

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARDGAME MENGENAL 25 RASUL DALAM ISLAM

Muhammad Fikri Hanif¹, Annas Marzuki Sulaiman²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro

E-mail : ¹fikhan25@gmail.com, ²amsulaiman@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 6 Juli 2021

Disetujui : 13 Agustus 2021

Kata Kunci :

Boardgame 25 Rasul, Komunikasi Visual, Perancangan

ABSTRAK

Kisah 25 Rasul dalam Islam merupakan cerita perjuangan rasul-rasul Allah dalam memperjuangkan agama Islam pada masa lampau, meskipun begitu sampai saat ini masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui dan mendapat edukasi kisahnya. Melalui perancangan ini, anak-anak akan diajak belajar untuk mengenali kisah 25 rasul dengan cara yang lebih asyik dan menarik melalui sebuah *boardgame*. Untuk itu maka diperlukan *gameplay* dan ilustrasi yang menarik sehingga anak-anak lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka dan juga wawancara, data yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H sebagai landasan dalam perancangan *boardgame* mengenal 25 rasul dalam islam. Berdasarkan hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan komunikasi visual *boardgame* mengenal 25 rasul dalam islam dapat digunakan sebagai opsi komunikasi yang atraktif dan asyik sehingga anak-anak tertarik untuk mengenal dan mempelajari kisah 25 rasul.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : July 6, 2021

Accepted : August 13, 2021

Keywords:

25 Apostles Boardgame, Visual Communication, Design

ABSTRACT

The story of the 25 Apostles in Islam is a narration of their struggle in preaching Islam at that time, however, at present many children do not know and receive education about these stories. Through this design, children will be invited to learn to recognize the story of the 25 apostles in a more fun and joyful way through a board game. For this reason, interesting gameplay and illustrations are needed so that it is easier for children to understand the information conveyed. This study uses a qualitative method through literature study and also interviews, the resulting data is then analyzed using the 5W+1H method as the basis for designing a board game to recognize the 25 apostles in Islam. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the visual communication design of the board game knowing the 25 apostles in Islam can be used as an attractive and fun communication option so that children are interested in knowing and learning the story of the 25 apostles.

1. PENDAHULUAN

Anak tidak memahami Kisah 25 Rasul dalam Islam. Cerita Nabi dan Rasul dapat dijadikan sebagai contoh akhlak yang mulia karena di dalam kisahnya terkandung peristiwa-peristiwa unik dan juga rintangan yang memperlihatkan bagaimana sikap Rasul menghadapi semua hal tersebut. Sebagai seorang muslim wajib hukumnya untuk mengenal 25 Nabi dan Rasul yang disebutkan dalam Alquran, hal ini selaras dengan salah satu rukun iman seorang muslim yaitu mengimani Nabi dan Rasul. Selain menjadi kewajiban untuk mengenali kisah nabi, hal ini pada umumnya disampaikan karena banyak pendidikan akhlak yang baik didalamnya, hal ini dilakukan salah satunya oleh sekolah Islam SD Alam Ar-Ridho Semarang dengan tujuan agar peserta didik dapat mencontoh akhlak yang diperlihatkan oleh *Nabiyullah*. Pada dasarnya Kisah 25 Rasul dalam Alquran sama dengan dongeng-dongeng yang dibacakan sebelum tidur, hanya saja kisah 25 Rasul menceritakan lika-liku Rasul dalam berdakwah, ada beberapa hal yang menyebabkan tidak pahamnya anak akan sebuah cerita. Menurut Wardaya (2020) “Anak kurang bisa menghafal, kurang memahami isi cerita, dikarenakan bahasanya yang rumit, ilustrasinya yang tidak menarik, berdasarkan penelitian didapati hanya 30% anak yang dapat mengenali dan menghafal cerita” Anak-anak juga cenderung kurang menyukai membaca atau dibacakan cerita karena membaca juga rangkaian proses belajar yang menjemukan dibandingkan kegiatan lain yang mengasyikan seperti bermain.

