

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* ASMAUL HUSNA SEBAGAI
MEDIA EDUKASI NILAI-NILAI ISLAM DI MIT NURUL
IMAN AL-AZHARY DEPOK

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh:
NAILA SEUDANTI
2390442119

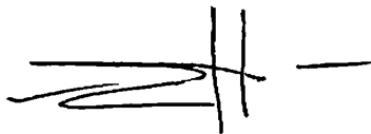
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BOARD GAME ASMAUL HUSNA
SEBAGAI MEDIA EDUKASI NILAI-NILAI ISLAM DI
MIT NURUL IMAN AL-AZHARY DEPOK
Penulis : Naila Seudanti
NIM : 2390442119
Program Studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis

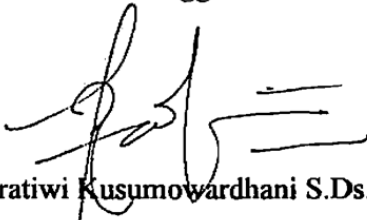
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, 23 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

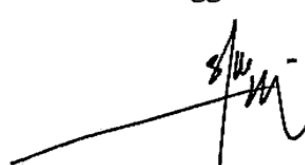
Anggota 1



Pratiwi Kusumowardhani S.Ds., M.Ds.

NIP : 198512082014042002

Anggota 2



Muhammad Syukri Faiz, M.Ds.

NIP. 199608212024061001

Mengetahui
Ketua Jurusan Komunikasi



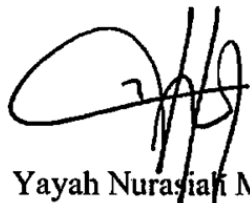
Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Naila Seudanti
NIM : 2390442119
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di *Jakarta, 30 Juni 2026*.....

Pembimbing I



Yayah Nurasiah M.Pd
NIP. 199308012020122013

Pembimbing II



Citrani E.L Nur S.Sn., M.I.kom

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP 198201042023211009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Seudanti
NIM : 2390442119
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN BOARD GAME ASMAUL HUSNA SEBAGAI MEDIA EDUKASI NILAI-NILAI ISLAM DI MIT NURUL IMAN AL-ALZHARY DEPOK 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.

Kota, tanggal-bulan-tahun (Jakarta, 23 Juli 2026)

Yang menyatakan,



Naila Seudanti

NIM: 2390442119

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Naila Seudanti
NIM : 2390442119
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 BOARD GAME ASMAUL HUSNA SEBAGAI MEDIA EDUKASI NILAI-NILAI ISLAM DI MIT NURUL IMAN AL-ALZHARY DEPOK 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

Kota, tanggal-bulan-tahun (Jakarta, 23 Juli 2026)

Yang menyatakan,



Naila Seudanti

NIM: 2390442119

ABSTRAK

The design of the “Asmaul Husna” board game was carried out as an educational medium to support Akidah Akhlak learning at MIT Nurul Iman Al-Azhary Depok. The learning process is still predominantly conducted through textbooks and direct instruction, resulting in limited variation of learning media used during the teaching process. Therefore, an educational medium is needed to support students in understanding the Asmaul Husna material along with the Islamic values embedded within it. The data collection methods employed in this project included observation, interviews, literature review, and data analysis. The final outcome of this project is an educational board game equipped with a game board, Hafal (Memorize) cards, Pahami (Understand) cards, Teladani (Apply) cards, and character pawns. This board game is expected to serve as an educational medium that supports the learning process of Asmaul Husna through play-based activities within the school environment.

Keywords: Board Game, Asmaul Husna, Educational Media, Islamic Values, Madrasah Ibtidaiyah

Perancangan board game “Asmaul Husna” dilakukan sebagai media edukasi pendukung pembelajaran Akidah Akhlak di MIT Nurul Iman Al-Azhary Depok. Metode pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan penyampaian materi secara langsung sehingga variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terbatas, maka diperlukan media edukasi yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami materi Asmaul Husna beserta nilai-nilai Islam yang terkandung di dalamnya. Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, analisis data. Hasil dari perancangan ini berupa board game edukasi, dilengkapi dengan papan permainan, kartu Hafal, kartu Pahami, kartu Teladani, dan pion karakter. Board game ini diharapkan menjadi salah satu media edukasi pendukung pembelajaran yang dapat melengkapi proses pembelajaran Asmaul Husna melalui aktivitas bermain di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Papan Permainan, Asmaul Husna, Media Edukasi, Nilai-Nilai Islam, Madrasah Ibtidaiyah

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala Rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Dalam perancangan Laporan Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai *Board Game Designer* yang bertanggung jawab dalam proses perancangan konsep, visual, mekanik permainan, hingga penyusunan karya.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa yang akan datang.

Penyusunan laporan dan perancangan karya ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah Swt. yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kemudahan selama proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Ketua Jurusan Desain.
5. Dr. Yudha Pradana, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Muhammad Syukri Faiz, M.Ds., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
8. Yayah Nurashiah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses pembuatan Laporan Tugas Akhir.
9. Citrani Eka Lamda Nur, S.Sn., M.I.kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses perancangan karya.

