

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Doa adalah hal yang sangat melekat dengan umat islam, Sebagai umat islam kita diharuskan untuk selalu berdoa ketika melakukan setiap aktifitas. Karena ketika berdoa kita meminta kepada Allah SWT agar pekerjaan kita dimudahkan, tidak hanya itu berdoa juga 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.

Untuk mengenalkan nilai-nilai religius, anak-anak akan lebih mudah menerima jika dilakukan dengan pendekatan bermain sambil belajar. Bermain sambil belajar adalah cara belajar yang paling efektif untuk anak-anak, karena anak-anak bisa berinteraksi langsung dengan materi yang ada di dalam permainan sehingga mereka lebih mudah mengingat dan memahami segala sesuatu yang ada di dalam permainan. Sebuah permainan yang bisa digunakan untuk media belajar adalah permainan yang kreatif, menyenangkan dan mendidik.

Board game merupakan pilihan media yang menarik sebagai media belajar bagi anak-anak, karena ketertarikan anak-anak terhadap *game* sangatlah tinggi, dan anak-anak lebih mudah mengerti apa yang dia pelajari melalui metode bermain sambil belajar. Pembuatan *board game* pada dasarnya sama dengan pembuatan *game* digital, yang membedakannya yaitu *board game* tidak membutuhkan proses coding, dan output dari *board game* merupakan komponen-komponen yang digunakan (seperti papan permainan, kartu, dadu, bidak dan lainnya). Dari perancangan *board game* yang telah dilakukan, prosesnya dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap pra-produksi (seperti menentukan tema, target audience, membuat mekanik permainan, dan menguji coba mekanik permainan), produksi (seperti merancang visualisasi) dan pasca produksi (seperti mencetak *board game* menjadi bentuk fisik).

Ketika proses menguji coba dengan anak-anak di TPA, *board game* ini disambut hangat oleh mereka. anak-anak sangat antusias saat bermain game ini, bahkan sampai ada yang menghafalkan doa ketika mengantri giliran untuk bermain. Dari temuan diatas berarti *Board game* yang berkonten agama adalah hal yang bagus, karena pemain bisa belajar tentang agama dengan cara yang menyenangkan. Kesulitan dalam pembuatan board game berkontenkan agama yaitu bagaimana menyesuaikan mekanik game dengan isi kontennya. Konten yang dibuat jangan sampai menyebabkan kesalah pahaman terhadap konten yang disampaikan.

B. Saran

Untuk teman-teman yang berkecimpung di bidang kreatif, *board game* adalah salah satu media yang menarik untuk menyampaikan pesan. Walaupun memerlukan waktu lebih lama untuk merancang mekanik, akan tetapi dengan bermain *board game* pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah di ingat karena selama permainan, pesan yang ingin disampaikan akan tersampaikan secara berulang-ulang sehingga pemain akan mengingatnya.

Untuk teman-teman yang berminat untuk merancang board game, dalam merancang board game ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti:

1. Ketika riset data atau konten untuk *board game* harus berasal dari sumber yang validasinya dapat dipertanggung jawabkan.
2. Hindari mekanik yang terlalu mirip dengan game yang sudah ada (seperti monopoli, ludo, uno dll).
3. Sering-sering menguji coba mekanik yang telah dibuat (usahakan dengan orang-orang yang berbeda), hal ini dibutuhkan untuk memeriksa apakah mekaniknya ada yang bermasalah atau belum *balance*.
4. Visual *board game* sangat penting karena dapat mendukung keseruan saat bermain, maka dari itu buatlah visual yang sesuai dengan target audiens.
5. Ketika merancang lebih baik jika meriset bahan yang akan digunakan untuk produksi.

6. Ketika membuat *board game* dengan konten islami, buatlah mekanik yang tidak terlalu rumit, karena fokusnya adalah penyampaian kontennya. Jika mekanik terlalu rumit, dikhawatirkan konten yang diterima oleh pemain tidak maksimal dan teralihkan oleh kerumitan mekanik yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Amborse, Gavin dan Paul Harris. 2005, *Basics Design 02: Layout*. Singapore: AVA Book Production Pte. Ltd
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. 2016, *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia
- Fazlarrahman. 2017, *Doa Anak Muslim*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Hinebaugh, Jeffrey P. 2009, *a board game education*. Lanham, maryland: Rowman & Littlefield edication
- Ismail, Andang. 2009, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016, *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kuswana, Wowo Sunaryo. 2012, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maharsi, Indiria. 2013, *TIPOGRAFI: tiap font memiliki nyawa dan arti*. Yogyakarta: CAPS
- Maharsi, Indiria. 2016, *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- Rusmana, Dadan. 2014, *Filsafat Semiotika; paradigma, teori, dan metode interpretasi tanda dari semiotika struktural hingga dekonstruksi praktis*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Salen, Katie, dan Eric Zimmerman. 2004, *Rule of Play, Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010, *Nirmana: Elemen-elemen seni dan desain*, Yogyakarta: Jalasutra
- Schell, Jesse. 2015, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton, Florida: CRC Press
- Shihab, M. Quraish. 2006, *Wawasan Al-Qur'an Tentang Zikir & Doa*. Jakarta: Lentera Hati
- Sihombing, Danton. 2015, *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Tinarbuko, Sumbo. 2009, *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Yustisia, Tim Visi. 2016, *Konsolidasi Undang-undang Perlindungan Anak*. Jakarta: Visimedia

WEB

<https://boardgamegeek.com>

<http://manikmaya.com>

<https://www.playday.id>