.2.2 5W1H

What

Tujuan penelitian tentang perancangan *board game* adalah untuk menambah alternatif *board game* baru yang bertemakan pembelajaran agama Islam selain *board game* yang menjadi referensi perancang untuk merancang *board game* yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit. Perancang hanya mengambil poin-poin pembelajaran yang ada pada *board game* yang menjadi referensi utama yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit tanpa melakukan plagiarisme pada pola permainan maupun pada segi visual yang ada di dalamnya. Selain itu juga perancang akan menciptakan pola permainan yang lebih terfokus pada materi yang harus didapatkan oleh setiap pemain. Selain itu, perlu adanya inovasi baru dalam hal desain *board game*, semua atribut yang ada di dalamnya, hingga bentuk dan desain kemasan.

Where

Board game yang dirancang bisa dimainkan dan dibawa kemana saja dengan kemasan yang lebih praktis untuk dibawa oleh anak-anak usia Sekolah Dasar khususnya tingkat kelas 4-6 SD.

When

Untuk jangka waktu 1-5 tahun

How

Board Game dan seluruh atribut di dalamnya mempunyai fungsi yang dapat dimainkan oleh target sehingga tidak ada satupun media yang tidak mengandung fungsi utama maupun pendukung permainan.

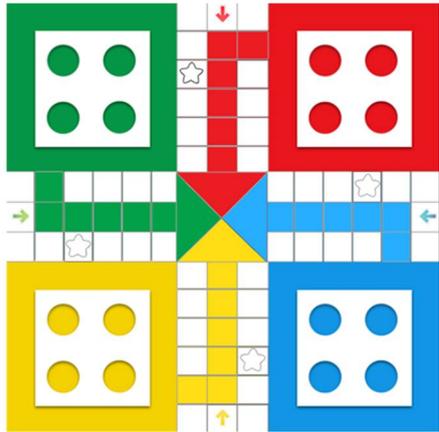
Why

Karna belum banyak kreator yang menciptakan *board game* bertemakan agama Islam di Indonesia, sehingga memunculkan ide untuk perancang agar menambah inovasi baru dari *board game* bertemakan

pembelajaran agama Islam yang lebih terfokus pada setiap materi pembelajarannya sehingga terciptanya pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan serta ramah bagi kesehatan mental dan fisik anak-anak.

3.2.2 Referensi Visual Board Game

Tabel 3.2 Referensi Desain Board Game

No	Deskripsi	Referensi
1	<p>Referensi Desain pada pola permainan Ludo</p> <p>Dipilih perancang sebagai salah satu referensi <i>board game</i> yang akan dibuat untuk mengetahui alur dan pola permainan yang ada di dalamnya.</p>	 <p>(Sumber : Amazon.com)</p>
2	<p>Referensi desain pada permainan Hadith Challenge</p> <p>Dipilih perancang sebagai salah satu referensi <i>board game</i> untuk mengetahui pola permainan berdasarkan bentuk visual yang ada di dalamnya</p>	 <p>(Sumber : iqra.org)</p>

3.2.3 Bagan Preferensi Visual

Preferensi visual dipilih adalah gambar-gambar yang berkaitan dengan aktivitas outdoor anak dan juga telah disesuaikan dengan *board game* yang telah dipilih menjadi referensi utama yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit yang didalamnya memuat unsur outdoor, alam, dan taman bermain anak.



Gambar 3.6. Moodboard

Sumber : Pinterest

3.2.4 *Insight*

Berdasarkan data yang didapat dari studi lapangan yang dilaksanakan maka diperoleh faktor dominan perlunya memotivasi anak untuk lebih bisa meningkatkan pengetahuan dan wawasannya mengenai agama Islam.

Berangkat dari faktor untuk bisa memotivasi, penulis menelusuri lebih lanjut mengenai pola pikir target, mencari akar permasalahan yang pada akhirnya dapat diperoleh solusi yang tepat. Anak-anak bisa termotivasi untuk menghafal semua materi yang ada pada *board game* sehingga bisa memperoleh manfaatnya juga pada permainan dan juga di kehidupan mereka sehari-hari.

Dapat disimpulkan, permainan harus dibuat lebih terfokus pada materi yang ada pada *board game* yang akan dirancang, sekaligus mencari inovasi baru untuk segi visual serta desain-desain atribut yang ada di dalamnya. Desain selain harus lebih praktis dari media *board game* yang menjadi referensi utama yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit, juga harus lebih efektif dalam penggunaannya.

3.3 *Kesimpulan/What To Say*

Berangkat dari permasalahan yang terjadi pada kurangnya ragam motivasi untuk meningkatkan pembelajaran anak, maka peneliti melahirkan sebuah *What To Say* untuk target *audience*, yaitu **“Siapa Yang Hafal Dia Yang Dapat”** untuk mencerminkan dari metode permainan dari *board game* yang akan dibuat yaitu para pemain yang akan memenangkan permainan adalah bukan pemain yang beruntung melainkan pemain yang hafal banyak materi yang ada pada permainannya dan berwawasan tinggi akan keilmuannya dalam beragama Islam. Karna inovasi *board game* yang akan dibuat adalah *board game* memfokuskan para pemainnya kepada materi permainan yang ada di dalamnya. Secara visual, board game bertemakan taman bermain anak yang hijau dan asri maka konsep dan nama *board game* yang akan digunakan yaitu **“Taman Anak Soleh Board Game”**

BAB IV PERANCANGAN

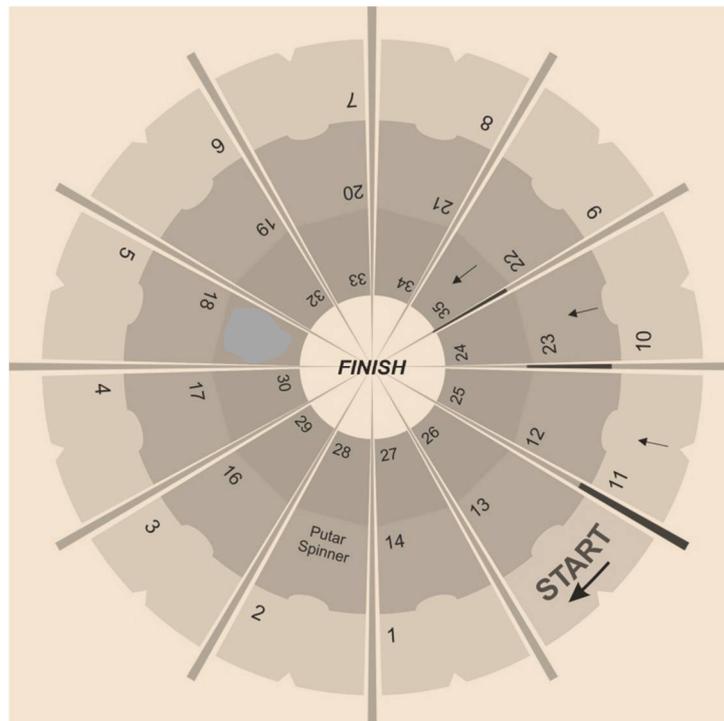
4.1 Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan *board game* ini dilakukan dengan memfokuskan komunikasi pada keyword yang didapat dari What To Say.

