

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN MEDIA BOARDGAME KISAH MENARIK**  
**PARA NABI UNTUK PAUD AL-HIDAYAH**

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh**  
**gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh :**

**Muhammad Ferdiansyah putra**

**21100097**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Boardgame Kisah Menarik Para Nabi untuk PAUD Al-Hidayah  
Penulis : Muhammad Ferdiansyah Putra  
NIM : 21100097  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif, pada hari Selasa tanggal 23 Juli 2024

Disahkan Oleh  
Ketua Penguji



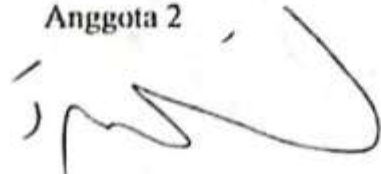
Yayah Nurashir, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

Anggota 1



Adi Iryanto, M.Sn.

Anggota 2



Citrani E. L. Nur, S.Sn., M.I.Kom

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar-Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T  
NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Board Game Kisah  
Menarik Para Nabi Untuk Paud Al-Hidayah  
Penulis : Muhammad Ferdiansyah Putra  
NIM : 21100097  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ~~Jakarta~~..., ~~Jember~~... (2 Juli 2021)

Pembimbing 1



**Zainul Hakim, S. Ag., M. Pd. I.**  
NIP.198005072023211013

Pembimbing 2



**Citrani E. L. Nur S.Sn., M.I.Kom.**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



**Yayah Nurasiah, M.Pd**  
NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Penulis : Muhammad Ferdiansyah Putra

NIM : 21100097

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2021/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

"Perancangan Media Boardgame Kisah Menarik Para Nabi untuk PAUD Al-Hidayah" adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan



Muhammad Ferdiansyah Putra

Nim: 21100097

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Penulis : Muhammad Ferdiansyah Putra

NIM : 21100097

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

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

"Perancangan Media Boardgame Kisah Menarik Para Nabi untuk PAUD Al-Hidayah" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, 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

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan



Muhammad Ferdiansyah Putra

Nim: 21100097

## **ABSTRAK**

Early Childhood Education (PAUD) is crucial for children's holistic development, laying the foundation for their physical, emotional, social, and cognitive growth. In Islamic education, PAUD plays a significant role in instilling moral values and religious understanding from an early age. However, PAUD Al-Hidayah faces challenges in making religious stories engaging for young children. This study aims to design an educational board game based on the stories of the prophets to make learning about Islamic values enjoyable and effective. The board game includes a game board, story cards, and character tokens, with the design process involving initial sketching, digital rendering, and testing with students.

The board game integrates play and education, featuring key events from prophets' stories and enhancing engagement through narratives and character tokens. This innovative tool makes learning enjoyable and effectively transmits moral and religious values to young children. PAUD Al-Hidayah should incorporate the board game into its curriculum and train teachers on its use. Further development should gather feedback, refine the game, and explore digital versions, with collaboration from educational professionals and board game designers to enhance its impact.

**Keywords:** Early Childhood Education, Board Game, Rasul Ulul Azmi, Interactive Learning, Educational Media, religious stories.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk perkembangan holistik anak, meletakkan dasar bagi pertumbuhan fisik, emosional, sosial, dan kognitif mereka. Dalam pendidikan Islam, PAUD berperan signifikan dalam menanamkan nilai-nilai moral dan pemahaman agama sejak dini. Namun, PAUD Al-Hidayah menghadapi tantangan dalam membuat cerita agama menarik bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang board game edukatif berdasarkan kisah para nabi agar pembelajaran nilai-nilai Islam menjadi menyenangkan dan efektif. Board game ini mencakup papan permainan, kartu cerita, dan pion karakter, dengan proses desain yang melibatkan sketsa awal, rendering digital, dan pengujian dengan siswa.

Board game ini mengintegrasikan permainan dan pendidikan, menampilkan peristiwa penting dari kisah para nabi dan meningkatkan keterlibatan melalui narasi dan pion karakter. Alat inovatif ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan agama kepada anak-anak. PAUD Al-Hidayah sebaiknya mengintegrasikan board game ini ke dalam kurikulum dan melatih guru tentang penggunaannya. Pengembangan lebih lanjut harus mengumpulkan umpan balik, menyempurnakan permainan, dan mengeksplorasi versi digital, dengan kolaborasi dari profesional pendidikan dan desainer board game untuk meningkatkan dampaknya.

Kata kunci: Pendidikan Anak Usia Dini, Board Game, Rasul Ulul Azmi, Pembelajaran Interaktif, Media Edukasi, cerita agama.



## PRAKATA

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Tujuan utama penulisan Laporan Tugas Akhir adalah sebagai salah satu syarat dalam memenuhi tugas mata kuliah Teknik Penulisan Ilmiah.

Di dalam Laporan Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai *Boardgame Designer* dalam Perancangan *Boardgame* kisah menarik para nabi. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan orang-orang yang berada di sekitar penulis.

Penulis menyadari dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Laporan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany R., M.Si. selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Tri Fajar Yumama Supianti S.,S.Kom.,M.T. Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn. Sekretaris Prodi Desain Grafis.
7. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I. Pembimbing I
8. Citrani E. L. Nur, S.Sn., M.I.Kom Pembimbing II
9. Lilis Hasanah, S.Pd selaku Pengajar di PAUD Al-Hidayah
10. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan.
11. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 14 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan .



Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 11 Juli 2024

Mahasiswa,

A handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, overlapping strokes that form a stylized representation of the author's name.

