

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *BOARD GAME* MUROJAAH JUZ AMMA
UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

Safitri Nur Ramadhani

21052010019

Pembimbing 1:

Masnuna, S.T., M.Sn

Pembimbing 2:

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

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
TA. 2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *BOARD GAME* MUROJAAH JUZ AMMA
UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Disusun Oleh :
Safitri Nur Ramadhani
21052010019

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji
Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I


Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021.212004

Pembimbing II


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP.19910728 202203 1004

Penguji I


Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP.19851106 201903 1002

Penguji II


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP.19900202 202203 1008

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)


Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain
Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BOARD GAME MUROJAAH JUZ AMMA
UNTUK ANAK USIA 6-8 TAHUN

Disusun Oleh :
Safitri Nur Ramadhani
21052010019

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji
Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I


Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Pembimbing II


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP.19910728 202203 1004

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Safitri Nur Ramadhani
NPM : 21052010019
Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ / ~~Dokter (S3)~~
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
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



SPULUH RIBU RUPAH
10000
METERAI
TEMPEL
D1394AMX316309986

Safitri Nur Ramadhani
21052010019

ABSTRAK

Sebagai umat muslim wajib hukumnya untuk mempelajari kitab suci Al-Qur'an. Orang tua berperan penting dalam memperkenalkan Al-Qur'an pada anak sejak mereka usia dini sebagai langkah awal untuk mencetak generasi Qur'ani. Menghafal Al-Qur'an tentunya tidak mudah bagi anak-anak karena seringkali anak merasa jenuh dan bosan. Anak-anak memiliki minat lebih dalam bermain, oleh karena itu merancang sebuah board game dengan tema menghafal Al-Qur'an dapat menjadi solusi dalam membantu anak-anak.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi dan wawancara serta metode kuantitatif dengan melalui kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini yaitu 5W+1H. Dari analisis tersebut menghasilkan keyword "Cinta Qur'an dan Peduli Sesama". Keyword tersebut digunakan untuk merancang konsep verbal, visual, dan media utama maupun pendukung.

Board game "Jejak Hafidz" memiliki alur permainan sederhana yang disesuaikan dengan target audiens. Konsep board game tersebut berlatar suasana padang pasir dan kafilah arab. Pada alur permainan anak-anak akan belajar murojaah seluruh surah pada Juz Amma dan juga menjawab kartu pertanyaan aksi seputar kebaikan.

Perancangan board game ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi anak-anak dan para orang tua dan guru mengaji sekaligus membawa amal jariyah bagi penulis. Selain itu diharapkan agar anak-anak semakin tinggi minatnya dalam belajar menghafal Al-Qur'an.

Kata kunci: Board game, Murojaah, Juz Amma, Anak-Anak

ABSTRACT

As Muslims, it is mandatory to study the holy book Al-Qur'an. Parents play an important role in introducing the Al-Qur'an to their children from early age as a firststep to shaping a Qur'anic generation. Memorizing the Al-Qur'an is certainly not easy for children because they often feel bored and uninterested. Children have a greater interest in playing, therefore designing a board game themed around memorizing the Al-Qur'an could be a solution in helping children.

This design uses qualitative methods through observation and interviews, as well as quantitative methods through questionnaires. The data analysis technique used in this design is 5W+1H. From this analysis, the keywords 'Love of the Qur'an and Care for Others' are generated. These keywords are used to design the verbal, visual, and main and supporting media concepts.

The board game 'Jejak Hafidz' has a simple gameplay flow tailored to the target audience. The concept of the board game is set against the backdrop of a desert and an Arab caravan. In the gameplay, children will learn to recite all the surahs in Juz Amma and also answer action question cards about good deeds.

The design of this board game is expected to bring benefits to children as well as to parents and Quran teachers, while also serving as a continuous charity for the author. Furthermore, it is hoped that children's interest in learning to memorize the Quran will increase.

Kata kunci: Board game, Murojaah, Juz Amma, Childrens

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat-Nya karena atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S1-Desain) di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa bimbingan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan kasih-Nya dalam kelancaran saat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Aku yang selalu berjuang.
3. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan do'a selama proses perancangan tugas akhir.
4. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi DKV dan Dosen Pembimbing 1, yang telah membimbing penulis dengan sabar dan penuh perhatian.
5. Bapak Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom., selaku Dosen Wali penulis di Prodi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Ibu Aileen Solicitor CREC, S.T., M.Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir.
7. Bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2 yang membantu membimbing dalam segala proses persiapan tugas akhir.
8. Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn., dan Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji 1 dan 2, yang telah memberikan evaluasi, pertanyaan kritis, dan pandangan yang membuka pengalaman berpikir penulis.
9. Seluruh dosen dan tenaga pendidik di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang selama ini telah menanamkan ilmu, nilai, dan keteladanan.
10. Mbak Ana selaku narasumber utama yang selalu siap direpotin dalam membantu proses perancangan.
11. Kak Sam Tabletoys dan Pak Herry Prihamdani selaku ahli dalam bidang board game dan ilustrasi yang sudah memberikan ilmunya dalam membantu proses perancangan karya tugas akhir.