4.2 Konsep Kreatif

4.2.1 Strategi Visual

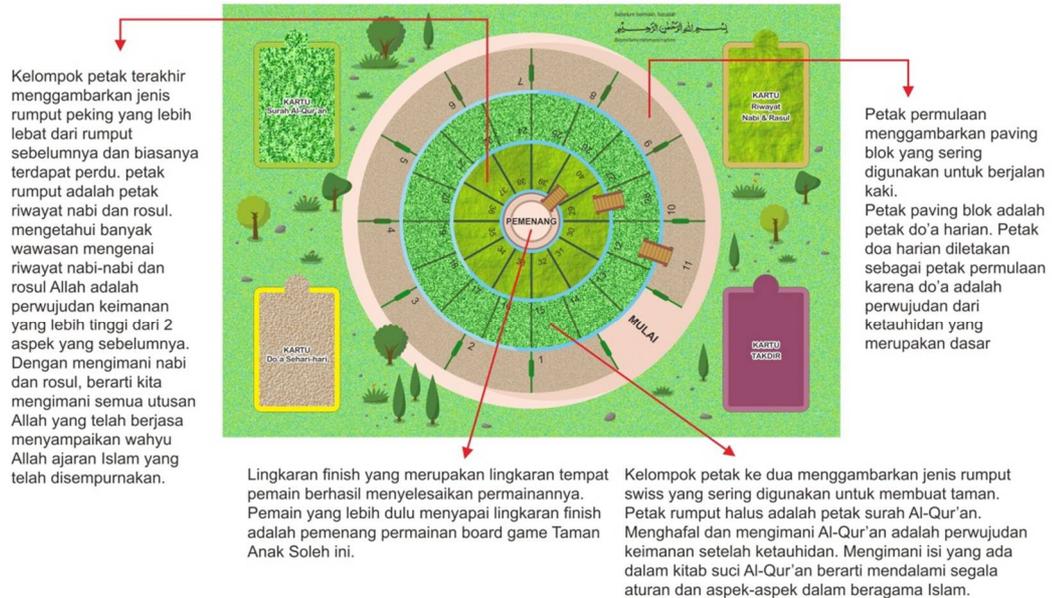
Gaya visual yang digunakan adalah ceria sesuai dengan dunia anak-anak usia Sekolah Dasar. Selain berkonsep ceria, desain *board game* yang akan dibuat sangat asri dan mengandung tema petualangan. Pola *board game* dibuat melingkar dan berjalan yang terinspirasi dari perputaran arah jarum jam.



4.2.2 Konsep Media

Media *board game* berkonsep tes dan hafalan agar target bisa menghafal lalu belajar bersama dengan teman-teman bermainnya. Karna

target adalah anak-anak usia Sekolah Dasar yang pada masa itu memori otak mereka sedang berkembang pesat dan cocok untuk dilatih hafalan agar selanjutnya bisa mengkaji dari apa saja yang mereka hafal. Berikut adalah anatomi *board game* yang akan dirancang :



Gambar 4.1. Anatomi board game

Sumber : Hak Cipta Pribadi

Bentuk alur *board game* adalah memutar dengan titik finish yang berada di tengah-tengah alur agar para pemain fokus kepada semua alur yang ada hingga mencapai titik paling tengah. Disini, setiap pemain dapat terlibat pada setiap giliran pemain lain.

4.2.3 Visualisasi

Dari berbagai referensi *board game* yang telah ditinjau oleh penulis, maka konsep visual yang dipilih adalah ceria dan asri. Dimana pemain *board game* akan terasa berjalan jalan mengelilingi taman ketika sedang bermain *board game*. Maka konsep yang diangkat adalah Taman Hijau. Taman Anak Soleh. *Board Game* menggambarkan aktivitas, keceriaan, dan kesuburan.

Konsep visual yang akan digunakan adalah semi *flat design* berbasis ilustrasi *vector* yaitu menggunakan beberapa elmen yang telah disederhanakan menjadi bentuk flat design namun ada sebagian elmen

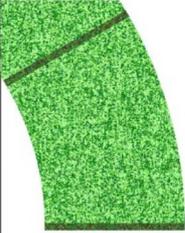
yang diberi kesan tekstur agar tampilan visual lebih hidup. Secara singkat *flat design* diartikan sebagai desain datar. *Flat design* adalah salah satu tren terbesar dari tahun 2010-an dan masih terus berkembang sampai saat ini. Flat design yang benar-benar populer di industri desain pada tahun 2013 ini sangat banyak mempengaruhi para desainer dalam menghasilkan karya.

Elemen-elemen visual yang digunakan berasal dari berbagai jenis tanaman yang sering ditanam di taman-taman yang ada di kota Bandung. Berikut adalah hasil studi visual dari pola papan *board game* yang telah dirancang dengan referensi tanaman-tanaman yang ada di taman kota yang berada di UPI (Universitas Pendidikan Indonesia). Berikut adalah data tanaman yang telah diambil dan disederhanakan ke dalam bentuk ilustrasi *vector* :

Tabel 4.1 Studi Visual

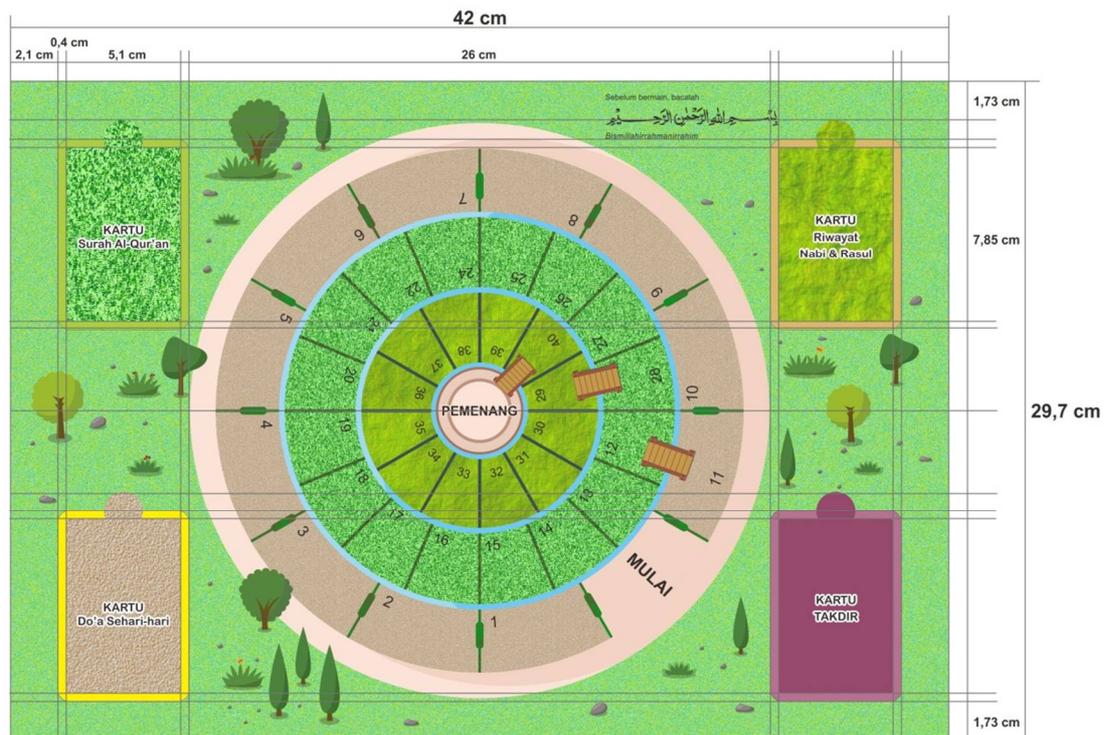
Gambar	Penyederhanaan	Keterangan
		<p>Pohon Cemara</p>
		<p>Pohon Beringin Putih</p>
		<p>Pohon Pinus</p>
		<p>Pohon Beringin</p>

Tabel 4.1 Studi Visual Board Game

Gambar	Penyederhanaan	Keterangan
		Rumput Liar
		Rumput Swiss
		Rumput Peking
		Batu dan kerikil

4.2.4 Layout Board Game

Layout *Board game* berukuran kertas A3 yaitu 42x29,7 cm dan semua ukuran dan tata letak komponen visualnya telah disesuaikan dengan ukuran yang tepat :

