

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARTU PERMAINAN
BELAJAR HURUF HIJAIYAH UNTUK PAUD/KB AL-IKHSAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh :

Fitri Fasabina Salsabila

NIM : 21100057

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA


2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KARTU PERMAINAN BELAJAR
HURUF HIJAIYAH UNTUK PAUD/KB AL-IKHSAN
Penulis : Fitri Fasabina Salsabila
NIM : 21100057
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Jumat, 19 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Irpan Riana, M. Sn

NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Marventyo Amala, M.Sn

NIP. 199103072020121009

Anggota 2



Yayah Nuzasidh, M.Pd

NIP. 199308012020122013



Mengetahui
Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurnama Suplyanti, S.Kom M.T,
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN KARTU PERMAINAN BELAJAR
HURUF HIJAIYAH UNTUK PAUD/KB AL-IKHSAN
Penulis : Fitri Fasabina Salsabila
NIM : 21100057
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 08 Juli 2024

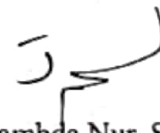
Pembimbing 1



Yayah Nurasiah, M.Pd

NIP. 199308012020122013

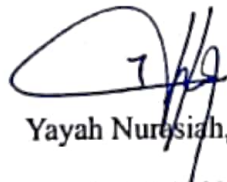
Pembimbing 2



Citrani Eka Lambda Nur, S.Sn., M.I.Kom

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fitri Fasabina Salsabila
NIM : 21100057
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 Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: PERANCANGAN KARTU PERMAINAN BELAJAR HURUF HIJAIYAH UNTUK PAUD/KB AL-IKHSAN beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif 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, 08 Juli 2024

Yang menvatakan,



Fitri Fasabina Salsabila
NIM: 21100057

ABSTRAK

For people who adhere to the Islamic religion, the Al-Qur'an is a role model book that they always read and practice every day. The letters used to read the Al-Quran are hijaiyah letters, the Muslim community in Indonesia has become familiar with the hijaiyah letters by studying with iqro books from an early age, not to mention the fact that they have been taught from generation to generation. However, in teaching, sometimes there are more children who want to play than those who want to learn, so that the peace of the class is disturbed and breaks the focus of the children who want to learn. The teaching method usually used in this situation is the learning while playing method and the learning media used must be appropriate, so that children can continue to absorb learning while having fun. Therefore, the author decided to design a game card title for learning Hijaiyah letters so that children aged 3-7 years can learn it from an early age. Through designing this final assignment, the author hopes that children aged 3-7 years can use the game cards with enthusiasm and that they will become one of the learning media options that can help teachers in Al-Ikhsan Early Childhood/KB teaching.

Keywords: Hijaiyah letters, teaching methods, play-based learning method, learning media, game cards.

Bagi Masyarakat penganut agama islam, Al-Qur'an merupakan kitab panutan yang selalu mereka baca dan dilakukan amalanya di setiap hari. Huruf yang dipakai untuk membaca Al-Quran adalah Huruf hijaiyah, masyarakat penganut agama islam di Indonesia telah mengenal huruf hijaiyah tersebut dengan belajar dengan buku iqro sejak dini, belum lagi dikarenakan pembelajarannya yang turun-temurun. Namun dalam pengajarannya, terkadang anak-anak yang ingin bermain lebih banyak dari yang ingin belajar, sehingga ketenangan kelas jadi terganggu dan memecah fokus anak-anak yang ingin belajar. Metode pengajaran yang biasanya digunakan dalam kondisi ini adalah metode belajar sambil bermain dan media pembelajaran yang digunakan pun harus tepat, agar anak-anak dapat tetap menyerap pembelajaran sambil bersenang-senang. Maka dari itu penulis mengagaskan untuk perancangan judul kartu permainan belajar huruf hijaiyah agar anak-anak usia 3-7 tahun dapat mempelajarinya sedari dini. Melalui perancangan tugas akhir ini penulis, berharap bahwa anak-anak usia 3-7 tahun dapat menggunakan kartu permainan tersebut dengan semangat dan menjadi salah satu opsi media pembelajaran yang dapat membantu pengajaran guru di Paud/KB Al-Ikhsan.

Kata Kunci : Huruf Hijaiyah, Metode Pengajaran, Belajar Sambil Bermain, Media Pembelajaran, Kartu Permainan.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat Kartu Permainan Belajar Huruf Hijaiyah untuk PAUD/KB Al-Ikhsan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "PERANCANGAN KARTU PERMAINAN BELAJAR HURUF HIJAIYAH" UNTUK PAUD/KB AL-IKHSAN.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, 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 Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Deddy Stevano H. Tobing, DIPL.ING Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Pembimbing dan Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Citrani Eka Lambda Nur, S.Sn.,M.I.Kom, Pembimbing II
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Instansi terkait
9. Ibu, ayah, dan adik saya.
10. Teman - teman saya yang telah mendukung saya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 08 Juli 2024

Penulis,



Fitri Fasabina Salsabila

NIM: 21100057

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	2
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	3
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	4
DAN BEBAS PLAGIARISME.....	4
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	5
ABSTRAK.....	6
PRAKATA.....	7
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Perancangan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Teori Umum.....	7
1. Desain Grafis.....	7
2. Tipografi.....	8
3. Warna.....	8
4. Ilustrasi.....	9
B. Teori Khusus.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Kartu Permainan.....	12
3. Huruf Hijaiyah.....	13
BAB III.....	14
METODE PELAKSANAAN.....	14
A. Data/Objek Penelitian.....	14
1. Objek karya.....	14
2. Spesifikasi Karya.....	14
3. Data Klien dan Narasumber.....	15
B. Teknik Pengumpulan Data.....	15

