

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI
UNTUK ANAK ANAK**



KARYA DESAIN

Oleh:
Novan Khoiruman
NIM: 1512347024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI
MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI
UNTUK ANAK ANAK**



KARYA DESAIN

**Oleh:
Novan Khoiruman
NIM: 1512347024**

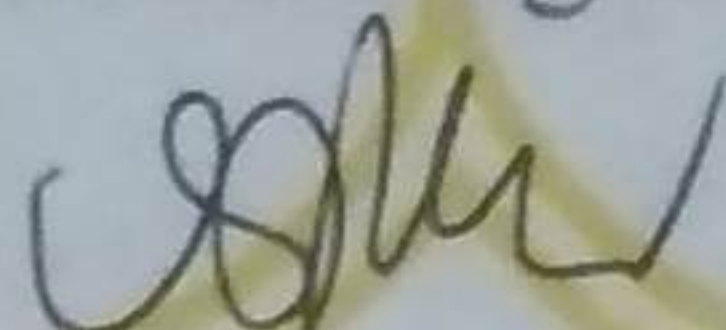
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2020**

Tugas Akhir Perancangan:

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI UNTUK ANAK ANAK

diajukan oleh Novan Khoiruman, 1512347024, Program Studi Desain Komunikasi Visual (Kode Prodi: 90241), Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., MA.

NIP 19740730 199802 2 001/ NIDN 00330077401

Pembimbing II/ Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/ NIDN 00030198507

Cognate/ Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001/ NIDN 0024085801

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



Indiria Maharisi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/ Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn.M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002/ NIDN 0002085909

Karya ini tercipta atas rahmat dan izin Allah SWT. Karya ini dipersembahkan untuk kedua orang tua juga keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung selama ini.

“Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu”
–Ali bin Abi Thalib

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novan Khoiruman

NIM : 1512347024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI UNTUK ANAK ANAK**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Januari 2020

Penulis,

Novan Khoiruman

NIM. 1512347024

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novan Khoiruman
NIM : 1512347024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEHAFAL DOA SEHARI HARI UNTUK ANAK ANAK**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 23 Januari 2020

Penulis,

Novan Khoiruman
NIM. 1512347024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

Alhamdulillah, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI UNTUK ANAK ANAK**. Perancangan ini bertujuan untuk membantu anak-anak menghafal doa dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Dari hasil perancangan yang telah dilakukan, skripsi ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karenanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran dari pembaca. Mudah-mudahan dapat memberikan ilmu tambahan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 23 Januari 2020

Penulis,

Novan Khoiruman

NIM. 1512347024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dari hati yang terdalam penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekertaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Ibu Hesti Rahayu, selaku Pembimbing I yang sangat berjasa dalam proses perancangan ini, terutama di bagian penulisan. Terima kasih atas kritik dan saran yang diberikan demi mencapai perancangan karya yang baik.
8. Bapak Edi Jatmiko, selaku Pembimbing II yang sangat berjasa dalam proses pembuatan karya perancangan ini. Atas kesediaan waktu dan kerja samanya saya ucapkan banyak terima kasih.
9. Bapak Andika Indrayana, selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, yang telah berjasa membimbing saya selama masa kuliah ini.
10. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Asnar Zacky, pak Umar Hadi, pak Wibowo, pak Baskoro Suryo Banindro, pak Arif Agung S, pak I.T. Sumbo Tinarbuko, pak Endro Tri Susanto, pak Hartono Karnadi, pak Prayanto Widyo H, pak FX. Widyatmoko (koskow), pak, Terra Bajraghosa, pak Gogor Bangsa, pak Andi Haryanto, pak Kadek Primayudi, pak Aditya Utama, ibu (Almh) Novi Mayasari, ibu Heningtyas Widowati, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.