10. Erni Nuraliylah, M.Pd., selaku kepala sekolah MIT Nurul Iman Al-Azhary Depok.
11. Kedua orang tua dan adik-adik penulis yang senantiasa memberikan dukungan penuh berupa doa dan juga motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan dan selama pengerjaan penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Terutama pada kedua orang tua penulis, yang terus mempercayai dan mendorong penulis untuk tidak menyerah.
12. Aby, Yaya, Humai, Fitria, Zahwa, Alifya, Rahma, Nabila, Rose, serta teman-teman terdekat penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberi dukungan, semangat, motivasi, juga menjadi *support system* bagi penulis.
13. Teman-teman Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 16 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.
14. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu yang telah membantu dalam proses perancangan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 30 Juni 2026



Naila Seudanti

NIM. 2390442119

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Karya	4
F. Manfaat.....	4
1. Manfaat bagi Penulis	4
2. Manfaat bagi Politeknik Negeri Media Kreatif.....	4
3. Manfaat bagi Masyarakat	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
1. Prinsip Desain Grafis.....	7
2. Unsur-unsur Desain Grafis	8
B. Media Edukasi.....	11
C. Permainan Edukatif.....	12
D. <i>Board Game</i>	12
E. <i>Board Game</i> sebagai Media Edukasi	13
F. Asmaul Husna	14
G. Nilai-Nilai Islam	16
BAB III.....	17

METODE PELAKSANAAN	17
A. Data Klien	17
1. Klien	17
2. Objek Karya	18
3. Spesifikasi Karya	18
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Studi Pustaka	21
2. Observasi	21
3. Wawancara	23
C. Ruang Lingkup	24
1. Peran Penulis	24
2. Kategori Karya	24
3. Ide Kreatif	25
D. Langkah Kerja	26
1. Pra Produksi	26
2. Produksi	27
3. Pasca Produksi	27
BAB IV	28
PEMBAHASAN	28
A. Pra Produksi	28
1. Konsep dan Ide	28
2. Software	29
3. Warna	30
4. Tipografi	31
5. Gaya Ilustrasi	31
B. Produksi	32
1. Sketsa & Layouting	32
2. Digitalisasi	34
C. Pasca Produksi	58
1. Evaluasi dan Penyempurnaan	58
2. Finalisasi Karya	59
PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran	61

1. Saran Untuk Penulis	61
2. Saran Untuk Politeknik Negeri Media Kreatif.....	61
3. Saran Untuk MIT Nurul Iman Al-Azhary Depok	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64
A. Lampiran Biodata	64
B. Lembar Bimbingan TA.....	65
C. Lembar Bimbingan TA.....	66
D. Transkrip Wawancara	67
E. Dokumentasi.....	69
1. Wawancara dan Observasi.....	69
2. Display dan Sidang	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Sekolah.....	17
Gambar 3. 2 Foto Dokumentasi	21
Gambar 3. 3 Foto Dokumentasi	22
Gambar 3. 4 Foto Wawancara	23
Gambar 3. 5 Foto Wawancara	23
Gambar 3. 6 <i>Mindmap</i>	25
Gambar 3. 7 <i>Moodboard</i>	26
Gambar 4. 1 Adobe Photoshop	29
Gambar 4. 2 Adobe Illustrator.....	29
Gambar 4. 3 Palet Warna <i>Board Game</i>	30
Gambar 4. 4 Tipografi	31
Gambar 4. 5 <i>Layouting</i> Papan Permainan.....	32
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter	32
Gambar 4. 7 Sketsa Box Asmaul Husna	33
Gambar 4. 8 Sketsa Asset Kartu.....	33
Gambar 4. 9 <i>Board Game</i>	34
Gambar 4. 10 Kartu Hafal.....	35
Gambar 4. 11 Isi Pertanyaan Kartu Hafal	36
Gambar 4. 12 Kartu Pahami.....	36
Gambar 4. 13 Isi Pertanyaan Kartu Pahami	37
Gambar 4. 14 Kartu Teladani	38
Gambar 4. 15 Isi Pertanyaan Kartu Teladani	39
Gambar 4. 16 Yamlikha.....	39
Gambar 4. 17 Maksilmina.....	40
Gambar 4. 18 Mishlina.....	41
Gambar 4. 19 Marnush.....	42
Gambar 4. 20 Shadzanus.....	43
Gambar 4. 21 Dawanus	44
Gambar 4. 22 Kastashunus.....	45

Gambar 4. 23 Kastashunus.....	46
Gambar 4. 24 Qithmir	47
Gambar 4. 25 <i>Packaging Box</i>	48
Gambar 4. 26 <i>Pouch</i>	48
Gambar 4. 27 Cover dan Isi Buku Panduan.....	49
Gambar 4. 28 Koin Emas	49
Gambar 4. 29 Poster A4 Tata Cara Bermain	50
Gambar 4. 30 Poster A3+ Pengenalan Karakter	51
Gambar 4. 31 X Banner	51
Gambar 4. 32 Standee Karakter	52
Gambar 4. 33 Gantungan kunci	53
Gambar 4. 34 <i>Sticker</i>	54
Gambar 4. 35 Sticker.....	54
Gambar 4. 36 Notebook	55
Gambar 4. 37 Bando Karakter & Icon	56
Gambar 4. 38 Kipas Karakter.....	56
Gambar 4. 39 Pin Karakter	57
Gambar 4. 40 Evaluasi Ukuran & Warna <i>Board Game</i>	58