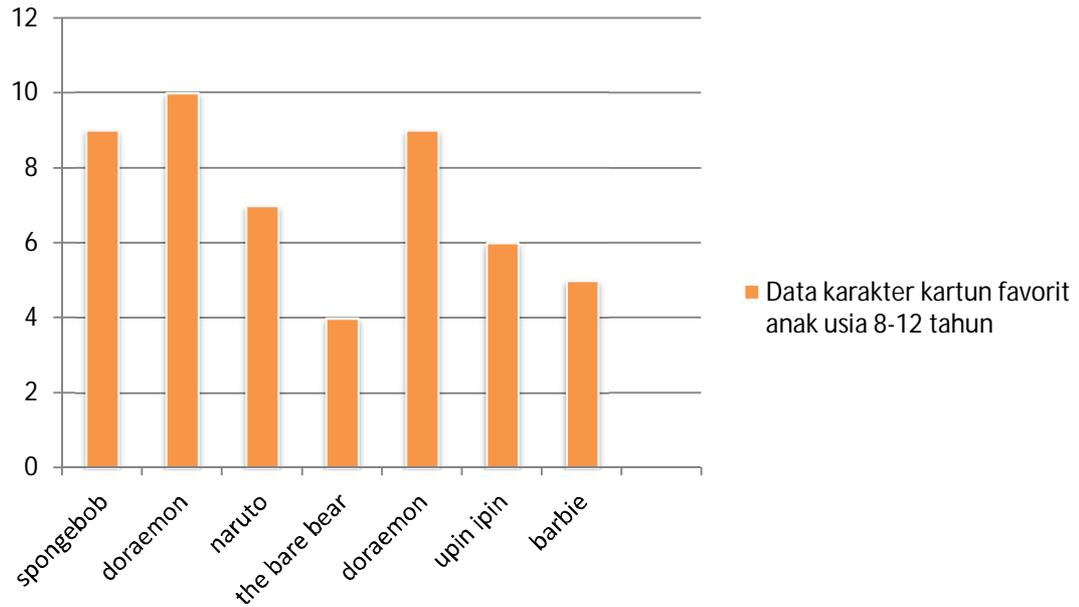


Gambar 4.2. Layout Board Game

Sumber : Hak Cipta Pribadi

4.2.5 Karakter pelengkap board game Taman Anak Soleh

Sebelum menciptakan karakter pelengkap *board game*, penulis terlebih dahulu mengumpulkan beberapa data minat anak berdasarkan segmentasi target audience *board game* mengenai karakter kartun populer favorit mereka masing-masing. Berikut adalah data dari berbagai karakter kartun favorit anak dengan 50 responden berusia 8-12 tahun yang senang menonton film kartun:

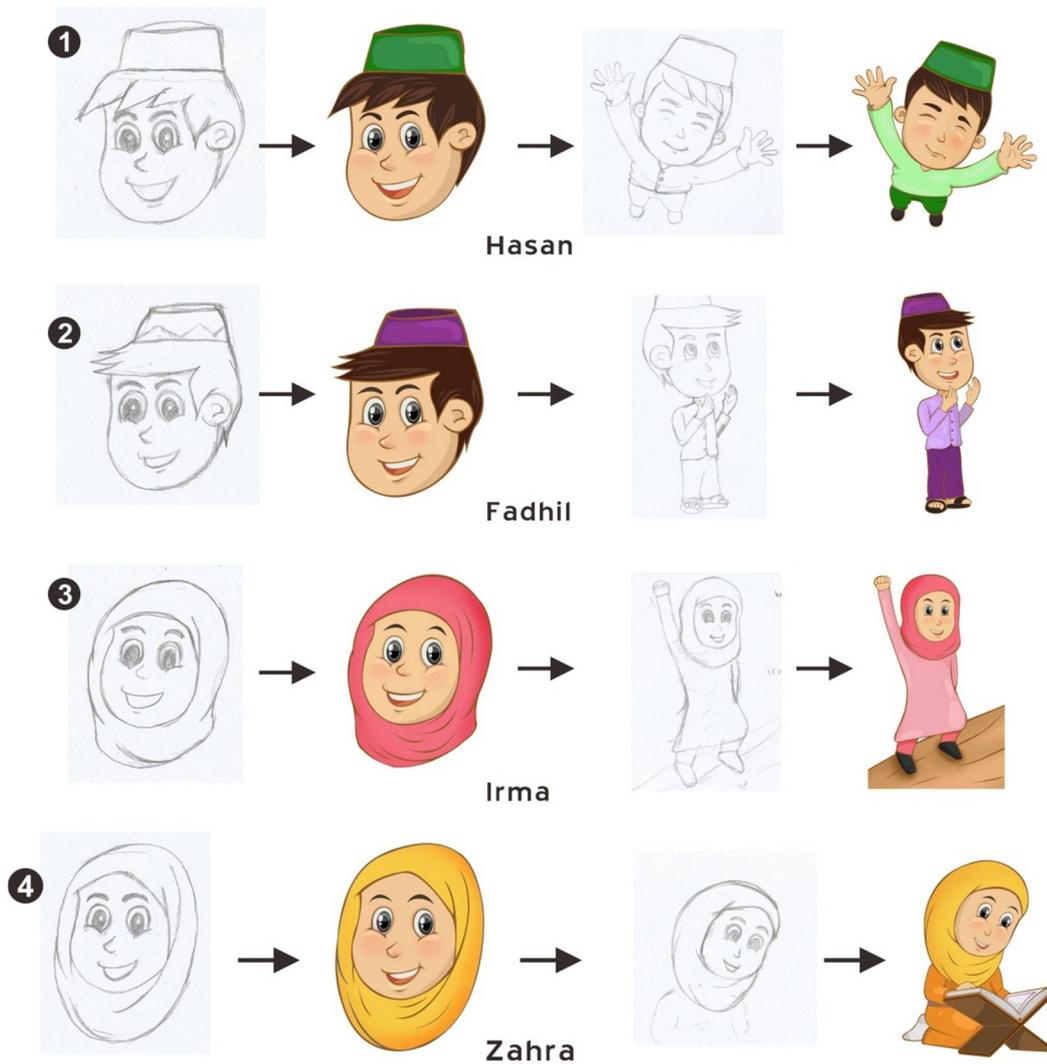


Berdasarkan data yang telah terkumpul, maka tokoh dora dan doraemon sebagai referensi desain desain karakter yang akan dibuat. Karakter akan dibuat berdasarkan gabungan dri style karakter keduanya



Sumber : Pinterest

Berikut adalah sketsa dan studi visual karakter yang telah dibuat :



Gambar 4.3. Studi Karakter

Sumber : Hak Cipta Pribadi

4.2.6 Tipografi *Board Game*

Semua tipografi yang digunakan pada *board game* taman anak soleh adalah tipografi san-serif atau tipografi tanpa nirkait. Tipografi san-serif dipilih untuk memudahkan anak dalam membaca setiap tulisan yang ada pada *board game* dan semua atributya. Ada 3 jenis tipografi yang digunakan yaitu Arial rounded MT Bold, calibri, dan Blue Highway. Setiap jenis tipografi yang digunakan memiliki tujuan dan fungsinya masing-masing. Berikut adalah penjelasan dari beberapa tipografi yang digunakan :

Arial Rounded MT Bold

The quick brown fox jump over the lazy dog

Digunakan pada intruksi yang ada pada setiap kartu *board game*. Tipografi jenis *rounded* dipilih agar semua intruksi yang didapatkan oleh anak-anak pada kartu yang mereka ambil bisa terkesan ringan dan jauh dari kesan tajam namun bisa terbaca secara jelas

Calibri

.The quick brown fox jump over the lazy dog

Digunakan pada buku panduan sebagai pelengkap dan kunci permainan *board game*. Font Calibri dipilih karna dapat tetap mudah terbaca walaupun dalam ukuran dokumen yang cukup kecil yaitu ukuran kertas A5.

Blue Highway

.The quick brown fox jump over the lazy dog

Digunakan untuk menuliskan nama-nama setiap jenis kartu yang ada pada *board game*, dan semua hal yang berkaitan untuk mempertegas unsur-unsur utama yang ada pada *board game* Taman anak soleh.

4.2.7 Tone Warna

Warna-warna yang ada pada *board game* telah disesuaikan dengan warna yang terdapat pada *board game* yang menjadi referensi utama yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit. Namun, sebagian besar dirancang secara tekstur, penulis memecah warnanya menjadi seperti berikut :



Gambar 4.4. Tone Warna

Sumber : Hak Cipta Pribadi

Warna-warna yang dipakai adalah warna-warna khas alam untuk papan *board game* nya, dan warna yang saling kontras satu sama lainnya untuk warna dalam setiap kartu perintahnya.