11. Teman-teman Sewon Gamers yang telah memberi banyak pengalaman dalam bermain sekaligus belajar tentang *board game* sekaligus membantu dalam proses perancangan ini.
12. Untuk Mas Gilang, Mas Naufal, Daviq, Fikri, Yasmin, Mega dan Aisyah yang telah banyak sekali membantu dalam proses perancangan ini.
13. Teman-teman dari Komunitas *Board Game* Yogyakarta yang telah menjadi teman main *board game* yang seru dan membantu dalam perancangan ini.
14. Semua mahasiswa DKV yang saya kenal, sukses untuk kalian semua. Semua teman-teman dan kerabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Novan Khoiruman

NIM: 1512347024

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI UNTUK ANAK ANAK

Doa adalah hal yang sangat melekat dengan umat islam, Sebagai umat islam kita diharuskan untuk selalu berdoa ketika melakukan setiap aktifitas. Karena berdoa merupakan cara kita berkomunikasi dengan Allah SWT, dan cara untuk mengingat-Nya. Berdoa haruslah menjadi sebuah kebiasaan, untuk mencapai hal tersebut maka kebiasaan berdoa harus diajarkan sejak dini, sehingga menghafal doa menjadi sangat penting untuk dilakukan sejak masih anak-anak. Tetapi dalam menghafal doa, Anak-anak cepat merasa bosan karena metode menghafalkannya hanya dengan membaca berulang-ulang. Pada dasarnya menghafalkan itu adalah pengulangan, agar anak-anak tidak bosan maka pengulangan itu harus dikemas dengan cara yang berbeda sehingga terasa lebih menyenangkan.

Tujuan dari perancangan ini yaitu membantu anak-anak untuk menghafalkan doa sehari-hari dengan lebih mudah dan menyenangkan, maka dari itu media yang dipilih adalah *board game*. *Board game* dipilih karena anak-anak menyukai permainan. Ketika bermain *board game*, anak-anak akan berinteraksi dengan temannya sehingga anak-anak tidak cepat merasa bosan walaupun melakukannya berulang kali.

Dalam melakukan perancangan ini data pendukung sangat dibutuhkan. metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara mengamati proses menghafal anak-anak, mengumpulkan data yang melalui berbagai macam buku, dan mengumpulkan referensi visual sebagai acuan ketika mendesain. Proses perancangan *board game* ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap pra-produksi (mengumpulkan data, menentukan mekanik board game, dan melakukan ujicoba), tahap produksi (melakukan visualisasi) dan pasca produksi (mencetak board game menjadi bentuk fisik).

Dalam menghafal doa, anak-anak membutuhkan metode yang menyenangkan, sehingga dapat memberikan semangat bagi anak-anak untuk menghafal. Untuk mengenalkan nilai-nilai religius, anak-anak akan lebih mudah menerima jika dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar. *Board game* dengan konten pendidikan agama merupakan media yang cocok untuk anak-anak, karena anak-anak bisa bermain sambil belajar agama.

Kata kunci: *Board game, Doa, Anak-anak*

ABSTRACT

Novan Khoiruman
NIM: 1512347024

DESIGNING OF BOARD GAME AS A MEMORIZER MEDIA OF DAILY PRAYER FOR CHILDREN

Prayer is a thing that is very attached to Muslims, As Muslims, we are required to always pray when doing any activity. Because prayer is the way for us to communicate with Allah, and the way to remember Him. Praying must be a habit, to achieve this, the habit of praying must be taught from an early age, so that memorization of prayer is very important to be done from childhood. But in memorizing prayer, children quickly get bored because the method of memorizing is only by reading it over and over again. Basically, memorizing is repetition, to make sure children doesn't get bored then repetition must be packaged in a different way so it can be delivered in more fun way.

The purpose of this design is to help children to memorize daily prayers easier and pleasantly, thus, the chosen media is board game. Board games are chosen because children like games. When playing board games, children will interact with their friends they do not get bored quickly despite of doing it repeatedly.

In doing so, design-supporting data is needed. The method used to collect data is by observing the process of memorizing children, collecting data through various books, and collecting visual references as a reference when designing. The process of designing a board game is done in 3 stages, namely the pre-production stage (collecting data, determining the board game mechanics, and conducting trials), the production stage (visualizing) and post-production (printing board games into physical forms).