1. Observasi.....	15
2. Studi pustaka.....	15
3. Wawancara.....	16
4. Survey.....	16
C. Ruang Lingkup.....	17
1. Peran Penulis.....	17
2. Kategori Karya.....	17
3. Ide Kreatif.....	18
D. Analisis Khalayak Sasaran.....	19
E. Analisis SWOT.....	20
1. Strength (Kekuatan).....	20
2. Weakness (Kelemahan).....	20
3. Opportunity (Peluang).....	20
4. Threat (Ancaman).....	20
F. Langkah Kerja.....	21
1. Pra-Produksi.....	21
2. Produksi.....	21
3. Pasca Produksi.....	22
BAB IV.....	23
PEMBAHASAN.....	23
A. Gambaran Umum Kartu Permainan Belajar Huruf Hijaiyah.....	23
B. Pra Produksi.....	23
1. Mind Map.....	23
2. Moodboard.....	25
3. Warna.....	26
4. Tipografi.....	27
C. Produksi.....	29
1. Sketsa.....	29
2. Desain Pattern.....	31
3. Kartu Permainan.....	33
4. Kartu Permainan Harakat Huruf Hijaiyah.....	37
5. Merchandise.....	38
D. Pasca Produksi.....	52
1. Hasil Perancangan Kartu Permainan Belajar Huruf Hijaiyah.....	52
2. Perancangan Display Kartu Permainan Belajar Huruf HIjaiyah.....	54
BAB V.....	57
PENUTUP.....	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR.....	11
Gambar 1. Survey desain kartu permainan.....	16
Gambar 2. Sketsa.....	21
Gambar 3. Mind map.....	24
Gambar 4. Moodboard.....	25
Gambar 5. Kuesioner Color Palette.....	26
Gambar 6. Color Palette.....	27
Gambar 7. Font Family Atma Semibold.....	28
Gambar 8. Font Family Adobe Arabic Regular.....	28
Gambar 9. Font Family Adobe Arabic Regular.....	29
Gambar 10. Sketsa Penempatan Layout Kartu Permainan.....	30
Gambar 11. Kuesioner Penempatan Huruf Hijaiyah Dalam Kartu Permainan.....	30
Gambar 12. Kuesioner Ilustrasi Kartu Permainan.....	31
Gambar 13. Proses Sketsa Pattern Kartu Permainan.....	32
Gambar 14. Sketsa Pattern Kartu Permainan.....	32
Gambar 15. Desain Pattern.....	33
Gambar 16. Pembuatan Kartu Permainan di Software Adobe Illustrator.....	33
Gambar 17. Desain Kartu Permainan.....	34
Gambar 18. Desain Kartu Permainan.....	34
Gambar 19. Desain Kartu Permainan.....	35
Gambar 20. Desain Kartu Permainan.....	35
Gambar 21. Desain Kartu Permainan.....	36
Gambar 22. Desain Kartu Permainan.....	36
Gambar 23. Proses Perancangan Harakat Kartu Permainan.....	37
Gambar 24. Perancangan Harakat Kartu Permainan.....	38
Gambar 25. Perancangan Box Kartu Permainan.....	39
Gambar 26. Perancangan Box Kartu Permainan.....	40
Gambar 27. Proses Desain Karakter Box Kartu Permainan Di Aplikasi Procreate.....	40
Gambar 28. Proses Desain Karakter Box Kartu Permainan Di Software Adobe Illustrator.....	41
Gambar 29. Desain Karakter Box Kartu Permainan.....	41
Gambar 30. Sketsa pattern stiker.....	43
Gambar 31. Proses Sketsa pattern stiker.....	43
Gambar 32. Desain Stiker 1.....	44
Gambar 33. Perancangan desain stiker 2.....	45

Gambar 34. Desain stiker 2.....	45
Gambar 35. Desain stiker 2.....	46
Gambar 36. .Pouch Box Kartu Permainan.....	47
Gambar 37. Tampilan Belakang Pouch Kartu Permainan.....	47
Gambar 38. Tampilan Depan Pouch Kartu Permainan.....	48
Gambar 39. Tampilan Belakang Pouch Kartu Permainan.....	48
Gambar 40. Proses Gantungan Kunci Pouch Kartu Permainan.....	49
Gambar 41. Gantungan Kunci Pouch Kartu Permainan.....	50
Gambar 42. Proses Perancangan Kartu Instruksi Untuk Kartu Permainan Belajar Huruf Hijaiyah.....	50
Gambar 43. Kartu Instruksi Untuk Kartu Permainan Belajar Huruf Hijaiyah.....	51
Gambar 44. Gantungan Kunci Pouch Kartu Permainan.....	52
Gambar 45. Gantungan Kunci Pouch Kartu Permainan.....	53
Gambar 46. Gantungan Kunci Pouch Kartu Permainan.....	53
Gambar 47. Proses Sketsa Display.....	54
Gambar 48. Sketsa Display.....	55
Gambar 49. Sketsa Display.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	61
Lampiran Biodata.....	61
Transkrip Wawancara.....	62
Foto Bukti Wawancara.....	66
Foto Dokumentasi.....	67