

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
SEDEKAH UNTUK ANAK USIA DINI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:

NAMA : SALSABILA NUR AWWALIA

NIM : 19010124


PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi Sedekah
Untuk Anak Usia Dini
Penulis : Salsabila Nur Awwalia
NIM : 19010124
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

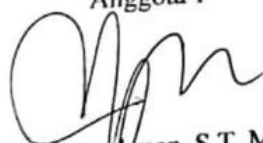
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 21 Juli 2022.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,




Dr. Purnomo Ananto, M.M
NIP. 196009191986021001

Anggota 1



Yusuf Nurrachman, S.T, M.Msi
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



Lani Siti Noor Asyiah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing
NIP. 198010312014041001


LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi
Sedekah untuk Anak Usia Dini
Penulis : Salsabila Nur Awwalia
NIM : 19010124
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jakarta*,, *13 Juli 2022*


Pembimbing I

Pembimbing II


Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016


Drs. Noor Riyadhhi

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP. 198501122019032016

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Nur Awwalia
NIM : 19010124
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi Scdekah untuk Anak Usia Dini. 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, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,



Salsabila Nur Awwalia

NIM: 19010124

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Nur Awwalia
NIM : 19010124
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2022

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

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bcbas Royalti Non eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Board Game* sebagai Media Edukasi Sdekah untuk Anak Usia Dini

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mcrawat, 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, 13 Juli 2022

Yang menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over two official stamps. On the left is a 1000 Rupiah stamp with the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and '1000'. On the right is a 20 Meteral Tempel stamp with the Garuda emblem and the text '20 METERAL TEMPEL' and '3BAJX933723589'.

Salsabila Nur Awwalia

NIM: 19010124

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi
Sedekah untuk Anak Usia Dini
Penulis : Salsabila Nur Awwalia
Pembimbing I : Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
Pembimbing II : Drs. Noor Riyadi

At this time, young children (or children in their early childhood) still do not understand about giving charity and living it in everyday life. It was found in the observations that children still do not understand how to be grateful and empathize with each other. Examples of cases are children who are still reluctant to share food with their friends, do not want to play with or help friends who are in trouble, and spend their pocket money extravagantly. With this behavior, naturally, there will be an impact on the development of the child's character in the future. The importance of habituation to alms that is instilled from an early age is still not realized by the community, especially parents and educators, so alms education media is needed for early childhood in the form of board games.

Keywords: education, charity, children, character, islam

Pada masa kini, anak-anak usia dini masih belum memahami tentang bersedekah dan menjalaninya dalam kehidupan sehari-hari. Ditemukan pada hasil observasi bahwa anak-anak masih belum mengerti bagaimana cara bersyukur dan berempati untuk saling berbagi. Contoh kasusnya ialah anak masih enggan berbagi makanan kepada temannya, tidak mau bermain bersama atau membantu temannya yang kesulitan, serta menggunakan uang jajannya dengan boros. Dengan perilaku tersebut tentunya ada dampak dalam perkembangan karakter anak kedepannya. Pentingnya pembiasaan sedekah yang ditanamkan sejak dini masih kurang disadari oleh masyarakat terutama orang tua dan tenaga pendidik, sehingga dibutuhkan media edukasi sedekah untuk anak usia dini berupa *board game*.

Kata Kunci: edukasi, sedekah, anak usia dini, karakter, islam

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Laporan 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. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano Tobing, Dipi, Ing, Kepala Jurusan Desain.
4. Tri Fajar Yurmama Supiantim M.T., Sekretaris Jurusan
5. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Kepala Prodi Desain Grafis.
6. Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds., selaku Pembimbing I
7. Drs. Noor Riyadhi sebagai Pembimbing II
8. Para dosen, dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Diri saya sendiri yang sudah bersemangat dalam perjuangan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini
10. Keluarga saya terutama kedua orang tua penulis yang telah banyak memberi dukungan, doa dan perhatiannya
11. Siti Rahmawati, S.Pd.I dan civitas akademika TK AL-BAROKAH selaku klien sekaligus narasumber dalam tugas akhir ini.
12. Teman-teman baik saya yang selalu mendukung dan membantu saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Jakarta, 21 Juli 2022

Penulis,



Salsabila Nur Awwalia

19010124

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji serta syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Tidak lupa juga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Terima kasih atas motivasi, dukungan, dan doa dari semua pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian tugas akhir ini. Maka dari itu saya persembahkan tugas akhir ini kepada keluarga saya tercinta, kedua orang tua saya yang selalu memperjuangkan dan memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya, adik saya, serta teman-teman baik saya Fathia Khairunnisa, Restri Lutfiana dan semua yang tergabung dalam grup TEKAPE, Keluarga Rucika, serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan serta motivasi baik secara moral maupun materi hingga detik ini. Tak lupa saya ucapkan terima kasih untuk seseorang yang telah menyayangi dan mendukung saya dari jauh, yang selalu mengatakan *„I'm proud of you, Sa.* ' sehingga saya percaya bahwa saya bisa melalui semua ini, semoga baik-baik saja dan bahagia diluar sana. Semoga kita semua dilimpahkan kecukupan dan rasa syukur agar setiap langkah diridhoi olehNya, aamiin. Tugas akhir ini sebagai tanda bahwa perjuangan saya tidaklah sia-sia untuk menjalani tahap berikutnya dan melanjutkan impian dan cita-cita.