In memorizing prayer, children need a fun-method, so that it can provide encouragement for children to memorize. To introduce religious values, children will be more receptive if it is done with a play-while-learning approach. Board games with religious education content are suitable media for children, because children can play while learning religion.

Keywords : Boardgame, Prayer, Children

DAFTAR ISI

Karya ini tercipta.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Perancangan	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan	6
H. Metode Analisis Data	7
I. Skematik Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	10
A. Tinjauan Tentang Doa	10
B. Tinjauan Tentang Board Game.....	14
C. Tinjauan Tentang Bermain	36
D. Analisis Data	42
E. Kesimpulan Analisis Data	44
BAB III KONSEP PERANCANGAN	45
A. Konsep Media	45
B. Konsep Kreatif	47
BAB IV PROSES DESAIN	69
A. Uji Permainan.....	69
B. Logo board game.....	71
C. Layout kartu dan papan permainan	73
D. Studi visual kartu item	74
E. Studi visual papan permainan	75
F. Desain akhir	79
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	99
A. Uji permainan board game	99
B. Angket	106
C. Katalog dan Display Pameran.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Angket	55
Gambar 4. 1 Sketsa Logo	71
Gambar 4. 2 Pemilihan font dan layout logo	72
Gambar 4. 3 Desain akhir logo game Hadori.....	72
Gambar 4. 4 kartu item (kiri) & potongan doa (kanan)	73
Gambar 4. 5 <i>Layout</i> papan permainan	73
Gambar 4. 6 Data visual poin.....	74
Gambar 4. 7 Sketsa poin	74
Gambar 4. 8 Ilustrasi poin.....	74
Gambar 4. 9 Data visual bertahan	74
Gambar 4. 10 Sketsa bertahan.....	74
Gambar 4. 11 Ilustrasi bertahan	75
Gambar 4. 12 Data visual berhenti.....	75
Gambar 4. 13 Sketsa berhenti	75
Gambar 4. 14 Ilustrasi berhenti.....	75
Gambar 4. 15 Data visual doa sebelum makan	76
Gambar 4. 16 Sketsa doa sebelum makan.....	76
Gambar 4. 17 Ilustrasi doa sebelum makan	76
Gambar 4. 18 Data visual doa setelah makan	76
Gambar 4. 19 Sketsa doa setelah makan.....	76
Gambar 4. 20 Ilustrasi doa setelah makan	76
Gambar 4. 21 Data visual doa sebelum tidur	76
Gambar 4. 22 Sketsa doa sebelum tidur.....	76
Gambar 4. 23 Ilustrasi doa sebelum tidur	77
Gambar 4. 24 Data visual doa bangun tidur.....	77
Gambar 4. 25 Sketsa doa bangun tidur	77
Gambar 4. 26 Ilustrasi doa bangun tidur.....	77
Gambar 4. 27 Data visual doa masuk WC	77
Gambar 4. 28 Sketsa doa masih WC.....	77
Gambar 4. 29 Ilustrasi doa masuk WC	77
Gambar 4. 30 Data visual doa keluar WC.....	78
Gambar 4. 31 Sketsa doa keluar WC	78
Gambar 4. 32 Ilustrasi doa keluar WC.....	78
Gambar 4. 33 Data visual doa masuk masjid.....	78
Gambar 4. 34 Sketsa doa masuk masjid.....	78
Gambar 4. 35 Ilustrasi doa masuk masjid	78
Gambar 4. 36 Data visual doa keluar masjid	79
Gambar 4. 37 Sketsa doa keluar masjid	79
Gambar 4. 38 Ilustrasi doa keluar masjid.....	79
Gambar 4. 39 Bagian belakang kartu.....	79
Gambar 4. 40 Kartu efek.....	80
Gambar 4. 41 Kartu potongan doa sebelum makan	80
Gambar 4. 42 Kartu potongan doa sesudah makan.....	80
Gambar 4. 43 Kartu potongan doa masuk WC	80

