

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ILUSTRASI *GAMECARD* SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN MUHADATSAH UNTUK SISWA

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk

memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

SARAH UTAMI SEDONO

NIM: 2290442135

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ilustrasi Gamercard Sebagai Media Pembelajaran Muhadatsah Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Penulis : Sarah Utami Sedono
NIM : 2290442135
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

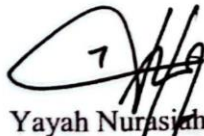
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Jumat, tanggal 18 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



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

Anggota 1



Yayah Nurashih, M.Pd
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19800507202311013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supianti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Sarah Utami Sedono
NIM : 2290442135
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 04 Juli 2025

Pembimbing I



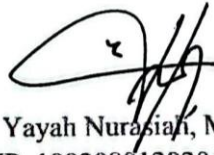
Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Pembimbing II



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

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:

Nama	: Sarah Utami Sedono
NIM	: 2290442135
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN ILUSTRASI GAMECARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUHADATSAH UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA **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, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,



Sarah Utami Sedono
NIM: 2290442135

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Sarah Utami Sedono
NIM : 2290442135
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demikian 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 ILUSTRASI GAMECARD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUHADATSAN UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,



Sarah Utami Sedono
NIIM: 2290442135

ABSTRAK

Penguasaan Bahasa Arab, terutama dalam kemampuan berbicara (percakapan), merupakan tantangan bagi siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam lingkungan pesantren modern. Banyak siswa menghadapi tantangan dalam membentuk kalimat, memiliki keterbatasan kosakata, dan merasa kurang percaya diri saat berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran dalam bentuk ilustrasi kartu permainan yang mendukung proses belajar muhadatsah secara interaktif dan menyenangkan. Metode yang diterapkan meliputi wawancara, observasi, kajian pustaka, dan analisis terhadap audiens yang dituju. Media dibuat dalam format kartu interaktif yang dilengkapi dengan ilustrasi dan terdiri dari tujuh kategori tema kosakata, seperti hewan, alat tulis, buah-buahan, sayuran, dan lainnya, serta disertai dengan media pendukung berupa buku catatan, pin, dan gantungan kunci. Hasil dari proses perancangan menunjukkan bahwa tampilan yang menarik, pemanfaatan ilustrasi bertema, serta penerapan metode permainan pendidikan dapat membantu siswa untuk lebih memahami kosakata dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam muhadatsah. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran Bahasa Arab yang lebih komunikatif, kreatif, dan relevan dengan konteks.

Kata kunci: *muhadatsah*, Bahasa Arab, *gamecard*, media pembelajaran.

Achieving proficiency in Arabic, especially in the area of muhadatsah (conversation), continues to be a significant challenge for junior high school students in contemporary Islamic boarding schools. Numerous students face difficulties with forming sentences, possess a limited vocabulary, and experience a lack of confidence when speaking Arabic. This research intends to create an educational tool in the shape of illustrated game cards to enhance the muhadatsah learning experience in a fun and interactive manner. The research techniques consist of conducting interviews, observing behavior, reviewing existing literature, and analyzing the intended audience. The primary result is a collection of interactive illustrated cards organized into seven vocabulary themes, including animals, stationery, fruits and vegetables, among others. Supporting materials, including notebooks, pins, and keychains, are also created to enhance the retention of vocabulary. The findings indicate that the use of appealing visuals, thematic drawings, and educational games enhances students' vocabulary comprehension and boosts their involvement in muhadatsah. This design aims to provide a different option for enhancing the communication, creativity, and contextual understanding of Arabic language education.

Keyword: *muhadatsah*, Arabic Language, *gamecard*, educational media.

PRAKATA

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya dalam menyusun proposal tugas akhir dengan judul “Perancangan Ilustrasi *Gamecard* Sebagai Media Pembelajaran *Muhadatsah* Untuk Siswa Menengah Pertama” ini. Proposal tugas akhir ini merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi sebagai bagian dari penyelesaian tugas dalam memperoleh gelar Ahli Madya Desain Grafis.

Keberhasilan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini menjadi suatu pencapaian yang membanggakan. Meski penulis menghadapi sejumlah kendala di lapangan karena keterbatasan, namun laporan ini dapat diselesaikan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak terkait.

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si. Selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S. Kom., M.T., selaku Kepala Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan dalam perancangan karya tugas akhir
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis.

6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan laporan tugas akhir.
8. Semua Dosen penguji dalam sidang tugas akhir penulis
9. Orang tua yang selalu membantu dan mendukung semua kebutuhan penulis dalam tugas akhir.
10. Semua teman Desain Grafis yang telah ikut serta mendukung tugas akhir ini dengan sepenuh hati.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal tugas akhir ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 11 Juli 2025
Penulis



Sarah Utami Sedono
2290442135

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Pembahasan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6

A.	Teori Umum.....	6
1.	Desain Grafis.....	6
2.	Ilustrasi	9
3.	Layout	9
4.	Perancangan	10
5.	<i>Gameboard</i>	10
B.	Teori Khusus.....	11
1.	Bahasa Arab	11
2.	<i>Muhadatsah</i>	11
3.	Pondok Modern.....	12
4.	<i>Gamecard</i>	12
5.	Sekolah Menengah Pertama.....	13
BAB III METODE PELAKSANAAN		14
A.	Data atau Objek Penulisan.....	14
B.	Analisis Khalayak Sasaran.....	16
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	17
D.	Ruang Lingkup	19
E.	Analisis SWOT	22
F.	Langkah Kerja.....	23
BAB IV PEMBAHASAN		27

A.	Hasil Himpunan Data.....	27
1.	Studi Literasi	27
A.	Pra Produksi.....	28
B.	Tahap Produksi	35
E.	Hasil Karya	38
BAB V PENUTUP		51
A.	Simpulan	51
B.	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Pondok Modern Darul Falah Cimenteng	14
Gambar 2. Referensi Perancangan Kartu Interaktif	15
Gambar 3. Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia	18
Gambar 5. Referensi <i>Layout</i> Kartu Interaktif.....	21
Gambar 6. Buku referensi	27
Gambar 7. <i>Mindmapping</i>	28
Gambar 8. Sketsa desain	35
Gambar 9. Logo Adobe Illustrator	36
Gambar 10. Logo Microsoft Office Word.....	36
Gambar 11. Tipografi Rubik	37
Gambar 12. Proses desain melalui Adobe Illustrator	38
Gambar 13. Desain kartu jenis hewan.....	40
Gambar 14. Desain kartu jenis transportasi.....	40
Gambar 15. Desain kartu jenis buah dan sayuran	41
Gambar 16. Desain kartu jenis alat tulis.....	41
Gambar 17. Desain kartu jenis pakaian.....	42
Gambar 18. Desain kartu jenis elektronik	43
Gambar 19. Desain kartu jenis perkakas	43

Gambar 20. Sisi depan kartu	44
Gambar 21. Sisi belakang kartu.....	45
Gambar 22. <i>Wireframe</i> wadah kartu	46
Gambar 23. Desain <i>notebook</i>	47
Gambar 24. Desain Pin.....	48
Gambar 25. Desain Gantungan Kunci.....	48
Gambar 26. Desain X-Banner	49
Gambar 27. Desain poster	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis SWOT	23
Tabel 2. <i>Storyline</i> untuk desain	34