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------|----------|
| DAFTAR ISI..... | i |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Batasan Masalah..... | 3 |
| D. Rumusan Masalah | 3 |
| E. Tujuan Perancangan | 4 |
| F. Manfaat Perancangan | 4 |
| BAB II | 5 |
| LANDASAN TEORI..... | 5 |
| A. Perancangan..... | 5 |
| B. Desain Komunikasi Visual | 5 |
| C. Desain Grafis | 6 |
| D. Ilustrasi | 7 |
| E. Arabesque Design..... | 11 |
| F. Board Game..... | 13 |
| G. Flow Chart | 15 |
| H. Media Edukasi | 17 |
| I. Edukasi | 18 |
| J. Sedekah | 18 |
| 1. Hukum Sedekah..... | 20 |
| 2. Macam-macam Sedekah..... | 20 |
| K. Psikologi Perkembangan | 23 |
| L. Pendidikan Karakter | 24 |

| | | |
|--------------------------------|---------------------------------|-----------|
| M. | Anak Usia Dini | 24 |
| N. | Pendidikan Anak Usia Dini | 26 |
| BAB III..... | | 29 |
| METODE PENELITIAN | | 29 |
| A. | Data/Objek Penulisan | 29 |
| B. | Teknik Pengumpulan Data | 30 |
| C. | Ruang Lingkup | 34 |
| BAB IV | | 44 |
| PEMBAHASAN | | 44 |
| A. | Pra Produksi | 44 |
| B. | Produksi..... | 50 |
| C. | Paska Produksi | 62 |
| BAB V..... | | 68 |
| PENUTUP..... | | 68 |
| A. | Simpulan..... | 68 |
| B. | Saran..... | 69 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Ilustrasi Paper Cut 'In Between' by Alexandre Roux | 10 |
| Gambar 2. Arabesque Pattern | 12 |
| Gambar 3. Contoh Papan Board Game..... | 13 |
| Gambar 4. Bangunan TK Islam Al-Barokah | 29 |
| Gambar 5. Wawancara | 32 |
| Gambar 6. Diagram jenis kelamin responden..... | 33 |
| Gambar 7. Diagram pengetahuan responden tentang board game | 33 |
| Gambar 8. Diagram responden setuju dengan perancangan board game | 34 |
| Gambar 9. Kode Warna | 38 |
| Gambar 10. Font Weroth dan Fredoka One | 39 |
| Gambar 11. Mindmapping..... | 40 |
| Gambar 12. Moodboard..... | 41 |
| Gambar 13. Materi, konsep & sketsa board game | 42 |
| Gambar 14. Sketsa kartu challenge | 42 |
| Gambar 15. Flow chart/alur permainan | 43 |
| Gambar 16. Mindmapping..... | 45 |
| Gambar 17. Moodboard..... | 45 |
| Gambar 18. Flow chart/alur permainan | 46 |
| Gambar 19. Naskah materi aktivitas sedekah kreatif | 47 |
| Gambar 20. Sketsa kartu challenge | 48 |
| Gambar 21. Sketsa awal karakter Sidiq & Sadiqa | 48 |
| Gambar 22. Sketsa papan board game..... | 48 |
| Gambar 23. Proses sketsa outline ilustrasi..... | 51 |
| Gambar 24. Asset ilustrasi..... | 52 |
| Gambar 25. Sketsa digital dan proses coloring board game | 53 |
| Gambar 26. Proses perancangan layout cover | 54 |
| Gambar 27. Keempat covet kartu challenge | 55 |
| Gambar 28. Proses pengerjaan ilustrasi & layouting isi kartu challenge..... | 56 |
| Gambar 29. Proses perancangan ilustrasi poin bintang | 57 |
| Gambar 30. Urutan bintang dari poin 1 sampai 4..... | 58 |
| Gambar 31. Karakter Sidiq dan Sadiqa | 59 |
| Gambar 32. Desain buku cara bermain board game As-Sidqu..... | 60 |
| Gambar 33. Proses perancangan packaging boc board game | 60 |
| Gambar 34. Template desain packaging box board game | 61 |
| Gambar 35. Desain final packaging box board game | 61 |
| Gambar 36. Desain papan board game | 62 |
| Gambar 37. Poster | 63 |
| Gambar 38. Flyer..... | 63 |
| Gambar 39. X-Banner..... | 64 |

| | |
|---|----|
| Gambar 40. Gimmick As-Sidqu | 65 |
| Gambar 41. Pin As-Sidqu..... | 65 |
| Gambar 42. Mug..... | 65 |
| Gambar 43. Tote bag | 66 |
| Gambar 44. Drawing book | 66 |
| Gambar 45. Celengan & tumbler..... | 66 |
| Gambar 46. Display final tugas akhir | 67 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Biodata Penulis | 74 |
| Lampiran 2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir | 75 |
| Lampiran 3. Transkrip Wawancara | 79 |
| Lampiran 4. Dokumentasi Ujian Proposal Tugas Akhir | 80 |
| Lampiran 5. Surat Izin Pengambilan Data..... | 81 |
| Lampiran 6. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir | 82 |