Gambar 4. 44 Kartu potongan doa keluar WC.....	81
Gambar 4. 45 Kartu potongan doa masuk masjid	81
Gambar 4. 46 Kartu potongan doa keluar masjid	81
Gambar 4. 47 Kartu potongan doa sebelum tidur	81
Gambar 4. 48 Kartu potongan doa bangun tidur.....	82
Gambar 4. 49 Papan permainan set doa sebelum & sesudah makan	82
Gambar 4. 50 Papan permainan set doa masuk & keluar WC	83
Gambar 4. 51 Papan permainan set doa masuk & keluar masjid.....	83
Gambar 4. 52 Papan permainan set doa sebelum & bangun tidur	84
Gambar 4. 53 Cover depan set doa sebelum & sesudah makan.....	84
Gambar 4. 54 keliling Cover depan set doa sebelum & sesudah makan	85
Gambar 4. 55 Cover belakang set doa sebelum & sesudah makan.....	85
Gambar 4. 56 Keliling cover belakang set doa sebelum & sesudah makan	85
Gambar 4. 57 Cover depan set doa sebelum & bangun tidur.....	86
Gambar 4. 58 Keliling cover depan set doa sebelum & bangun tidur	86
Gambar 4. 59 Cover belakang set doa sebelum & bangun tidur.....	86
Gambar 4. 60 Keliling cover belakang set doa sebelum & bangun tidur	87
Gambar 4. 61 Cover depan set doa masuk & keluar masjid	87
Gambar 4. 62 Keliling cover depan set doa masuk & keluar masjid.....	87
Gambar 4. 63 Cover belakang set doa masuk & keluar masjid	88
Gambar 4. 64 Keliling cover belakang set doa masuk & keluar masjid.....	88
Gambar 4. 65 Cover depan set doa masuk & keluar WC	88
Gambar 4. 66 Keliling cover depan set doa masuk & keluar WC	89
Gambar 4. 67 Cover belakang set doa masuk & keluar WC.....	89
Gambar 4. 68 Keliling cover belakang set doa masuk & keluar WC	89
Gambar 4. 69 Mockup cover.....	90
Gambar 4. 70 Cover buku panduan.....	90
Gambar 4. 71 Buku panduan halaman tutorial.....	91
Gambar 4. 72 Buku panduan halaman doa	91
Gambar 4. 73 Buku panduan halaman pedoman guru	92
Gambar 4. 74 Totebag	92
Gambar 4. 75 Notebook	93
Gambar 4. 76 Video tutorial.....	93
Lampiran 1 Angket anak-anak laki-laki.....	106
Lampiran 2 Angket anak-anak perempuan	106
Lampiran 3 Katalog.....	107
Lampiran 4 Display pameran	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Doa adalah hal yang sangat melekat dengan umat islam, bisa dibilang kalau doa itu adalah ibadahnya umat islam, hal tersebut terdapat pada hadis oleh HR. Ibnu Majah yang berbunyi:

Nu'man bin Basyir radhiyallahu 'anhu mengatakan, bahwa rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "sesungguhnya doa adalah ibadah." Beliau shallallahu 'alaihi wa salam kemudian membaca ayat "Dan Rabb-mu berfirman, "berdoalah kepadaku, niscaya akan Aku perkenankan bagimu." (HR. Ibnu Majah)

Doa dapat dijadikan sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT., karena ketika berdoa yang kita lakukan adalah berkomunikasi dengan Allah SWT. Berdoa juga dapat meningkatkan keimanan kita, karena ketika kita berdoa kita yakin bahwa Allah SWT., akan mendengar doa kita dan kita juga yakin bahwa Allah SWT. pasti akan mengabulkan doa kita. Seperti firman Allah SWT. Dalam Surah Al-Baqarah ayat 186 yang berbunyi:

Dan apabila hambaku bertanya kepadamu tentang Aku, maka (jawablah), bahwasanya Aku dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila ia memohon kepada-Ku dan hendaklah mereka beriman kepada-Ku, agar mereka selalu berada di dalam kebenaran. (Q.S. Al-Baqarah: 186)

Dari surah Al-Baqarah ayat 186 tersebut dijelaskan bahwa Allah SWT. dekat dengan umatnya, selain itu Allah SWT. juga memerintahkan kepada umatnya untuk berdoa dan menjamin akan mengabutkan doa orang yang memohon kepada-Nya.