Warna didominasi oleh warna hijau dengan kombinasi warna panas dan warna dingin yang seimbang. Sekaligus ada 4 warna kartu yang mewakili setiap jenis perintah yang ada pada *board game*.

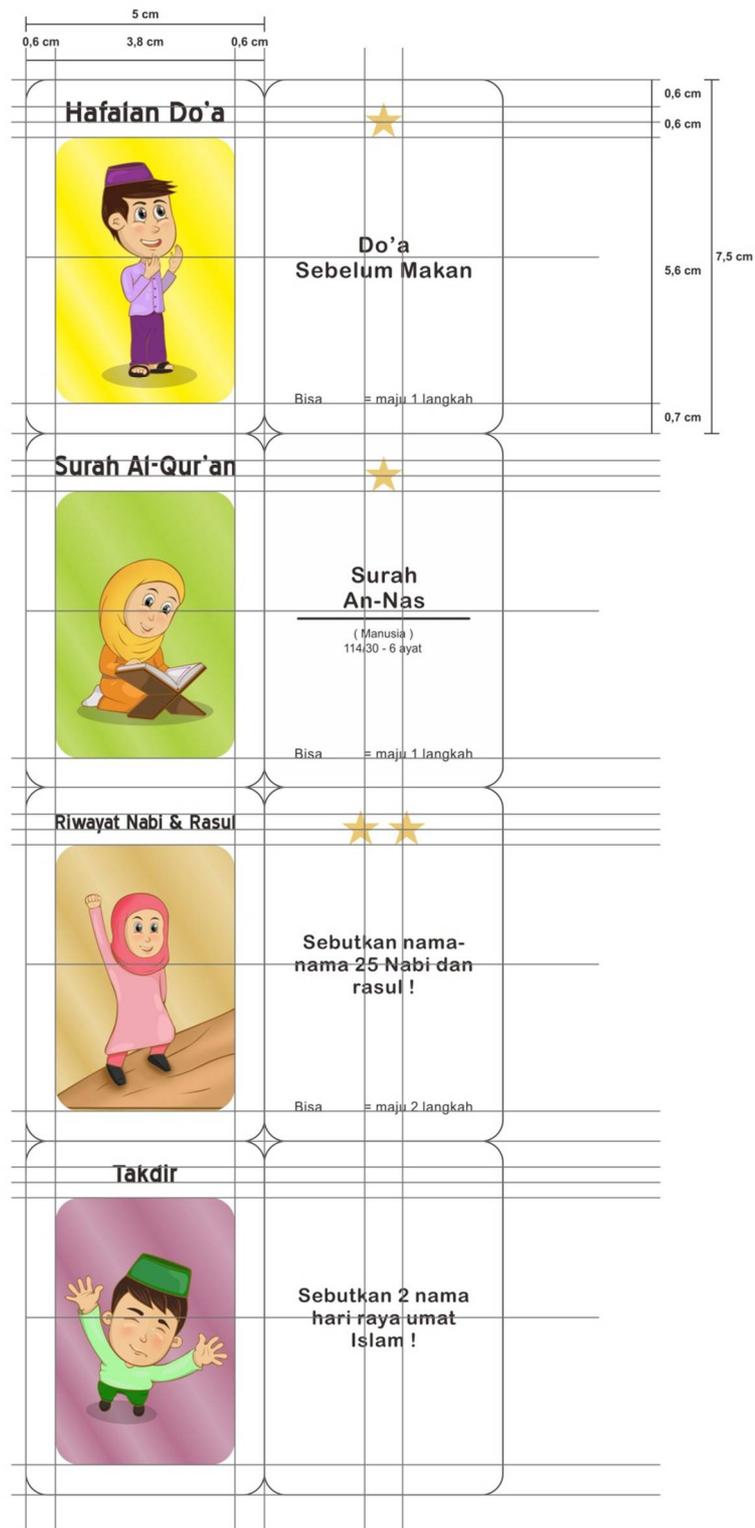
4.2.8 Desain atribut pelengkap *Board Game*

4.2.8.1. Desain Kartu *Board Game*

Berikut adalah beberapa alternatif desain kartu yang dibuat oleh penulis. Desain dan warna kartu mempunyai warna-warna tersendiri untuk membedakan satu kartu dengan kartu perintah lainnya. Penulis membuat beberapa alternatif kartu, setelah itu target memilih sendiri desain kartu favorit mereka dan berikut adalah data hasil desain yang telah dipilih oleh beberapa target *audience* :



Maka berikut adalah hasil penggabungan desain dari alternatif yang telah dipilih di atas :



Gambar 4.5. Desain dan *Layout* Kartu *Board Game*

Sumber : Hak Cipta Pribadi

Kartu dibuat dengan bahan art paper 260 gram dengan cetakan di kedua sisinya serta diberi laminasi glossy untuk menambah keawetan warna dan kekokohan bahan kartu.

4.2.8.2 Pion Board Game

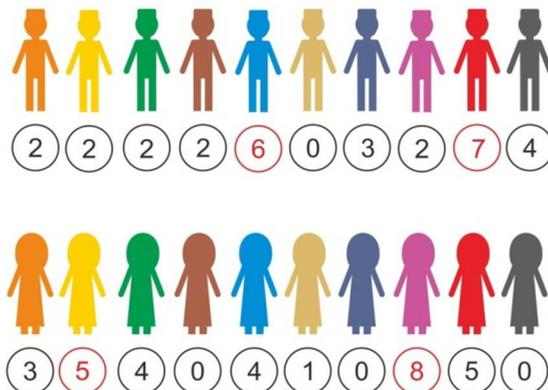
Desain pion *board game* terinspirasi oleh ikon manusia pada sign system yang biasa ditemukan di sekitar kita dan juga terinspirasi oleh siluet tampilan anak-anak muslim berpakaian syar'i. Ukuran pion adalah 1,5x3,3 cm yang telah disesuaikan dengan ukuran yang pas untuk setiap petak yang ada di dalam *board game*. Maka dirancanglah pion seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.6. Pion Board Game

Sumber : Hak Cipta Pribadi

Warna-warna pion yang dipilih merupakan hasil dari pilihan warna dari beberapa target yang telah disesuaikan jenis pion dengan gender mereka masing-masing. Berikut adalah data dari hasil penelitian warna yang telah dipilih :



Berikut adalah data tone warna dari pion board game yang telah dipilih :

			
			
C : 20 M : 80 Y : 0 K : 0	C : 0 M : 20 Y : 100 K : 0	C : 100 M : 20 Y : 0 K : 0	C : 100 M : 100 Y : 0 K : 0

Bahan pion menggunakan akrilik berwarna dengan ketebalan 3mm. Bahan akrilik dipilih karena selain ringan, juga dinilai awet untuk sebagai bahan baku pion permainan *board game*.

4.2.8.3 Koin Pahala (Koin Reward)

Dalam *board game* Taman Anak Soleh, ada reward yang bisa didapatkan pemain ketika mereka berhasil menjawab tantangan dari setiap kartu yang mereka ambil. Setiap jenis koin yang berbeda mewakili setiap tantangan yang mereka berhasil lalui.

Visualisasi yang ada pada setiap koin digambarkan dengan ikon-ikon yang mewakili objek-objek yang terkait dengan perintah yang ada di dalamnya. Selain berfungsi sebagai koin reward, lewat koin-koin yang mereka berhasil dapatkan, mereka juga bisa mengetahui potensi mana yang unggul dan potensi yang mana yang mereka kurang unggul dalam setiap jenis tantangan yang ada pada *board game*. Berikut adalah hasil studi visual dari koin-koin yang telah diciptakan :

Tabel 4.2 Studi Visual Koin Board Game

Objek Utama	Keterangan	Penyederhanaan	Hasil
	Doa - Berdoa - Islam - Telapak tangan terbuka		
	Surah - Alqur'an		
	Riwayat nabi - catatan - sejarah - tua - kulit		



Bagian belakang koin diberikan tanda bintang sebagai lambang pencapaian untuk setiap pemain yang mendapatkannya. Koin berbahan akrilik dengan ketebalan 3mm yang kedua sisinya ditempel kertas sticker vinyl bergambar desain koin yang sudah dibuat. Bahan akrilik dipilih karena selain ringan juga kokoh untuk bahan koin permainan.

