

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOARD GAME INTERAKIF SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENGENALAN HURUF HIJAIYAH
PADA ANAK TK AL-QUR'AN DINIYAH
AWALIYAH MEDAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh
MARSYA AULIA EFENDI

NIM: 2390473049

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF MEDAN
PSDKU MEDAN

2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Interaktif Sebagai
Media Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Anak TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah
Medan
Penulis : Marsya Aulia Efendi
NIM : 2390473049
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 senin tanggal 16 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Sofi Andriyani, S.Pd., M.Sn
NIP. 19902112019032021

Anggota 1



Komda Saharja, S.Kom, M.Pd
NIP. 19772202006041002

Anggota 2



Fitri Evita, S.Pd, M.Sn
NIP. 198810022024212032

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



Murtopo, S.E., M.Si
NIP. 197205282006041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Board Game Interaktif Sebagai
Media Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah
Pada Anak TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah
Medan

Penulis : Marsya Aulia Efendi
NIM : 2390473049
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 09 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

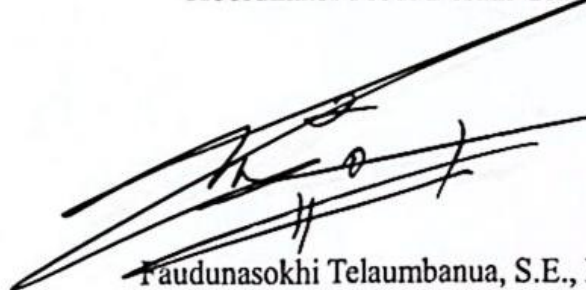


Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn
NIP. 19830725 202421 2 013



Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd
NIP. 19881002 202421 2 032

Mengetahui
Koordinator Prodi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 19800602 200212 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama	: Marsya Aulia Efendi
NIM	: 2390473049
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2023-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Board Game Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengenalan Huruf
Hijaiyah Pada Anak TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah Medan **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.

Medan, 09 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Marsya Aulia Efendi
NIM. 2390473049

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Marsya Aulia Efendi
NIM : 2390473049
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023-2026

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 Board Game Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah Medan.

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.

Medan, 09 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Marsya Aulia Efendi
NIM. 2390473049

ABSTRACT

The design of engaging learning media is essential to increase young children's interest in learning the Hijaiyah letters. This final project aims to design an interactive board game entitled "Let's Learn Hijaiyah" as a learning medium for students at TK Al-Qur'an Diniyah Awaliyah. The objective is to develop an interactive, engaging, and age-appropriate learning medium that supports the process of introducing Hijaiyah letters to early childhood learners. The theoretical foundation covers design principles, interactive media, board games, educational media, the introduction of Hijaiyah letters, and the use of Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, and Ibis Paint X. The research employed observation, interviews, and literature review as data collection methods, followed by the pre-production, production, and post-production stages. The final product consists of an interactive game board, 28 Hijaiyah letter cards, and reward stars featuring attractive visual designs. The trial results indicate that the board game successfully increases students' enthusiasm and motivation in learning. Therefore, this interactive board game can serve as an effective, enjoyable, and appropriate alternative learning medium for introducing Hijaiyah letters to early childhood learners.

Keywords: board game, educational, Hijaiyah letters, visual.

ABSTRAK

Perancangan media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah. Tugas akhir ini merancang board game interaktif “Ayo Mengetahui Hijaiyah” sebagai media pembelajaran di TK Al-Qur’an Diniyah Awaliyah. Tujuannya adalah menghasilkan media yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga mendukung proses pengenalan huruf hijaiyah. Landasan teori meliputi perancangan, media interaktif, board game, media edukatif, pengenalan huruf hijaiyah, serta penggunaan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Ibis Paint X. Metode penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan studi pustaka, kemudian dilanjutkan dengan tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Hasil perancangan berupa papan permainan interaktif, 28 kartu huruf hijaiyah, dan bintang penghargaan dengan visual yang menarik. Uji coba menunjukkan media ini mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Board game ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci: board game, edukasi, huruf hijaiyah, Perancangan.

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 perancang board game interaktif sebagai media edukasi pengenalan huruf hijaiyah pada anak TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul "Perancangan Board Game Interaktif Sebagai Media Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah Medan".

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. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Murtopo, SE., M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis.
7. Fitri Evita, SE., S.Pd., M.Sn., selaku Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran selama penyusunan tugas TA ini.
8. Haryati Ahda Nasution, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tugas akhir ini.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. TK Al-qur'an Diniyah Awaliyah yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir
11. Meli Eka Putri dan Jazet Efendi selaku orang tua penulis yang senantiasa membantu penulis serta memberikan doa untuk melakukan tugas akhir ini.
12. Saya mengucapkan terima kasih kepada teman saya Ode, Ica, Jara yang telah memberikan dukungan.
13. Saya mengucapkan terima kasih yang paling besar kepada teman saya Silky, Aisa, dan teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
14. Saya mengucapkan terima kasih kepada diri saja sendiri yang sudah berjuang dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