Allah SWT. Sangat suka jika ada umatnya yang berdoa kepada-Nya, dan Allah SWT. Tidak menyukai umatnya yang sombong (tidak mau berdoa dan beribadah kepada-Nya). Allah SWT. Dengan tegas menyatakan bahwa mereka (orang yang tidak mau berdoa dan beribadah kepada-Nya) akan

dimasukan kedalam neraka jahanam. Seperti firman Allah SWT. Dalam surah Ghafir ayat 60 yang berbunyi:

Dan Rabb-mu berfirman, “Berdoalah kepada-Ku, niscaya akan Aku perkenankan bagimi. Sesungguhnya orang-orang yang menyombongkan diri dari menyembah-Ku akan masuk neraka jahanam dalam keadaan hina hina.” (Q.S. Ghafir: 60)

Karena hal tersebut doa menjadi suatu hal yang sangat penting bagi umat islam, maka dari itu kebiasaan berdoa harus diajarkan sejak masih anak-anak. Saat ini pengajaran pembiasaan dalam berdoa sejak anak-anak sudah dilakukan dengan cara mengajarkan hafalan doa sehari-hari kepada anak-anak. Para orangtua terutama yang beragama islam pasti ingin anaknya dapat menghafal doa sehari-hari, akan tetapi banyak diantara mereka yang tidak bisa mengajarkan hafalan doa kepada anaknya karena kebanyakan dari mereka sibuk dan ada beberapa juga yang lupa bahkan belum hafal dengan doanya. Para orang tua yang tidak bisa mengajari anaknya menghafal doa biasanya menitipkan anaknya ke taman pendidikan Al-Qur’an (TPA) agar anaknya dapat belajar tentang agama termasuk menghafal doa.

Akan tetapi metode menghafal yang digunakan di taman pendidikan Al-Qur’an untuk saat ini masih terbilang membosankan dan kurang menyenangkan untuk anak-anak. Dari yang perancang lihat dan rasakan dulu saat masih anak-anak cara menghafalnya yaitu murid duduk sambil mengikuti doa yang dilafadzkan oleh guru secara perlahan dan diulang-ulang, dan untuk murid yang sudah bisa membaca al-qur’an menghafal sendiri dengan membaca secara berulang dan nantinya akan disetorkan kepada guru, metode menghafal ini terasa seperti menghafal buku pelajaran yang membosankan.

Padahal anak-anak ketika umur 7-12 tahun sangat suka bermain dengan teman sebayanya, dan masih sangat aktif, bahkan tidak sedikit dari mereka yang bisa dikatakan “tidak bisa diam”. Anak-anak sebenarnya bisa lebih cepat belajar sesuatu jika anak-anak tersebut mempraktekkan hal yang dipelajarinya (learning by doing). Ketika bermain, anak-anak dapat dengan mudah mengingat apa yang dimainkannya, dengan kata lain anak-anak dapat

lebih mudah menghafal dengan sebuah permainan. Permainan juga dapat membuat hafalan tersebut menjadi tidak mudah untuk dilupakan karena ketika bermain anak tersebut akan melakukan sesuatu untuk menghafal sehingga lebih mudah untuk mengingatnya.

