Tugas Akhir

Perancangan Board Game Edukatif "4 Sifat Wajib Rasul" sebagai Media Pembelajaran Akidah dan Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Usia 9 – 10 Tahun Untuk Guru Sekolah Dasar

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)

Oleh :

Sukma Ayu Susilowati

21052010061

Pembimbing 1 :

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Pembimbing 2 :

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

Tugas Akhir

Perancangan Board Game Edukatif "4 Sifat Wajib Rasul" sebagai Media Pembelajaran Akidah dan Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Usia 9 – 10 Tahun Untuk Guru Sekolah Dasar

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S1)

Oleh :

Sukma Ayu Susilowati

21052010061

Pembimbing 1 :

Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn

Pembimbing 2 :

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF "4 SIFAT WAJIB RASUL" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH DAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA USIA 9 – 10 TAHUN UNTUK GURU SEKOLAH DASAR

Disusun Oleh:

Sukma Ayu Susilowati

21052010061

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn	**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.**
NIP. 19900202 202203 1008	**NIP. 19910728 202203 1004**

Penguji I	Penguji II
Sri Wulandari, S.Sn., M.A.	**Aninditya Daniar, S.Sn.,M.Sn**
NPT. 202 19930419 173	**NIP. 199411242024062002**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin S.T.,M.T

NIP3K. 19710916 202121 1004

Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF "4 SIFAT WAJIB RASUL" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKIDAH DAN AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA USIA 9 – 10 TAHUN UNTUK GURU SEKOLAH DASAR

Disusun Oleh:

Sukma Ayu Susilowati

21052010061

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I	Pembimbing II
Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn	**Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.**
NIP. 19900202 202203 1008	**NIP. 19910728 202203 1004**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, S,T.,M.Sn

NIP3K. 19840512 2021 212004

Dipindai dengan CamScanner

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Sukma Ayu Susilowati
NPM	: 21052010061
Program	: Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ / ~~Doktor (S3)~~
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan

METERAI TEMPEL 10000 AECCAAMX281754646

Nama Sukma Ayu Susilowati

NPM 21052010061

Dipindai dengan CamScanner

Abstrak

Sifat-sifat wajib Rasulullah merupakan pedoman penting dalam pembentukan akhlak mulia seorang Muslim dan idealnya dikenalkan sejak usia dini. Perancangan ini difokuskan pada anak usia 9–10 tahun yang berada dalam fase perkembangan karakter yang tepat untuk menerima nilai-nilai tersebut.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang dikombinasikan dengan teknik 5W+1H untuk menggali kebutuhan pengguna. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan FGD sebagai data primer, serta literatur seperti buku, jurnal, dan media massa sebagai data sekunder.

Tujuan perancangan ini adalah menciptakan board game edukatif yang interaktif untuk membantu siswa kelas 4 SD memahami empat sifat wajib Rasul. Media ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai akhlak dan spiritual.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah board game berjudul *board game Petualangan Akhlak* yang menyajikan materi akhlak melalui elemen kartu dalam format permainan yang menarik. Dengan visual yang ramah anak dan aturan permainan yang sederhana, board game ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang memotivasi siswa dalam mengenal dan menginternalisasi nilai-nilai mulia sesuai usia mereka.

Kata Kunci: Pendidikan Moral, Permainan Papan Edukasi, 4 Sifat Wajib Para Nabi, Aktif dan Menyenangkan

Abstrack

The essential attributes of the Prophet Muhammad (sifat wajib Rasul) serve as a vital foundation in shaping the noble character of a Muslim and should ideally be introduced from an early age. This design project focuses on children aged 9–10, a critical stage for character development and internalization of moral values.

This study applies a qualitative method using a Design Thinking approach, combined with the 5W+1H technique to explore user needs and develop an appropriate educational solution. Data were collected through primary sources such as observation, interviews, and focus group discussions, as well as secondary sources including books, journals, and mass media.

The purpose of this project is to create an interactive educational board game aimed at helping 4th-grade students understand the four essential traits of the Prophet. The game is designed to make the learning process more engaging and effective, encouraging students to participate actively while understanding moral and spiritual values appropriate to their developmental stage.