4.2.8.4 Desain Kemasan Board Game

Kemasan yang akan dirancang untuk penggunaan *Board Game* terinspirasi dari kemasan Pizza namun papan permainan berada tepat di tengah-tengah alas dan penutup kemasan agar *board game*

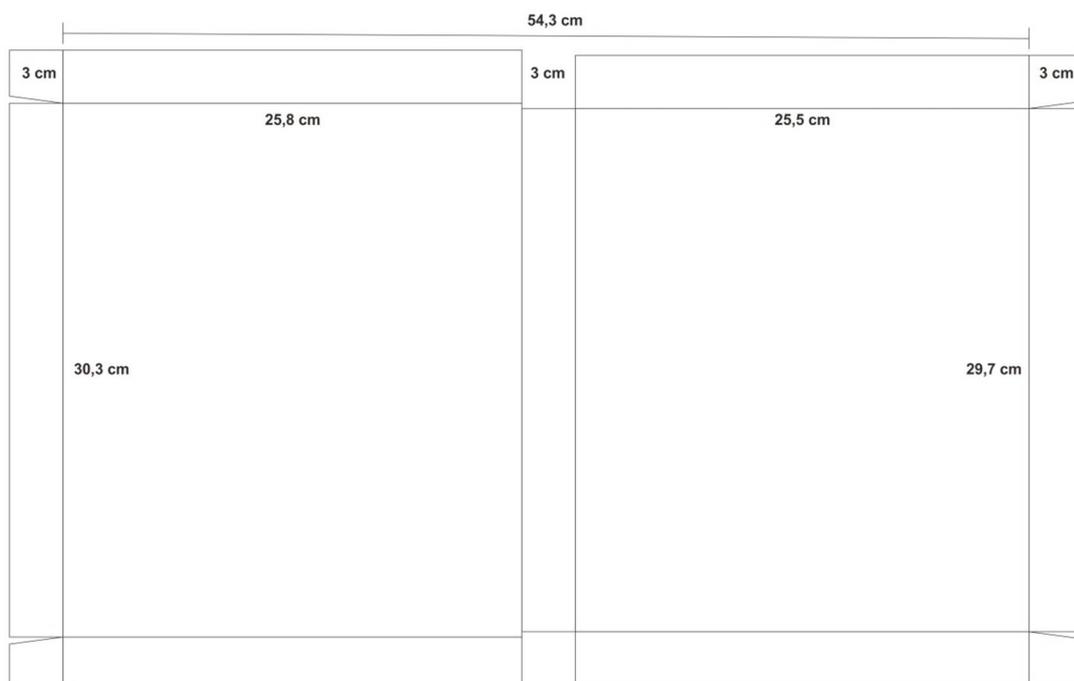
lebih praktis dan ergonomis untuk dibawa kemana-mana. Diharapkan kemasan yang akan dibuat lebih eksklusif dari kemasan *board game* yang menjadi alternatif utama. Berikut adalah referensi dari desain kemasan yang akan dibuat :



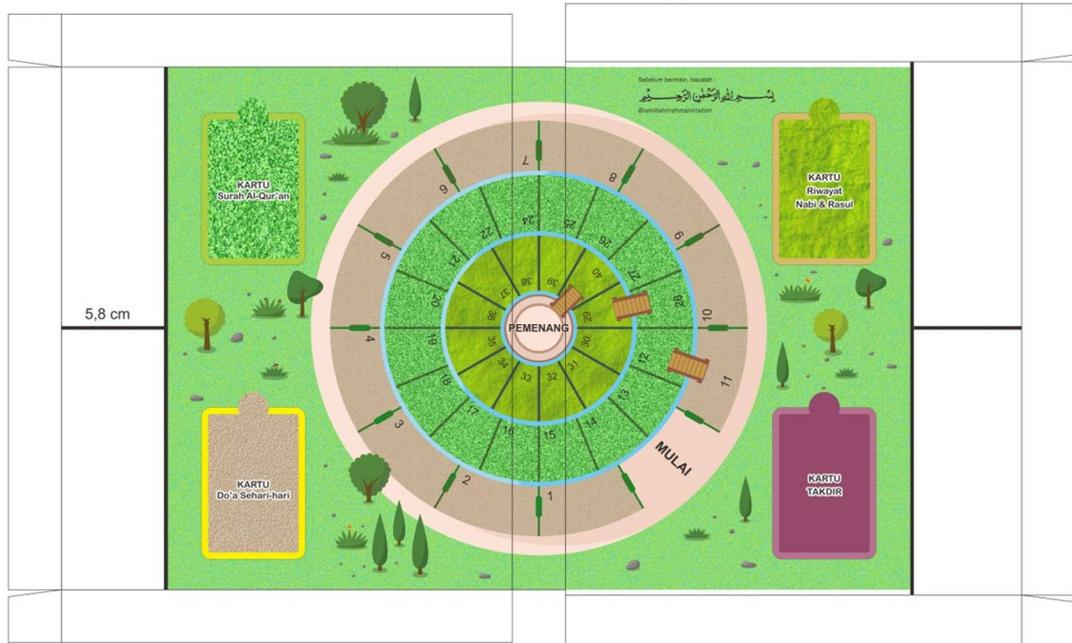
(Sumber : E-commerce)

Kemasan dalam *board game* juga mempunyai 4 sekat yang bisa digunakan selain untuk menaruh semua atribut *board game* ketika sedang tidak digunakan, juga untuk menaruh koin-koin yang berhasil didapatkan setiap pemain ketika sedang memainkan *board game* Taman Anak Soleh. Berikut adalah layout dan desain kemasan *board game* Taman Anak Soleh yang sudah dirancang :