Muhammad Ferdiansyah Putra

NIM. 21100097

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
A. Teori Umum .....	6
1. Perancangan .....	6
2. Desain Grafis.....	7
3. Media Desain .....	10
4. Layout .....	12
5. Ilustrasi.....	13
B. Teori Khusus .....	13
1. Permainan (Game) .....	13
2. Jenis-Jenis Permainan .....	14
3. <i>Boardgame</i> .....	16
4. Kisah-Kisah Nabi.....	18
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	22
A. Data Objek Klien .....	22

1.	Klien.....	22
2.	Objek karya .....	23
3.	Spesifikasi Karya .....	23
4.	Narasumber .....	23
B.	Teknik Pengumpulan data .....	24
1.	Sumber data.....	24
C.	Ruang Lingkup .....	29
1.	Peran Penulis.....	29
2.	Kategori Karya.....	30
3.	Analisis SWOT .....	30
4.	Ide Kreatif .....	31
D.	Langkah Kerja .....	31
1.	Pra produksi (Persiapan).....	31
2.	Produksi (Pelaksanaan).....	32
3.	Pasca Produksi .....	32
BAB IV PEMBAHASAN .....		33
A.	Pra Produksi.....	33
1.	Konsep Ide Kreatif.....	33
B.	Produksi .....	39
1.	Sketsa .....	40
2.	Digital.....	44
C.	Pasca Produksi.....	70
1.	Papan Permainan.....	70
2.	Kartu Tebak.....	71
3.	Kartu Cerita Kisah Nabi.....	71
4.	Kartu Cerita Mukjizat Nabi.....	71
5.	Pion Karakter .....	72
6.	Box .....	72
7.	Panduan Permainan.....	73
8.	<i>Merchandise</i> dan media pendukung.....	73
BAB V PENUTUP .....		76
A.	Kesimpulan.....	76

B. Saran .....	76
1. Bagi Penulis .....	76
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	77
3. Bagi PAUD Al-Hidayah .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Titik .....	8
Gambar 2.2 Card.....	12
Gambar 2.3 Forest Tales Tea Time .....	13
Gambar 2.4 Boardgame.....	17
Gambar 3.1 Logo Paud .....	22
Gambar 3.2 Foto Setelah Wawancara .....	26
Gambar 3.3 Ruang Kelas .....	29
Gambar 4.1 Keyword dan keyvisual .....	34
Gambar 4.2 Mindmap .....	35
Gambar 4.3 Moodboard.....	36
Gambar 4.4 Pallet Warna.....	37
Gambar 4.5 Warna Melalui Ilustrasi .....	38
Gambar 4.6 Font Marvin .....	38
Gambar 4.7 Gaya Ilustrasi .....	39
Gambar 4.8 Sketsa Papan Permainan .....	40
Gambar 4.9 Sketsa Kartu Tebak .....	41
Gambar 4.10 Sketsa Kartu Kisah Nabi.....	41
Gambar 4.11 Sketsa Kartu Mukjizat Nabi.....	42
Gambar 4.12 Sketsa Box .....	42
Gambar 4.13 Sketsa Pion Karakter.....	43
Gambar 4.14 Sketsa Panduan Permainan .....	43
Gambar 4.15 Papan Permainan.....	44
Gambar 4.16 Cover Kartu Tebak.....	45
Gambar 4.17 Kartu Tebak Cerita Kisah Nabi .....	46
Gambar 4.18 Kartu Tebak Cerita Mukjizat Nabi .....	47
Gambar 4.19 Kisah Banjir Nabi Nuh AS .....	48
Gambar 4.20 Kisah Anak Nabi Nuh AS.....	49
Gambar 4.21 Kisah Berhala dan Nabi Ibrahim AS .....	50

Gambar 4.22 Kisah Pengorbanan Nabi Ibrahim AS.....	51
Gambar 4.23 Kisah wabah.....	52
Gambar 4.24 Kisah diangkatnya Nabi Isa AS .....	53
Gambar 4.25 Kisah Pasukan Gajah .....	54
Gambar 4.26 Kisah Wahyu Pertama .....	55
Gambar 4.27 Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW .....	56
Gambar 4.28 Kisah Nabi Muhammad Di Thoif .....	57
Gambar 4.29 Mukjizat Bahtera.....	58
Gambar 4.30 Mukjizat Dibakarnya Nabi Ibrahim AS .....	59
Gambar 4.31 Mukjizat Nabi Musa AS .....	60
Gambar 4.32 Mukjizat Terbelahnya Lautan .....	61
Gambar 4.33 Mukjizat Nabi Isa AS .....	62
Gambar 4.34 Mukjizat Nabi Muhammad SAW .....	63
Gambar 4.35 Box Luar .....	64
Gambar 4.36 Box Dalam .....	65
Gambar 4.37 Pion Karakter .....	66
Gambar 4.38 Panduan Permainan.....	67
Gambar 4.39 Mockup Papan Permainan .....	70
Gambar 4.40 Mockup Kartu Tebak .....	71
Gambar 4.41 Mockup Kartu Kisah Nabi .....	71
Gambar 4.42 Mockup Kartu Mukjizat Nabi .....	71
Gambar 4.43 Mockup Pion Karakter .....	72
Gambar 4.44 Mockup Box .....	72
Gambar 4.45 Mockup Panduan Permainan .....	73
Gambar 4.46 Stiker Sheet .....	73
Gambar 4.47 Mockup Gantungan Kunci.....	74
Gambar 4.48 Mockup Pin.....	74
Gambar 4.49 Mockup Tote Bag .....	75
Gambar 4.50 Mockup X-Banner .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Biodata .....	
Lampiran kuesioner .....	
Lampiran Wawancara .....	
Lampiran Dokumentasi .....	