The final result is a board game titled Petualangan Akhlak ("Moral Adventure"), which presents moral lessons through themed cards and playful mechanics. With child-friendly visuals and simple gameplay, the board game is expected to serve as a practical and enjoyable learning tool that motivates students to learn and internalize good character values according to their age.

Keywords: *Moral Education, Educational Board Game, The 4 Essential Traits of the Prophets, Active and Enjoyable*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul *" Perancangan Board Game Edukatif "4 Sifat Wajib Rasul" sebagai Media Pembelajaran Akidah dan Akhlak untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Usia 9 – 10 Tahun Untuk Guru Sekolah Dasar"* ini dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini sampai terselesaikan dengan baik. Serta juga Bapak Bayu Setiawan, S.S.n., M.S.n, selaku dosen pembimbing kedua dalam penyusunan tugas akhir ini.

2. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

3. Ibu Sri Wulandari, S.Sn.,M.A. dan Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn selaku Dosen penguji tugas akhir penulis yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan atas penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

4. Ibu Mahimma Romadhona S.T., M.Ds selaku dosen wali, yang telah memberikan arahan dan bantuan selama masa perkuliahan penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jawa Timur.

5. Seluruh dosen program studi desain komunasi visual UPN "Veteran" Jawa Timur dan staf di fakultas arsitektur dan desain, atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama masa studi.
6. Kedua orang tua penulis, yang dengan penuh kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti menjadi sumber kekuatan terbesar dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih yang tak terhingga kepada Ibu dan Ayah atas segala pengorbanan, kesabaran, dan cinta yang selalu mengiringi langkah penulis hingga titik ini.

7. Seluruh teman-teman Desain Komunikasi Visual angkatan 2021 Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang dan penuh makna selama masa perkuliahan. Terima kasih atas semangat, kebersamaan, dan dukungan yang selalu diberikan hingga akhir masa studi ini.
8. Ikma, Manda, Salsa, Jasmin, Jiun, dan Lala, teman dekat penulis yang selalu hadir di saat suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang tak hanya mendampingi dalam kesulitan, tetapi juga berbagi kebahagiaan selama masa kuliah. Dukungan, tawa, dan kebersamaan kalian akan selalu menjadi kenangan yang berarti.
9. Hanna, Suvi, Zelda, dan Faricha, sahabat penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan secara emosional maupun moral dalam proses penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari lingkaran kecil yang menguatkan dan menenangkan di tengah tekanan akademik.
10. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada dirinya sendiri, Sukma Ayu, atas keberanian, ketekunan, dan kesabaran yang telah dijalani selama proses panjang penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih telah terus melangkah, meski dalam keterbatasan dan tantangan yang tidak mudah.Peneliti menyadari bahwa laporan perancangan ini masih banyak kekurangan untuk menuju kata sempurna, karena adanya keterbatasan dan kemampuan yang peneliti miliki.

Oleh karena itu peneliti selalu terbuka untuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan perancangan ini. Semoga laporan perancangan ini dapat memberikan manfaat untuk pembaca.Akhir kata, semoga Perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang ilmu Desain Komunikasi Visual dan bidang lainnya yang sesuai

Surabaya, 5 Juni 2025
Penyusun

Sukma Ayu Susilowati

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
Abstrak v
Abstrack vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 6
1.3. Rumusan Masalah 7
1.4. Batasan Masalah 7
1.5. Tujuan Perancangan 7
1.6. Manfaat Hasil Perancangan 8
1.6.1. Manfaat Bagi Masyarakat 8
1.6.2. Manfaat Bagi Universitas 8
1.6.3. Manfaat Bagi Sekolah Dasar 8
1.7. Kerangka Perancangan 9
BAB II 10
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING 10
2.1. Definisi Operasional Judul 10
2.1.1. Board Game Edukatif "4 Sifat Wajib Rasul" 10
2.1.2. Media Pembelajaran Akidah dan Akhlak 10
2.1.3. Meningkatkan Pemahaman Usia 9-10 tahun 11
2.1.4. Tauladan Rasul 11
2.2. Landasan Teori 12
2.2.1. Sekolah Dasar/ MI/ SDI 12
2.2.2. Media pembelajaran untuk Anak 15
2.2.3. Macam Game 16