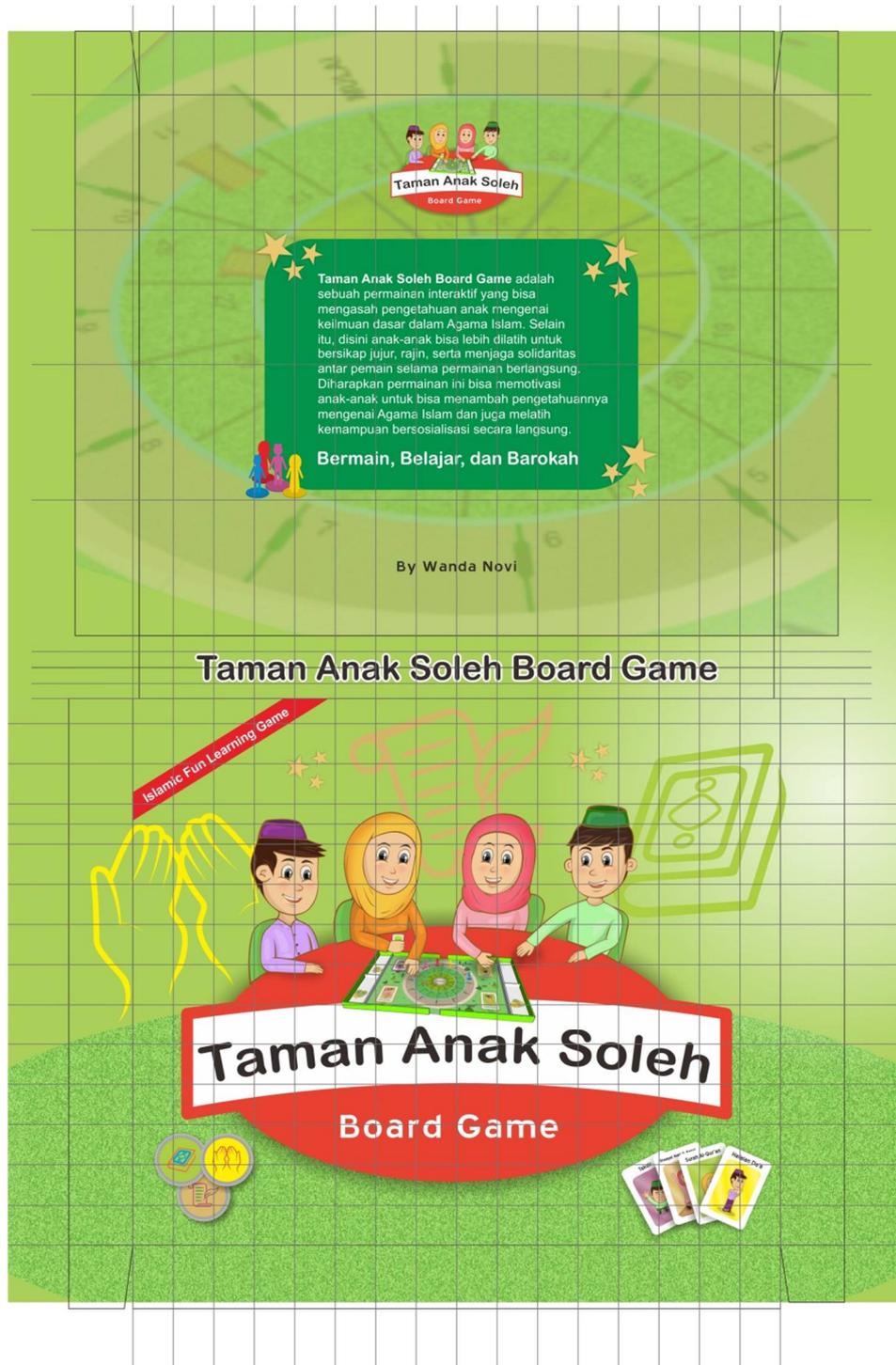
Layout kemasan bagian luar



Layout kemasan bagian dalam



Layout desain kemasan



Gambar 4.7. Layout dan desain kemasan board game

Sumber : Hak Cipta Pribadi



Gambar 4.8. Desain Kemasan *Board Game*

Sumber : Hak Cipta Pribadi

Kemasan berbahan karton *board* dengan ketebalan 3mm dilapisi dengan kertas berbahan Art Paper 150 gram bergambar desain kemasan yang sudah dibuat. Papan permainan *board game* menempel langsung pada kemasan bagian dalam *board game*. Bahan baku karton *board* dengan tebal 3mm dipilih agar kemasan

dapat kokoh menampung dan menyimpan semua atribut permainan *board game* anak soleh.

4.3 Strategi Verbal

Pada perancangan *board game* sebagai media pembelajaran ini menggunakan nama program “Taman anak Soleh” sebagai identitas dari *board game* yang mengasosiasikan bahwa *board game* ini ditunjukkan untuk megasah pengetahuan anak mengenai ilmu agama Islam dan juga sebagai media untuk memotivasi anak agar bisa menghafal lebih banyak mengenai unsur-unsur utama dalam agama Islam.

Dalam langkah petak pertama, pemain diharuskan menjawab hafalan-hafalan do’a sehari-hari sesuai kartu yang ia ambil. Do’a dipilih sebagai bagian dari langkah pertama dikarenakan do’a adalah perwujudan ketauhidan dalam agama Islam. Jika kita percaya dengan adanya Allah s.w.t, maka kita akan senantiasa berdoa memohon apa yang kita butuhkan dan inginkan.

Langkah tema selanjutnya adalah menjawab hafalan surah-surah pendek dalam Alqur’an sebagai bentuk perwujudan keimanan seorang muslim ketika mengimani apa kitab sucinya sekaligus bisa menjadikan kandungan yang ada di dalamnya sebagai pedoman hidup

Tema yang terakhir sebelum petak finish adalah menjawab pertanyaan seputar riwayat Nabi dan Rasul sebagai wujud kecintaannya kepada orang-orang pilihan Allah s.w.t. dan juga bisa mengetahui kisah-kisah tauladan yang ada di dalamnya sebagai contoh kebaikan untuk bisa diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari.

Selain tema-tema dalam setiap petak yang sudah diuraikan di atas, dalam permainan ini juga diajarkan sikap solidaritas antar sesama pemain melalui beberapa point *rules of game* yang ada di dalamnya yaitu pertanyaan di kartu yang diambil salah satu pemain bisa dijawab oleh pemain lain apabila pemain tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan dari kartu yang telah diambil. Jika pemain lain berhasil menjawabnya, maka pemain yang mendapat giliran kartu tersebut terhindar dari *punishment* yaitu melangkah mundur. Selain itu sikap solidaritas

juga diterapkan melalui aturan pemain yang berhasil mencapai tema petak yang berbeda harus menunggu pemain lainnya sampai mencapai tema petak yang sama.

4.3.1 Rules of Game

- 1) . Permainan bisa dimainkan oleh 3-5 orang dan salah satu pemain harus dijadikan wasit untuk menjaga permainan dan memegang kunci jawaban permainan.
- 2) . Siapkan *Board Game* dan susun semua atributnya seperti kartu-kartu, koin-koin pahala, dan pion untuk masing-masing pemain.
- 3) . Setiap pemain dipersilahkan untuk melihat buku panduan *board game* agar mempunyai gambaran tentang materi-materi yang ada di dalam permainannya.
- 4) . Tentukan giliran masing-masing pemain dengan cara hompimpah, suit, atau sesuai kesepakatan bersama.
- 5) . Ambil kartu pertama untuk memulai permainan yaitu kartu hafalan do'a, jika pemain berhasil menjawab tantangan yang ada pada kartu, maka pemain tersebut berhak mendapatkan jumlah langkah dan koin yang tertera pada kartu tersebut.
- 6) . Pemain tidak bisa menjawab tantangan yang ada pada kartu yang diambil, maka tantangan kartu bisa di lempar kepada pemain lain setelah gilirannya secara berurutan.
- 7) . Jika ada pemain yang berhasil menjawab tantangan kartu dari teman mainnya yang tidak bisa menjawab tantangan dari kartu yang dia ambil, maka jumlah langkah dan koin menjadi milik pemain lain yang berhasil menjawabnya. Dan pemain yang tidak bisa menjawab tantangan dari kartu yang dia ambil tersebut bebas dari hukuman tetapi tidak dapat menambah langkah pada petaknya.
- 8) . Jika pemain tidak bisa menjawab tantangan dari kartu yang dia ambil, dan tidak ada pemain lain yang bisa menjawab tantangannya, maka pemain tersebut berhak mendapat hukuman yaitu mundur 1 langkah dari petaknya.

- 9) . Jika ada pemain yang berhasil mencapai area petak lain terlebih dahulu (contohnya dari petak hafalan do'a sampai ke petak surah Al-Qur'an) , maka pemain yang lainnya tidak dapat mengambil lagi kartu sesuai dengan area petaknya, melainkan harus mengambil kartu takdir untuk menambah langkahnya satu per satu.
- 10) .Pemain yang berhasil mencapai area petak lain harus menunggu semua pemainnya sampai di area petak yang sama.
- 11) .Jika pemain berhasil menjawab tantangan dari kartu takdir, maka dia bisa menambah 1 langkah dari petaknya.
- 12) .Jika pemain tidak dapat menjawab tantangan yang ada pada kartu takdir, maka dia harus mengambil lagi kartu takdir yang lain hingga bisa menjawab tantangan dan menambah langkahnya.
- 13) .Pola permainan berlanjut hingga salah satu pemain mencapai lingkaran pemenang.
- 14) .Pemenang permainan adalah pemain yang paling banyak mendapatkan koin pahala.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis perancangan yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan konvensional seperti *board game* dapat meningkatkan kemampuan interaksi anak secara langsung baik secara personal maupun secara berkelompok sehingga memudahkannya untuk terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan alur permainan dan *rules of game* yang telah diperbaharui dari referensi *board game* utama yaitu *Islamic board game* dari El-Hana Kit, para pemain menjadi lebih fokus dalam memahami setiap materi yang ada pada permainan Taman Anak Soleh *board game*.