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

Medan, 9 Juni 2025



Marsya Aulia Efendi
NIM. 2390473049

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSAKA	7
A. Perancangan	7
B. Media Interaktif	9
C. <i>Board Game</i>	11
D. Media Edukasi	12
E. Pengenalan Huruf Hijaiyah	13
F. Huruf Hijaiyah	14
G. Aplikasi Pengolah Desain <i>Board Game</i>	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Data/Objek Penulisan	17
1. Profil Sekolah	17
2. Struktur Organisasi	18
3. Visi dan Misi Sekolah	19
4. Objek Karya	19
5. Spesifikasi Karya.....	19
B. Teknik pengumpulan data	20
1. Observasi	21
2. Studi Pustaka	21
3. Wawancara	22
C. Ruang Lingkup Perancangan	23
1. Peran Penulis	24

2. Kategori Karya	24
3. Ide Kreatif	25
D. Langkah Kerja Perancangan	26
1. Praproduksi (Persiapan)	28
2. Produksi (Pelaksanaan).....	28
3. Pascaproduksi (Penyempurnaan)	28
BAB IV PEMBAHASAN	29
A. Proses Perancangan Desain <i>Board Game</i>	29
1. Persiapan Desain <i>Board Game</i> Interaktif (Praproduksi)	29
a. Riset.....	30
b. Konsep perancangan	31
c. Strategi Perancangan	36
d. Sketsa Perancangan	37
2. Proses Pembuatan <i>Board Game</i> Interaktif (Produksi).....	40
a. Digitalisasi Ilustrasi.....	40
b. <i>Layouting</i>	45
c. Desain Kartu Huruf Hijiayah	46
3. Penyempurnaan <i>Board Game</i> Interaktif (Pascaproduksi)	47
a. Proses Cetak Desain	47
b. Penyusunan Karya.....	48
c. <i>Finishing</i>	50
d. Ujicoba Penerapan Board Game	50
e. Evaluasi	52
B. Visualisasi Hasil Perancangan <i>board Game</i>	53
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Table 1. Table Timeline Perancangan	27
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Desain 1 <i>Board Game</i> Interaktif	8
Gambar 2. Desain 2 <i>Board Game</i> Interaktif	8
Gambar 3. Contoh Permainan <i>Board Game</i> Interaktif.....	10
Gambar 4. Contoh Permainan <i>Pazzle Board Game</i>	10
Gambar 5. 28 Huruf Hijaiyah.....	15
Gambar 6. Kegiatan Pembelajaran Sekolah TK Al-qur'an.....	18
Gambar 7. Struktur Organisasi Sekolah TK Al-qur'an Diniyah Awalayah	18
Gambar 8. Bagan Tahapan Perancangan Pelaksanaan TA	26
Gambar 9. Kumpulan <i>Moodboard</i>	33
Gambar 10. Palet Warna.....	34
Gambar 11. Tipografi <i>Chalkboard SE bold</i>	35
Gambar 12. Papan <i>Board Game</i>	36
Gambar 13. Sketsa Karakter	38
Gambar 14. Sketsa Elemen Pendukung	38
Gambar 15. Sketsa Tata Letak dan Material	39
Gambar 16. Sketsa Papan <i>Board Game</i>	40
Gambar 17. Lembar Kerja Baru Pada <i>IbisPaint X</i>	42
Gambar 18. Sketsa Ilustrasi Karakter Pada Lembar Kerja Baru.....	42
Gambar 19. Coloring Pada Ilustrasi Karakter	42
Gambar 20. Ilustrasi Elemen Pendukung.....	43
Gambar 21. Ilustrasi Elemen Pendukung.....	43
Gambar 22. Ilustrasi Desain Latar Belakang	44
Gambar 23. 28 Desain Kartu Huruf Hijaiyah	44
Gambar 24. Desain Pada <i>Pouch</i> Serut	45
Gambar 25. Menyusun Semua Ilustrasi	46
Gambar 26. Desain Kartu Huruf Hijaiyah	46
Gambar 27. Memasukan Desain ke <i>Adobe Illustrator</i>	47
Gambar 28. Penyusunan 28 Kartu Huruf Hijaiyah	48
Gambar 29. Penyusunan Ilustrasi Bintang	48
Gambar 30. Memotong Poster Sesuai Ukuran	49
Gambar 31. Menempel Magnet Pada Papan	49
Gambar 32. Menyiapkan Bahan.....	49
Gambar 33. Menempel Kartu Pada Magnet	49
Gambar 34. Merapikan Pinggrian Pada Kartu	50
Gambar 35. Ujicoba Penerapan <i>Board Game</i>	51
Gambar 36. Ujicoba Penerapan <i>Board Game</i>	52
Gambar 37. Desain 28 Kartu Huruf Hijaiyah	53
Gambar 38. 28 Desain Kartu Huruf Hijaiyah	54
Gambar 39. Visualisasi Hasil 28 Desain Kartu Huruf Hijaiyah.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Biodata Penulis
- Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian TA
- Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian TA
- Lampiran 6. Transrip Wawancara
- Lampiran 7. Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh
- Lampiran 8. Dokumentasi Ujicoca Penerapan *Board Game*