2.2. Board Game **18**
2.2.1. Macam – Macam Genre Board Game 20
2.2.2. Komponen Board game 23
2.3. Desain Komunikasi Visual **27**
2.3.1. Ilustrasi 28
2.3.2. Warna 29
2.3.3. Tipografi 31
2.3.4. Layout 33
2.4. Studi Eksisting **34**
2.4.1. Studi Eksisting Produk 34
2.4.2. Studi Komparator 39
BAB III **45**
METODOLOGI DESAIN **45**
3.1. Metode Perancangan **45**
3.2. Objek Perancangan **45**
3.3. Teknik Pengumpulan Data **46**
3.3.1. Data Primer 46
3.3.2. Data Sekunder 49
3.3.3. Target Audience 49
3.4. Teknik Analisis Data **51**
3.4.1. Analisis Data Wawancara 51
3.4.2. Analisis Data Kuisioner 60
3.4.3. Analisis Data FGD 62
3.4.4. Analisis Konsumen Insight 63
3.4.5. Analisis Consumen Journey 63
3.5. Analisis 5W+1H **66**
3.6. Sintesis Data **69**
3.7. Unique Selling Proposition (USP) **71**
BAB IV **72**
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN **72**
4.1. Perumusan Konsep **72**
4.1.1. Definisi Keywoard 73

4.1.2. What to say 73
4.1.3. How to say 73
4.1.4. Makna Denotasi 73
4.1.5. Makna Konotasi 74
4.2. Konsep Verbal 74
4.2.1. Judul *Board game* 74
4.2.2. Bahasa Komunikasi 74
4.2.3. Panduan permainan 74
4.2.4. Pesan moral 77
4.3. Konsep Visual 77
4.3.1. Gaya Visual 77
4.3.2. Warna 78
4.3.3. Tipografi 78
4.3.4. Board 79
4.3.5. Pion 79
4.3.6. Kartu 80
4.3.7. Wheele 80
4.3.8. Kemasan 80
4.3.9. Buku Panduan 81
4.4. Konsep Media 81
4.4.1. Media Utama 81
4.4.2. Media Pendukung 81
BAB V 108
Daftar Pustaka 110
LAMPIRAN 112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game spot it boardgame 19
Gambar 2.2 Contoh Classic game 20
Gambar 2.3 Game spot it boardgame 20
Gambar 2.4 Contoh Deck- Building Games 21
Gambar 2.5 Abstract Strategy Game 21
Gambar 2.6 Contoh Strategy Games sumber : Boardgame.id 22
Gambar 2.7 Contoh card-Based Strategy Games 23
Gambar 2.8 Komponen kartu Boardgame Sushi Go 23
Gambar 2.9 Komponen Board/ Modul Board 24
Gambar 2.10 Komponen Tile 25
Gambar 2.11 Komponen Pion/ meeple Figure 25
Gambar 2.12 Komponen Dadu 26
Gambar 2.13 Komponen Token 26
Gambar 2.14 Rulebook 27
Gambar 2.15 Warna Primer 29
Gambar 2.16 Warna Sekunder 30
Gambar 2.17 Warna Tersier 30
Gambar 2.18 Warna Netral 30
Gambar 2.19 Contoh Font Old Style 32
Gambar 2.20 Contoh Tradisional 32
Gambar 2. 21 Modern 32
Gambar 2.22 Contoh Font Eguptian 33
Gambar 2.23 Contoh Font Sans Serif 33
Gambar 2.24 Cover buku PAI 35
Gambar 3. 1 Wawancara Guru PAI 52
Gambar 3. 2 Wawancara ahli agama islam 54
Gambar 3.3 Dr. Irmawati Soelistiyo Sp.A 56
Gambar 3.4 Dr Gione Giandito Sp. A 57
Gambar 3. 5 Data Kuisioner 60
Gambar 3.6 Data Kuisioner 61