Tokoh karakter visual pelengkap *board game* yaitu Hasan, Fadhil, Irma, Zahra, dapat menjadi penyemangat dalam segi visual pada Taman Anak Soleh *Board Game* dibandingkan dengan *Islamic board game* dari El-Hana Kit.

Desain dan elemen-elemen visual yang ada pada Taman Anak Soleh *board game* lebih sederhana namun membuat permainan menjadi lebih efektif.

5.2 Saran

Saran dari penelitian “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak Usia Sekolah Dasar” yaitu besar kemungkinan Taman Anak Soleh *Board Game* yang telah dirancang ini bisa dibuat dalam versi aplikasi permainan digital agar bisa menjangkau segmentasi yang lebih luas.

Desain dan rules yang ada pada *board game* dengan tema yang serupa dengan yang telah dirancang ini perlu di *upgrade* sesuai dengan perkembangan tren agar *board game* lebih variatif dan menyenangkan. Taman Anak Soleh *Board Game* hanya bisa dimainkan oleh target anak-anak yang senantiasa belajar dan menambah pengetahuannya tentang agama Islam setiap hari.

Tokoh Karakter visual pelengkap *board game* yang hanya ditampilkan di kemasan dan kartu-kartu Taman Anak Soleh *Board Game* harus lebih dihidupkan

supaya menambah warna dalam permainan. Bahan-bahan baku pembuatan *board game* dan atributnya juga masih terbilang cukup mahal, maka bahan baku bisa diganti alternatif lain yang lebih murah dan bernilai ekonomis tanpa mengubah fungsinya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Anggraini S, Lia dan Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar panduan untuk pemula. Bandung: Nuansa Cendikia
- Ame, Taiyo. 2017. Panduan menggambar manga chibi dengan pensil. Jakarta: Transmedia Pustaka
- Hasan, dan Alish B. Purwakania 2006. Psikologi Perkembangan anak Islami. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Isac, S., & Michael, W.B. (1981). *Handbook in Research and Evaluation*. California : Edit Publisher
- Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Grasindo
- Ladjamuddin, Al-Bahra Bin. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi: Graha Ilmu
- Nafisah, Syifaun. 2003. Komputer Grafik. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: Andi Offset
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Dimensi Press
- Sumantri, Mulyani, dkk. 1999. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdikbud
- Widjaja, Crhistiano. 2016. Gambar Raster Adobe Photoshop. Tangerang

Website :

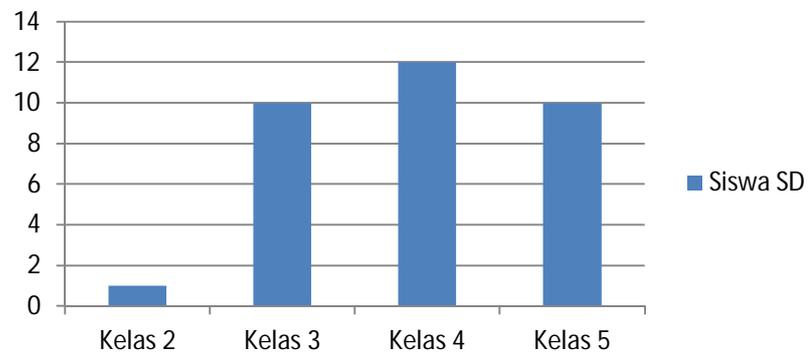
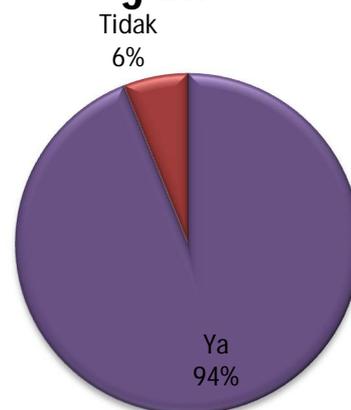
- Mengenal Prinsip-prinsip Layout Dalam Dunia Desain Grafis. (2018). Diakses pada tanggal 2 Januari 2020, 17:55 dari <http://kelasdesain.com/mengenal-prinsip-prinsip-layout-dalam-dunia-desain-grafis/>
- Warna. (2020). Diakses pada tanggal 20 Januari 2020, 20:00, dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Warna>
- Rizal Zis. (2015). 5 Alasan Board Game Tidak Akan Ditinggalkan. Diakses pada tanggal 20 Januari 2020, 10.05, dari <https://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/>

Silabus PAI SD Kurikulum 2013 Revisi 2018. (2018). Diakses pada tanggal tanggal 9 Desember 2019, 20:15, dari <https://rpp-kurikulum.com/2018/12/silabus-pai-sd-kurikulum-2013-revisi.html>

Teori Warna. (2017). Diakses pada tanggal 32 Desember 2019, 15:30 dari https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/

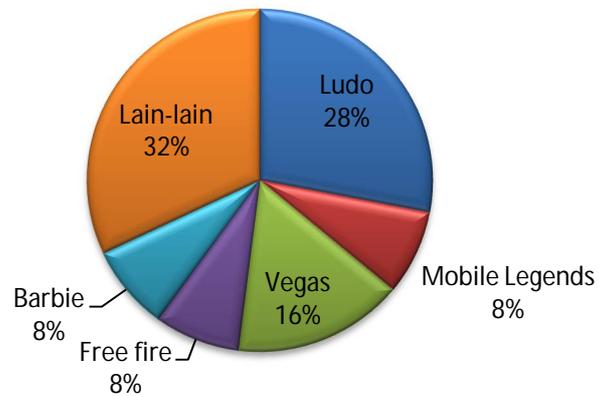
Vagansza. (2019). Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game. Diakses pada tanggal 9 Desember 2019, 19:20, dari <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>

LAMPIRAN

LAMPIRAN A. DATA LAPANGAN**Jumlah responden : 33 orang****1. Apakah kamu suka bermain game?**

Mayoritas anak senang bermain banyak permainan dan game.

2. Game (digital) apa saja yang suka dimainkan



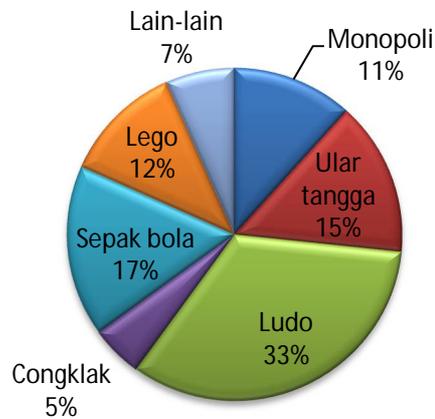
Mayoritas responden sering bermain Ludo di gadgetnya

3. Pernahkah kamu bermain permainan konvensional dan boardgame?



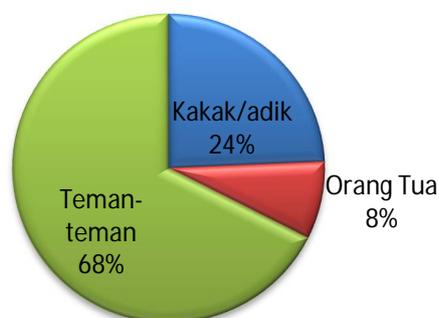
Semua responden pernah memainkan permainan konvensional dan boardgame

4. Permainan konvensional yang pernah dimainkan



Ludo juga permainan konvensional yang paling populer di kalangan responden

5. Bersama siapa ketika bermain permainan konvensional?



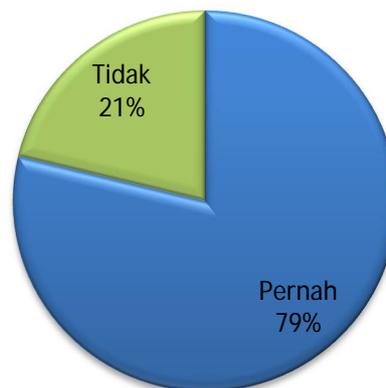
Mayoritas responden selalu/sering bermain bersama teman-temannya ketika bermain permainan konvensional.

6. Permainan yang lebih disukai



Mayoritas responden ternyata lebih senang bermain secara konvensional dibandingkan bermain game yang ada di hp/gadget dengan alasan keterbatasan waktu yang ditetapkan orang tua mereka masing-masing untuk bermain gadget, keterbatasan kuota internet, dan lain-lain.