Dari latar belakang di atas perancang merasa board game adalah media yang cocok untuk media menghafal doa sehari-hari bagi anak-anak. mengapa board game? Mengapa bukan game digital yang dapat dengan mudah diakses di manapun dan kapanpun oleh gadget?. Memang di era modern ini banyak anak-anak yang lebih suka bermain gadget daripada bermain permainan yang sifatnya manual. Perancang memilih board game karena board game memiliki kekurangan yang juga dapat dijadikan kelebihan jika dibandingkan dengan game digital, kekurangan atau kelebihan dari board game yaitu ketika bermain board game maka pemain harus berada di suatu tempat yang sama dan pemain harus melakukan interaksi satu sama lain saat bermain. Pada board game juga dapat dicantumkan ilustrasi, simbol, teks dan unsur visual lainnya sehingga dapat lebih menarik dan lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.

Memang kegemaran anak-anak dalam bermain gadget yang dapat dengan mudah diakses dan dimainkan kapanpun dimanapun merupakan ancaman bagi board game. Untuk anak-anak yang sudah sangat sering bermain gadget mungkin sulit untuk berpaling dari gadget-nya, maka dari itu agar anak-anak bisa meninggalkan gadget-nya dan berkumpul bersama untuk memainkan *board game*, maka peran orang tua atau guru yang mengajak belajar sambil bermain dengan *board game* sangat diperlukan. Hal tersebut dapat menjalin komunikasi yang baik antara orangtua atau guru dengan anak-anak. Walau begitu bukan berarti gadget tidak dapat diaplikasikan pada board game, gadget juga bisa dijadikan alat bantu dalam bermain board game. Salah satu contoh gadget dapat menjadi alat bantu dalam bermain board game adalah saat ini banyak kartu augmented reality (AR) yang dapat dipindai oleh gadget dan pada gadget menampilkan bentuk 3D dari gambar yang ada pada kartu.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *board game* yang dapat dijadikan sebagai media untuk menghafal doa sehari-hari agar lebih mudah dalam menghafal dan menyenangkan bagi anak-anak?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *board game* ini adalah membantu anak-anak untuk menghafal doa sehari-hari dengan lebih mudah dan menyenangkan bagi anak-anak.

D. Batasan Masalah

1. Batasan konten

- a. Perancangan akan berisi hafalan untuk doa-doa yang baik dihafal oleh anak-anak pada umumnya, seperti doa makan, tidur, ke WC, dan ke masjid.
- b. Perancangan akan dibuat dalam beberapa set hafalan doa, setiap set terdiri dari 2 doa yang saling berhubungan.
- c. Setiap tema memiliki rule yang sama sehingga jika ingin mengganti hafalan doanya hanya cukup mengganti beberapa kartu sesuai dengan set-nya.
- d. Dalam setiap set terdiri dari 2 doa, list set doanya antara lain:
 - 1) doa sebelum makan dan doa setelah makan
 - 2) doa sebelum tidur dan doa bangun tidur
 - 3) doa masih masjid dan doa keluar masjid
 - 4) doa masuk WC dan keluar WC

2. Target audiens

Audiens perancangan ini diajukan kepada anak-anak beragama islam usia 7 - 12 tahun yang sudah bisa membaca, sehingga *board game* ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan perancangan ini dapat berfungsi sebagaimana mestinya yaitu sebagai media menghafal doa sehari-hari untuk anak-anak agar mereka dapat dengan mudah dan cepat menghafal doa sehari-hari dengan cara yang menyenangkan.

3. Target market

Proses belajar mengajar menggunakan *board game* ini memerlukan peran orang tua atau guru untuk mengajak anak-anak memainkan game ini. melalui orang tua atau guru, anak-anak bisa meninggalkan gadgetnya dan berkumpul untuk bermain sambil belajar bersama-sama. Maka dari itu target market perancangan ini yaitu guru ngaji yang berusia 20-35 tahun, suka mencoba hal yang baru dan kreatif dalam mengajar.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Desain Komunikasi Visual

Bagi prodi Desain Komunikasi Visual, perancangan ini dapat menjadi bahan referensi perancangan media yang sama, yaitu *board game*.

