

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARD GAME ASMAUL HUSNA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR

Dijukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Dibuat Oleh:

DIENA MUTHIA AMATULLAH

NIM: 19010036

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

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* ASMAUL HUSNA SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya



Disusun Oleh:

DIENA MUTHIA AMATULLAH

NIM: 19010036

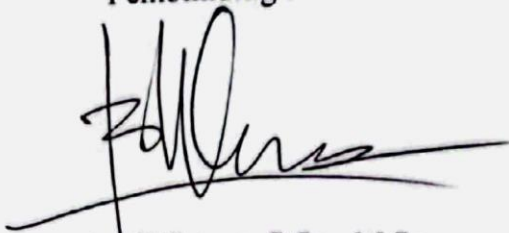
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2022

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Asmaul Husna Untuk Anak Sekolah Dasar
Penulis : Diena Muthia Amatullah
NIM : 19010036
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, ..18.. Juli.....2022


Pembimbing I


R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 197906242006041001

Pembimbing II


Ogie Urvile, M.Si.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Boardgame Asmaul Husna Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar
Penulis : Diena Muthia Amatullah
NIM : 19010036
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 19 Juli 2022

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
NIP.198501122019032016

Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag.,M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Anggota 2



Ogie Urvil, M.Si.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Program Studi Desain Grafis



Deddy Stevano Tobing, Dipl. Ing,
NIP.198010312014041001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dena Muthia Amatullah
NIM : 19010036
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Yang ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Merancang Board Game Asmaul Husna untuk Anak Sekolah Dasar
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

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

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Kota, 19 Juli 2022

Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
0373AJX888701473

Dena Muthia Amatullah

NIM: 19010036

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Diena Muthia Amatullah

NIM : 19010036

Program Studi : Desain Grafis

Keahlian : Desain

Tahun Akademik : 2021/2022

Sehubungan dengan 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 Board Game Asmaul Husna untuk Anak Sekolah Dasar beserta perangkat yang diperlukan (jika diperlukan).

Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

di Kota, 19 Juli 2022

yang menyatakan.



Diena Muthia Amatullah

NIM: 19010036

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* Asmaul Husna sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar
Pembimbing I : R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn, M. Sn
Pembimbing II : Ogie Urvil, M.Si.

The learning process is the beginning of education, starting at school. In religious education children study Asmaul Husna or it can also be called good names for Allah. This is very important so that children know and love God better as a god who owns the world and all of it. In the learning process, there are often obstacles between teachers and students, namely students who find it difficult to learn Asmaul Husna material so that it hinders the process of remembering or memorizing the material learned, the obstacles experienced by teachers when delivering religious lessons are Asmaul Husna because they are bored with the material, therefore a new way of learning is needed to attract the attention of children in elementary school. The form of the game is more well conveyed, because students do not feel bored when compared to the delivery of material through lessons in class which is sometimes boring for students. Therefore, the author realizes that board games are a solution for learning media that teachers use to convey it to students. By designing board games with illustrations, materials, and attractively packaged to attract the attention of children in elementary school.

Keywords : *Learner Media, Asmaul Husna, dan Board Game*

Proses pembelajaran merupakan awal mula dari Pendidikan, dimulai di sekolah, Dalam Pendidikan agama anak-anak mempelajari Asmaul Husna atau bisa disebut juga nama-nama baik bagi Allah. Hal ini sangat penting agar anak-anak lebih kenal dan mencintai Allah sebagai tuhan yang memiliki dunia dan seisinya. Dalam proses pembelajaran sering kali ada kendala antara guru dan murid, yaitu murid yang sulit mempelajari materi Asmaul Husna sehingga menghambat proses mengingat atau menghafalkan materi yang dipelajari, Kendala yang dialami guru saat menyampaikan pelajaran agama yaitu Asmaul Husna karena bosan dengan materi, karena itu dibutuhkan cara pembelajaran yang baru untuk menarik perhatian anak-anak di sekolah dasar. Bentuk permainan lebih tersampaikan dengan baik, karena siswa tidak merasa bosan jika dibandingkan dengan penyampaian materi lewat pelajaran di kelas yang terkadang membosankan bagi siswa. Oleh karena itu penulis menyadari bahwa *board game* merupakan solusi untuk media pembelajaran yang baik digunakan guru untuk menyampaikannya kepada murid. Dengan mendesain *board game* dengan ilustrasi, materi, dan dikemas secara menarik untuk menarik perhatian anak-anak di sekolah dasar.

Kata Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Asmaul Husna, dan Board Game*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT 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 desainer karya boardgame Asmaul Husna untuk anak-anak. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Board Game Asmaul Husna sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar "

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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds , selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis
4. R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn, M. Sn, selaku Pembimbing I
5. Ogie Urvil, M.Si., selaku Pembimbing II
6. Bapak Izbik, para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
7. Instansi terkait
8. Keluarga Tercinta.
9. Teman-teman penulis, khususnya Genk Tahu Bulat. Gerabah, Pwretty, Posyandu Basgor, Wisuda Bareng 2022, Anak Kossan, Gimmick, dan Kelas 6D.
10. Teman-teman angkatan 12 seperjuangan.

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

Jakarta, 19 Juli 2022

Penulis,

Tanda Tangan Mahasiswa

Diena Muthia Amatullah

NIM 19010036

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penulisan.....	6
F. Manfaat Penulisan.....	6
G. Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Desain Grafis	8
B. Tipografi	9
C. Warna.....	9
D. Ilustrasi.....	14
E. Pengertian Perancangan	14
F. Pengertian Board Game	14
G. Pengelompokan Umur.....	17
H. Pengertian Media Pembelajaran.....	22
I. Pengertian Asmaul Husna.....	24
BAB III KONSEP PERANCANGAN KARYA	28
A. Data Penulisan	28
B. Teknik Pengumpulan Data.....	29
C. Ruang Lingkup.....	32
D. Media Promosi	39
BAB IV PEMBAHASAN	42

A. Pra produksi	42
B. Produksi	44
C. Pasca produksi	49
BAB V PENUTUP.....	52
A. Simpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Asmaul Husna	24
Gambar 3.1 Observasi	29
Gambar 3.2 Wawancara.....	30
Gambar 3.3 Survei Jumlah Responden.....	30
Gambar 3.4 Survei Pentingnya Asmaul Husna.....	31
Gambar 3.5 Font.....	31
Gambar 3.6 Survei Hafal Asmaul Husna.....	32
Gambar 3.7 Survei Responden Yang Memiliki Anak Kecil.....	32
Gambar 3.8 Mindmapping.....	34
Gambar 3.9 Moodboard.....	36
Gambar 3.10 Contoh Karya.....	36
Gambar 3.11 Tipografi.....	38
Gambar 4.1 Mindmapping.....	42
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	43
Gambar 4.3 Sketsa.....	43
Gambar 4.4 Aset Ilustrasi.....	44
Gambar 4.5 <i>Board Game</i>	46
Gambar 4.6 Kartu Asmaul Husna.....	46
Gambar 4.7 Kartu Kesempatan.....	47
Gambar 4.8 Karakter.....	47
Gambar 4.9 Buku Baca Aku.....	48
Gambar 4.10 Packaging.....	48
Gambar 4.11 Gimmick	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	42
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan TA.....	57
Lampiran 3 Dokumentasi Ujian Proposal TA	61
Lampiran 4 Dokumentasi Sidang TA	62