7. Pernahkan belajar agama melalui game atau permainan konvensional?



Mayoritas responden pernah belajar agama melalui game/permainan baik itu secara digital maupun konvensional. Meskipun hanya sekadar belajar huruf hijaiyah.

LAMPIRAN B. DOKUMENTASI KEGIATAN EKSPERIMEN KREATIF



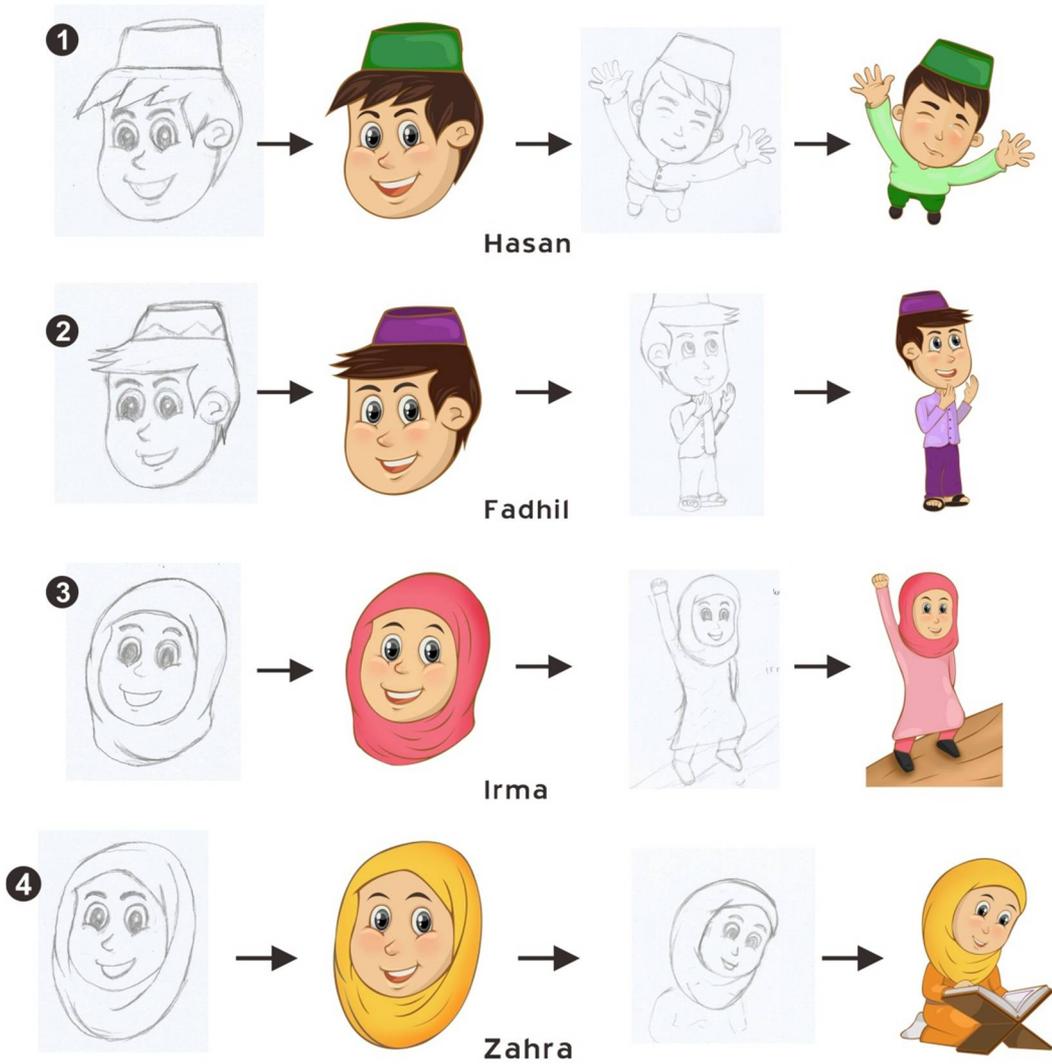
LAMPIRAN C. STUDI VISUAL BOARD GAME DAN PROSES KREATIF

Elemen Visual yang ada pada board game Taman anak Soleh

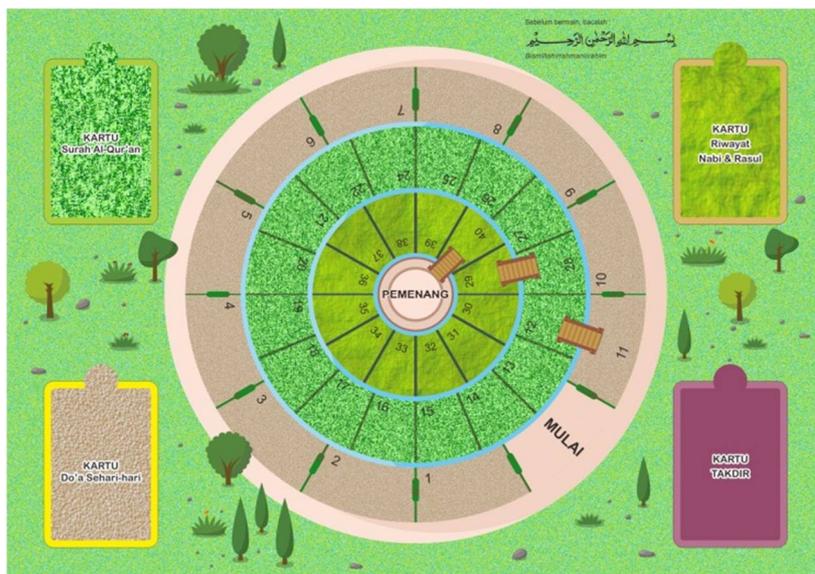
Gambar	Penyederhanaan	Keterangan
		<p>Pohon Cemara</p>
		<p>Pohon Beringin Putih</p>
		<p>Pohon Pinus</p>
		<p>Pohon Beringin</p>

Gambar	Penyederhanaan	Keterangan
		<p>Rumput Liar</p>
		<p>Rumput Swiss</p>
		<p>Rumput Peking</p>
		<p>Batu dan kerikil</p>

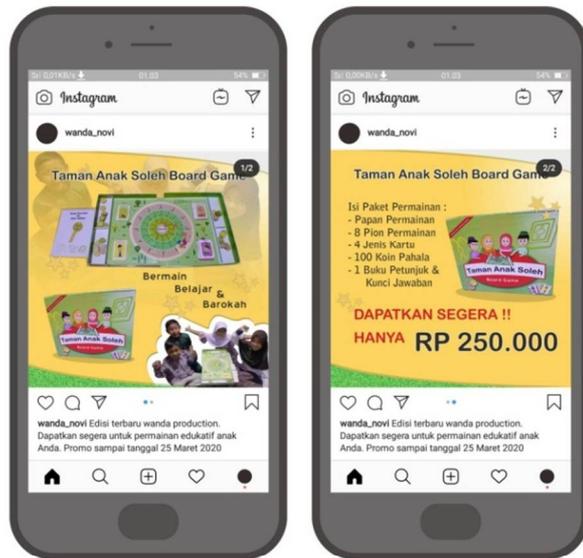
Sketsa dan studi visual karakter yang telah dibuat :



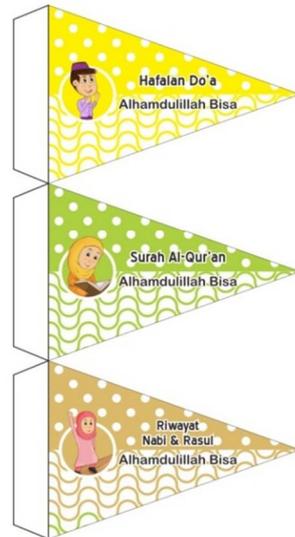
Result



LAMPIRAN D. MEDIA PELENGKAP BOARD GAME



Feed Instagram



Flag Chain



Poster



Flyer

LAMPIRAN E. LAIN-LAIN

