

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PERANCANGAN

**Oleh:
Novan Khoiruman
NIM: 1512347024**

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

JURNAL TUGAS AKHIR

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



PERANCANGAN

**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**

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul:
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGHAFAL DOA SEHARI HARI UNTUK ANAK ANAK diajukan oleh Novan Khoiruman, NIM 1512347024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, 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.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

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*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Doa adalah hal yang sangat melekat dengan umat islam, bisa dibilang kalau doa itu adalah ibadahnya umat islam, hal tersebut terdapat pada hadist 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.

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.

2. 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?

3. 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.

4. Batasan Masalah

a. Batasan konten

- 1) Perancangan akan berisi hafalan untuk doa-doa yang baik dihafal oleh anak-anak pada umumnya, seperti doa makan, tidur, ke WC, dan ke masjid.
- 2) Perancangan akan dibuat dalam beberapa set hafalan doa, setiap set terdiri dari 2 doa yang saling berhubungan.
- 3) Dalam setiap set terdiri dari 2 doa, list set doanya antara lain:
 - a) doa sebelum makan dan doa setelah makan
 - b) doa sebelum tidur dan doa bangun tidur
 - c) doa masuk masjid dan doa keluar masjid
 - d) doa masuk WC dan keluar WC

b. Target audiens

Audiens perancangan ini diajukan kepada anak-anak beragama islam usia 7 - 12 tahun yang sudah bisa membaca.

c. Target market

Target market perancangan ini yaitu orang tua dan guru ngaji yang berusia 20-35 tahun, suka mencoba hal yang baru dan kreatif dalam mengajar.

5. Metode Analisis Data

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:

a. Analisis media board game

1) *Strength*

Pemain harus berada di suatu tempat yang sama dan harus melakukan interaksi satu sama lain, sehingga dapat mempererat hubungan sosial antar pemainnya dan membuat anak-anak dapat mengingatkan satu sama lain ketika menghafal menggunakan board game.

2) *Weakness*

Butuh persiapan untuk dimainkan, sehingga tidak terlalu fleksibel untuk dimainkan dimana saja dan kapan saja dan memerlukan orang sebanyak jumlah minimal pemain yang diperlukan jika ingin memainkannya. Kelemahan board game ini justru menjadi suatu hal yang spesial bagi board game karena ketika bermain *board game* pasti memerlukan interaksi antar pemainnya, sehingga dapat mempererat hubungan antar peainnya.

3) *Opportunity*

Board game biasanya memiliki cerita akan suatu tema tertentu dan pemain berperan sebagai sesuatu sehingga konsep pembelajaran “learning by doing” dapat diterapkan pada *Board Game*. *Board game* sudah digunakan sebagai media pembelajaran sejak zaman dahulu.

4) *Threat*

Pada zaman modern ini banyak anak-anak yang gemar bermain *gadget* yang bisa dimainkan lebih fleksibel dimanapun dan kapanpun. Seperti yang kita tahu bahwa *gadget* memiliki dampak negatif bagi kesehatan anak-anak jika dimainkan secara berlebihan, salah satu contohnya adalah membahayakan kesehatan mata anak akibat radiasi layar *gadget*. dalam hal ini *board game* bisa dijadikan sebuah solusi untuk pengalihan perhatian anak terhadap *gadget* selain tidak ada radiasi layar, *board game* juga membuat anak-anak berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

b. Analisis target audiens

1) *Who*

Board game ini ditujukan untuk anak-anak berusia 7-12 tahun yang beragama islam.

2) *Why*

Karena doa adalah suatu hal yang sangat penting bagi umat islam, maka dari itu kebiasaan berdoa harus diajarkan sejak masih anak-anak.

3) *What*

Anak-anak perlu dibiasakan berdoa sejak masih kecil, maka dari itu mereka butuh sebuah media yang dapat membuat mereka bersemangat dalam menghafalkan doa.

4) *Where*

Anak-anak biasanya menghafalkan doa di TPA dan didampingi oleh guru di TPA, tetapi tidak menutup kemungkinan juga anak-anak belajar menghafal di sekolah yang sistem pendidikannya formal.

5) *When*

Pada saat di TPA atau di kelas, ada waktu yang di khususkan untuk menghafalkan doa dan surat pendek.

6) *How*

Anak-anak sangat suka bermain, bermain adalah dunianya anak-anak, maka dari itu mereka selalu merasa senang jika ada yang mengajaknya bermain.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep media

a. Media utama

1) *Board Game*

Board game merupakan media yang memiliki mekanik permainan, sehingga sistem belajar sambil bermain dapat diaplikasikan dengan media ini. Mengapa harus metode belajar sambil bermain?, menurut para ahli pendidikan anak pada risetnya menyatakan cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar mengajarnya.

b. Media Pendukung

1) Buku panduan

Dalam buku panduan terdapat informasi seperti doa yang akan di hafalkan pada seri itu (baik itu tulisan arab, latin, dan artinya), tuntunan cara bermain, dan tuntunan penggunaan *board game* untuk guru.

2) Video Tutorial

Video tutorial dapat memudahkan pengajar dan pemain untuk mempelajari cara bermain dari game ini karena dengan video tutorial pengajar dan pemain tidak perlu membaca untuk memahami cara bermain game ini.

3) *Notebook*

Notebook adalah media yang tepat untuk dijadikan media pendukung, hal ini dikarenakan anak-anak yang belajar di TPA pasti mencatat apa yang dipelajari disana.

4) *Totebag*

Totebag berguna bagi anak-anak yang belajar di TPA untuk membawa buku *bukunya*, selain itu, totebag juga memudahkan

guru TPA dalam membawa board game yang jumlahnya lebih dari satu.

2. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

Mengacu pada tujuan perancangan yang telah disebutkan sebelumnya yaitu membantu anak-anak untuk menghafal doa sehari-hari dengan lebih mudah dan menyenangkan bagi anak-anak. Untuk mencapai tujuan itu maka *board game* yang dirancang harus dapat membuat pemain menangkap dan mengingat konten yang disampaikan sehingga, jika hal tersebut dapat dilakukan maka akan membantu pemain dalam menghafal doa dan dapat menikmati proses menghafal itu sendiri dengan cara yang menyenangkan.

b. Strategi Kreatif

1) Jenis dan mekanik *board game*

Board game yang akan dirancang termasuk jenis *board game* edukasi. Permainan edukasi mengajak pemain ke dalam proses mempelajari suatu subjek selain dari bermain permainan itu sendiri dan bahkan mungkin tidak memiliki kondisi menang, tapi lebih fokus ke bagaimana cara agar belajar lebih menyenangkan.

Mekanik *board game* yang dipilih untuk perancangan ini adalah jenis *set collection*. *Set collection* merupakan mekanik yang dimana dimana pemain bertujuan untuk mengoleksi suatu set kumpulan benda tertentu. Mekanik *set collection* ini dapat membantu pemain untuk menghafalkan doa sehari-hari dengan cara membuat potongan-potongan doa yang harus dikumpulkan oleh pemain ketika bermain, dan pemain harus membaca potongan doa tersebut.

2) Ilustrasi

illustrasi akan tanpa garis dan pewarnaannya bermain gradasi dengan warna yang cerah dan harmonis. Agar tidak monoton ilustrasi akan ditambahkan beberapa detail sehingga

memberikan variasi pada tiap ilustrasinya. Karakter yang dibuat adalah karakter yang imut agar lebih dapat diterima oleh anak-anak.

3) Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini adalah sniglet karena font ini memiliki readibilitas yang tinggi, tetapi tidak terkesan kaku.

SNIGLET

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

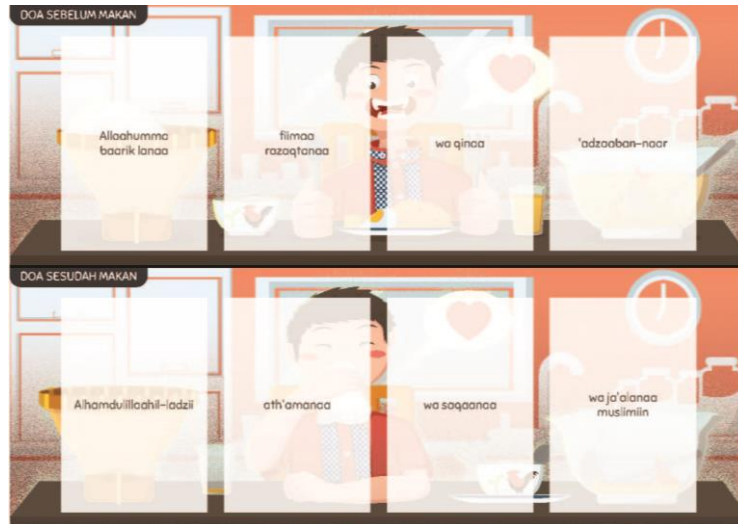
1234567890.,:”?!”

C. Hasil Perancangan

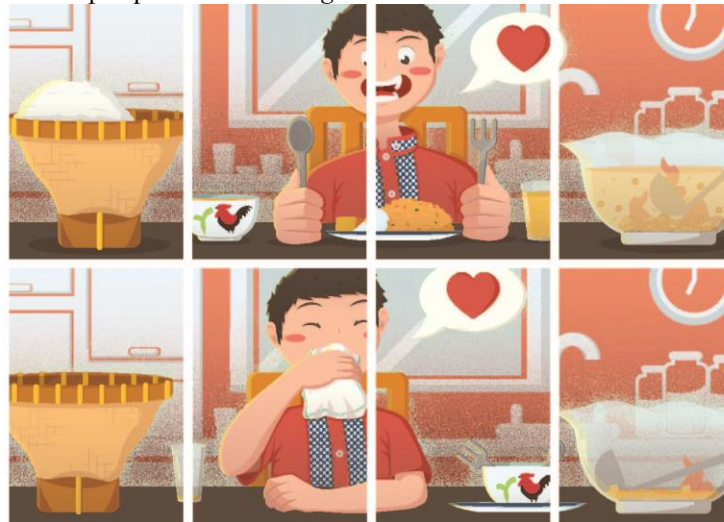
1. Media utama



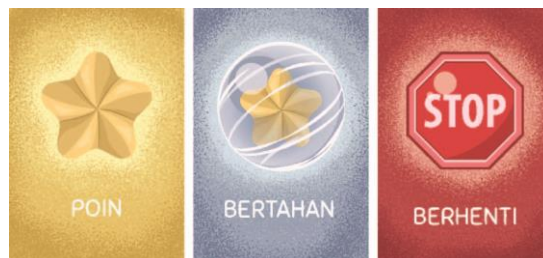
Gambar 1 Cover board game seri doa sebelum dan sesudah makan



Gambar 2 Papan permainan *board game* seri doa sebelum dan sesudah makan



Gambar 3 Karu potongan doa *board game* seri doa sebelum dan sesudah makan



Gambar 4 Kartu item

2. Media pendukung



Gambar 5 Cover buku panduan



Gambar 6 Notebook



Gambar 7 Video tutorial



Gambar 8 Totebag

D. 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 di atas 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 berkonten agama yaitu bagaimana menyesuaikan mekanik game dengan isi kontennya. Konten yang dibuat jangan sampai menyebabkan kesalah pahaman terhadap konten yang disampaikan.

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>