2. Manfaat bagi masyarakat umum

Bagi Masyarakat umum, perancangan ini dapat menjadi Menjadi media alternatif untuk menghafalkan doa sehari-hari.

3. Manfaat bagi guru

Bagi guru, perancangan ini dapat menjadi metode alternatif dalam mengajarkan anak didiknya agar suasana dalam kelas menjadi menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar anak didiknya.

F. Definisi Operasional

1. *Game* (permainan)

Katie Salen dan Eric Zimmerman (2004: 83) berpendapat bahwa permainan adalah sebuah sistem dimana ada pemain yang terlibat dalam konflik buatan yang memiliki aturan dan memiliki hasil akhir yang pasti.

2. Media

Nizwardi Jalinus dan Ambiyar (2016: 2) Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

3. Menghafal

Kuswana (2012: 115) mengatakan dalam bukunya bahwa menghafal adalah mendapat kembali pengetahuan yang relevan dan tersimpan di memori jangka panjang.

4. Doa

Fazlarrahman (2017: 1) Doa adalah permohonan seorang hamba kepada tuhanNya yang merupakan ruang dan kesempatan baginya untuk mencurahkan isi hati, mengungkapkan segala luapan rasa dan kebutuhannya kepada-Nya.

5. Anak-anak

Dalam undang-undang no 35 tahun 2014 tentang perubahan atas undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 1 ayat 1, yang dimaksud anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan (Yustisia, 2016: 10).

G. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data

Untuk mendukung perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Cara mengumpulkan data pendukung yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu:

a. Observasi

Melakukan pengamatan kepada aktivitas anak-anak usia 7-12 tahun mengenai aktivitas mereka dalam menghafal dan bermain.

b. Studi pustaka

Mengumpulkan data melalui berbagai macam buku seperti dokumen, catat, literatur yang pernah ada dan memiliki tema yang serupa.

c. Studi visual

Mengumpulkan data visual yang digunakan sebagai acuan dalam membuat rancangan.

2. Analisis data

Data yang telah didapat lalu dianalisis, metode analisis yang digunakan yaitu analisis SWOT dan 5W+1H. Analisis SWOT digunakan untuk menganalisis board game sebagai media yang akan dibuat, dan 5W+1H digunakan untuk menganalisis target audiens.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap masalah yang menjadi fokus perancangan melalui penggalian referensi kepustakaan yang dikaitkan dengan unsur-unsur yang relevan.

Dalam proses perancangan ini, metode yang digunakan yaitu SWOT dan 5W+1H, analisis SWOT digunakan untuk menganalisis mengenai media yang akan digunakan yaitu *board game*, dengan penjabaran analisisnya sebagai berikut:

SWOT

1. *Strength*, kekuatan yang dimiliki media *board game* sehingga cocok sebagai media untuk menghafal doa sehari-hari yang ditujukan kepada anak-anak.
2. *Weakness*, kelemahan board game jika dijadikan sebuah media untuk menghafalkan doa sehari hari yang ditujukan kepada anak-anak.
3. *Opportunity*, hal apa saja yang menarik pada *board game* sehingga dapat memunculkan suatu kesempatan yang menjadikan board game sebagai media yang cocok untuk menghafal doa sehari-hari yang ditujukan kepada anak-anak.
4. *Threat*, ancaman apa saja yang bisa menyebabkan board game ini kurang diminati.

Analisis 5W+1H digunakan untuk menganalisis mengenai target audiens yang dituju, dengan penjabaran analisisnya sebagai berikut:

5W+1H

1. *Who*, siapa target audiens yang dituju oleh perancangan ini?
2. *Why*, mengapa perancangan ini tertuju untuk target audiens tersebut?
3. *What*, apa yang dibutuhkan oleh target audiens dalam perancangan ini?
4. *Where*, dimana target audiens akan menggunakan perancangan ini?
5. *When*, kapan target audiens akan menggunakan perancangan ini?
6. *How*, bagaimana reaksi target audiens terhadap perancangan ini?

I. Skematik Perancangan