12. Suga, Sukiyem, Anek, Egin, Aqila, Yasminti, Anap, teman-teman seperjuangan yang selalu unik dan beda dari yang lain, selalu membantu dan berbagi keluh kesah bersama selama perkuliahan.
13. Aldila, Manda, Sukma, Via, Ikma, dan Bitu, teman-teman seperjuangan yang juga selalu ada dan kebersamai dalam perkuliahan.
14. Ustadzah Kiki dan teman-teman Senorita yang selalu memberikan do'a dan amalan agar selalu lancar dalam proses mengerjakan tugas akhir.
15. Putri, Sipapasi, Inaya gadis teman saya dari kecil yang mau menerima keluh kesah, mendukung pameran, dan membantu ketika mengerjakan tugas akhir.
16. Meca memetku yang seru dan lucu yang meluangkan waktunya dalam menyiapkan pameran.
17. Teman-teman magangku, Rani, Faricha, Riris, Pida, Eka, Malika, Nadil, Mey, Najma, Lutfi yang memberikan support jarak jauh.
18. Kim Taerae, Tokuno Yushi, Kim Hongjoong, Abe Cekut, hiburan dan emotional support.
19. Cast COC yang telah memberikan motivasi untuk bisa menyelesaikan tugas akhir.
20. Teman-teman angkatan 21 yang sudah melalui banyak hal dari awal berkuliah, mengerjakan tugas bersama, organisasi bersama, dan berjuang bersama

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Namun, dengan segala keterbatasan yang ada, penulis telah berupaya menyusun dan menyelesaikannya dengan sebaik mungkin. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi siapa pun yang membacanya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Safitri Nur Ramadhani

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1 Definisi <i>Board Game</i>	8
2.1.2 Definisi Murojaah	8
2.1.3 Definisi Juz Amma.....	8
2.1.4 Definisi Anak Usia 6-8 Tahun	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Landasan Teori <i>Board Game</i>	9
2.2.2 Al-Qur'an	19
2.2.3 Menghafal dan Murojaah	21
2.2.4 Pembelajaran Pada Anak Usia 6-8 Tahun.....	22
2.2.5 Bermain	22
2.2.6 Desain Komunikasi Visual.....	23
2.3 Stakeholder	35
2.4 Studi Eksisting	36
2.5 Studi Komparator.....	40
2.5.1 Kemasan Board Game Happy Day	41
2.5.2 Papan Permainan <i>Board Game Happy Day</i>	42
2.5.3 Elemen Pendukung.....	44

BAB III METODOLOGI DESAIN.....	47
3.1 Metode Perancangan.....	47
3.2 Objek Perancangan	47
3.3 Teknik Pengumpulan Data	48
3.3.1 Data Primer.....	48
3.3.2 Data Sekunder	53
3.3.3 Target Audiens	54
3.4 Teknik Analisis Data.	55
3.4.1 Analisis Data 5W + 1H.....	55
3.4.2 Analisis <i>Consumer Insight</i>	59
3.4.3 Analisis <i>Consumer Journey</i>	59
3.5 Sintesis Data	62
3.5.1 <i>Unique Selling Point</i> (USP).....	63
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	64
4.1 Perumusan Konsep	64
4.1.1 Definisi <i>Keyword</i>	65
4.1.2 Konsep Verbal.....	65
4.1.3 Konsep Visual	70
4.1.4 Konsep Media	75
4.2 Proses Perancangan Desain	77
4.2.1 Rough Desain (Sketsa Kasar).....	77
4.2.2 Komprehensif Desain.....	80
4.2.3 Validasi dan Desain Final	84
4.3 Implementasi Desain.....	88
4.3.1 Implementasi pada Media Utama.....	88
4.3.2 Implementasi pada Media Pendukung	92
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	96
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2. 1 Contoh board game strategy.....	9
Gambar 2. 2 Contoh board game eurogames.....	10
Gambar 2. 3 Contoh board game Roll and Move	10
Gambar 2. 4 Contoh board game Trivia	11
Gambar 2. 5 Contoh board game word.....	11
Gambar 2. 6 Mekanik Roll / Spin to move	12
Gambar 2. 7 Mekanik Pattern Movement.....	13
Gambar 2. 8 Mekanik Movement Template	13
Gambar 2. 9 Mekanik Measure Movement	14
Gambar 2. 10 Mekanik Movement Point.....	14
Gambar 2. 11 Mekanik Resource to move.....	15
Gambar 2. 12 Board pada Board Game.....	16
Gambar 2. 13 Kartu permainan.....	16
Gambar 2. 14 Tile permainan	17
Gambar 2. 15 Dadu	17
Gambar 2. 16 Bidak atau Pion	18
Gambar 2. 17 Token	18
Gambar 2. 18 Rulebook	19
Gambar 2. 19 Ilustrasi karikatur	24
Gambar 2. 20 Ilustrasi buku anak	25
Gambar 2. 21 Ilustrasi iklan.....	26
Gambar 2. 22 Ilustrasi editorial	26
Gambar 2. 23 Ilustrasi surat kabar	27
Gambar 2. 24 Ilustrasi majalah	27
Gambar 2. 25 Font serif	29
Gambar 2. 26 Font sans serif	29
Gambar 2. 27 Font slab serif.....	30
Gambar 2. 28 Font handletter	30
Gambar 2. 29 Font decorative.....	31
Gambar 2. 30 Warna primer	31
Gambar 2. 31 Warna sekunder.....	32
Gambar 2. 32 Warna tersier	32
Gambar 2. 33 Warna intermediete	33
Gambar 2. 34 Warna kuartier.....	35
Gambar 2. 35 Logo Yayasan Khairunnas	36
Gambar 2. 36 Papan Permainan Edukasi Ladder & Slider Serial Hafalan Juz 30.....	37
Gambar 2. 37 Kartu Pertanyaan.....	38
Gambar 2. 38 Board Game Edukasi Happy Day	41
Gambar 2. 39 Board Game Edukasi Happy Day	41
Gambar 2. 40 Papan Permainan Happy Day Island.....	42
Gambar 2. 41 Papan Permainan Happy Day Basic.....	43
Gambar 2. 42 Elemen Pendukung Board Game Happy Day	44