Gambar 3.7 Proses FGD 62
Gambar 3.8 Foto Agha, 2024 64
Gambar 4. 1 Keyword, 2024 72
Gambar 4. 2 Gambar Animasi Adit dan Sopo Jarwo 77
Gambar 4. 3 Muara Demo 79
Gambar 4. 4 Nunito Font 79
Gambar 4. 5 Gambar sandal anak 82
Gambar 4. 6 Gambar tas sekolah 82
Gambar 4. 7 Gambar bantal karakter 83
Gambar 4. 8 Gambar botol minum anak 83
Gambar 4. 9 Alternatif Karakter untuk Pion Board game 84
Gambar 4. 10 Alternatif Digital Desain 85
Gambar 4. 11 Desain terpilih 85
Gambar 4. 12 Screenshot Wawancara Kepada Ilustrator 86
Gambar 4. 13 Rough Desain Layout Board/Papan 86
Gambar 4. 14 Validasi Kepada kak Anggadani salya, ... 87
Gambar 4. 15 Alternatif 1 Sketsa layout Board 87
Gambar 4. 16 Alternatif 2 Sketsa layout Board 88
Gambar 4. 17 Alternatif 3 Sketsa layout Board 88
Gambar 4. 18 Design final papan board game 89
Gambar 4. 19 Design Spin Wheele 89
Gambar 4. 20 Alternatif komprehensif design 90
Gambar 4. 21 Alternatif Desain judul 90
Gambar 4. 22 Hasil kuisioner judul boardgame 90
Gambar 4. 23 Design Judul Terpilih 91
Gambar 4. 24 Alternatif 1 Desain Layout Kartu 91
Gambar 4. 25 Alternatif 2 Desain Layout Kartu 91
Gambar 4. 26 Alternatif 3 Desain Layout Kartu 92
Gambar 4. 27 Hasil kuisioner kartu pertanyaan 92
Gambar 4. 28 Alternatif Desain Layout Kartu Hal Baik 92
Gambar 4. 29 Design Kartu Terpilih 94

Gambar 4. 30 Alternatif Desain 1 95
Gambar 4. 31 Alternatif Desain 2 95
Gambar 4. 32 Alternatif Desain 3 96
Gambar 4. 33 Kuisioner Design Kemasan 96
Gambar 4. 34 Packaging Boardgame 97
Gambar 4. 35 Design Cover Rulebook 98
Gambar 4. 36 Pion *board game* 99
Gambar 4. 37 *card game* 99
Gambar 4. 38 kartu hal baik dan kartu renungan 100
Gambar 4. 39 papan board game 100
Gambar 4. 40 papan board game 100
Gambar 4. 41 Buku Panduan Board Game 101
Gambar 4. 42 Buku Panduan Board Game 101
Gambar 4. 43 Spin Wheele 101
Gambar 4. 44 Packaging Atau Box Board Game 102
Gambar 4. 45 Komponen Paus Keberuntungan Board Game 102
Gambar 4. 46 Komponen Tongkat Keberuntungan Board Game 103
Gambar 4. 47 Komponen Sumur Keberuntungan Board Game 103
Gambar 4. 48 Tumblr Pada Media Pendukung 104
Gambar 4. 49 Backpacker Pada Media Pendukung 104
Gambar 4. 50 Sandal Pada Media Pendukung 104
Gambar 4. 51 Bantal Pada Media Pendukung 105
Gambar 4. 52 Keychain Pada Media Pendukung 105

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 fase umur anak, 2023 13
Tabel 2. 2 Analisis studi eksisting 35
Tabel 2. 3 Analisis studi eksisting 36
Tabel 2. 4 Analisis studi komparator 39
Tabel 2. 5 Analisis studi komparator 41
Tabel 2. 6 Analisis studi komparator 42
Tabel 3. 1 Kegiataan Yang Dilakukan Consumen Journey Senin – Jumat 64
Tabel 3. 2 5W+1H : What 66
Tabel 3. 3 5W+1H : What 67
Tabel 3. 4 5W+1H : What 67
Tabel 3. 5 5W+1H : Why 68
Tabel 3. 6 5W+1H : Who 69
Tabel 3. 7 5W+1H :How 69
Tabel 4. 1 Biaya Produksi Media 106
Tabel 4. 2 Biaya produksi media pendukung 107
Tabel 4. 3 total biaya produksi 107