Gambar 2. 43 Elemen Pendukung Board Game Happy Day	45
Gambar 3. 1 Observasi dengan siswa tahfidz kelas 1-3	48
Gambar 3. 2 Observasi di Boardgame Academy Surabaya	49
Gambar 3. 3 Observasi di Tabletoys Board Game	49
Gambar 3. 4 Wawancara bersama guru mengaji	50
Gambar 3. 5 Wawancara bersama game master Tabletoys	51
Gambar 3. 6 Wawancara bersama ilustrator ahli	51
Gambar 3. 7 FGD bersama siswa tahfidz kelas 1-3	52
Gambar 3. 8 Kuesioner	53
Gambar 3. 9 Consumer journey	59
Gambar 4.1 Bagan Keyword	64
Gambar 4. 2 Roda langkah	68
Gambar 4. 3 Contoh acuan gaya visual	71
Gambar 4. 4 Supergrafis terpilih	72
Gambar 4. 5 Ikon pada kartu	72
Gambar 4. 6 Contoh tipografi judul	73
Gambar 4. 7 Tipografi sub judul dan isi	74
Gambar 4. 8 Atmosfer warna board game	74
Gambar 4. 9 Sketsa alternatif desain papan	77
Gambar 4. 10 Sketsa alternatif kartu surah	78
Gambar 4. 11 Sketsa alternatif desain pion	78
Gambar 4. 12 Sketsa alternatif desain cover kemasan	79
Gambar 4. 13 Alternatif sketsa kemasan	80
Gambar 4. 14 Alternatif desain papan	80
Gambar 4. 15 Desain ilustrasi cover terpilih	86
Gambar 4. 16 Papan permainan	88
Gambar 4. 17 Kartu pertanyaan	89
Gambar 4. 18 Pion pemain	89
Gambar 4. 19 Token poin	90
Gambar 4. 20 Roda langkah	90
Gambar 4. 21 Buku panduan	91
Gambar 4. 22 Kemasan board game	92
Gambar 4. 23 Tas ransel	92
Gambar 4. 24 Botol minum	93
Gambar 4. 25 Poster hafalan	94
Gambar 4. 26 Buku catatan	94
Gambar 4. 27 Gantungan kunci	95
Gambar 4. 28 Sticker sheet	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Papan Permainan Edukasi Ladder & Slider Serial Hafalan Juz 30	37
Tabel 2. 2 Kemasan Board Game Happy Day	42
Tabel 2. 3 Papan Permainan Board Game Happy Day	43
Tabel 2. 4 Elemen Pendukung Board Game Happy Day	45
Tabel 3. 1 Analisis Data.....	55
Tabel 3. 2 Analisis Consumer Journey	60
Tabel 4. 1 Pertanyaan kartu aksi	68
Tabel 4. 2 Rancangan Anggaran Proyek.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Bersama Guru Mengaji	102
Lampiran 2 Wawancara Bersama Ahli Board Game.....	104
Lampiran 3 Wawancara Illustrator	107
Lampiran 4 Kuesioner	108