Kegiatan bermain lebih disukai anak-anak daripada belajar. TheAsianparents.com menyebutkan “bahwa belajar menjadi sebuah hal yang tidak menyenangkan karena diantaranya ada tuntutan akademik pada anak, banyak orang tua hanya fokus pada hasil dan mengabaikan prosesnya dan beberapa sampai memberi hukuman atau ancaman jika anaknya tidak mencapai target yang diinginkan oleh orang tuanya” Hal ini menyebabkan proses edukasi terhambat seiring dengan kurangnya minat anak-anak untuk belajar dan memilih kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Selain itu didalam proses belajar dibutuhkan kemampuan menghafal, yang membutuhkan waktu lebih lama daripada sekedar memahami suatu materi sehingga belajar akan terasa menjemukan dimata anak-anak. Hal ini menjadi penjelasan bahwa kegiatan bermain dinilai lebih menarik oleh anak-anak, didukung pula dengan perkembangan *gadget* yang memudahkan anak untuk mengakses segala bentuk permainan.

Perkembangan teknologi khususnya *video game* yang tidak asing lagi menjadi cikal bakal kemalasan anak-anak. Karena anak-anak sudah kecanduan bermain *smartphone* dengan segala fitur dan *game* yang ada didalamnya. Seperti yang diungkapkan oleh Wakil Direktur Medik RSJD Amino Gondohutomo Semarang, Erlina Rumanti, mengatakan sejak dua bulan terakhir pihaknya menerima laporan dari sejumlah orangtua yang mengeluhkan adanya perubahan perilaku anak-anak mereka di lingkungan rumah. Beberapa orang tua rutin berkonsultasi ke rumah sakit karena ada perubahan perilaku anak mereka yang berubah drastis sejak dikenalkan dengan permainan *gadget*, IDN Times, Selasa (19/6). Namun di samping semua dampak buruk yang disebabkan kecenderungan anak yang lebih memilih untuk bermain, sebaliknya permainan dapat digunakan juga untuk menyampaikan edukasi.

Game edukasi hadir untuk memberikan opsi lain dalam cara penyampaian pendidikan dan mengubah persepsi masyarakat untuk memahami bahwa *game* bukan hanya untuk bermain tetapi juga menjadi media pendidikan peserta didik. Diantara cara untuk mengaplikasikan pendidikan karakter muslim salah satunya adalah *game*. Menurut Septarina dan Hadi dalam artikelnya, “Selain sarana hiburan, permainan juga menjadi salah satu media peserta didik dalam memahami pendidikan yang terkandung didalamnya”. (Septarina, A. K., & Hadi, H.2017)

Boardgame sebagai opsi *game* edukasi. Jordi menyatakan, “*Boardgame* adalah salah satu contoh *game* yang dimainkan diatas papan, dimainkan lebih dari satu orang pada papan yang sama” (Jordi, Dede, 2012). Pesona dari *boardgame* ada pada hubungan sosial yang terjalin karena dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan pendidikan moral didapat melalui interaksi sosial, sehingga

tidak hanya menawarkan sebuah permainan namun juga mendidik anak untuk belajar berinteraksi dan bersikap.

Sedangkan menurut A.K. Septarina dan Hadi, “*Board game* merupakan sarana pendidikan karakter yang membuat peserta didik dapat bermain sambil belajar sehingga membantu peserta didik memahami pendidikan agama lebih baik” (Septarina, A. K., & Hadi, H.2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin membuat permainan papan yang edukatif dalam topik memperkenalkan kisah 25 Rasul sehingga peserta didik dapat memahami dan mencontoh karakter baik yang pada setiap Rasul. Maka dari itu penulis mengangkat perancangan dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual *Boardgame* Mengenal 25 Rasul dalam Islam” yang berperan sebagai media pendidikan agama islam dan juga agar terbentuk lingkungan belajar, bermain yang menyenangkan bahkan tanpa menggunakan teknologi atau gawai.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji objek alamiah dan lebih menitikberatkan makna daripada generalisasi (Affifudin dan Beni Ahmad Saebani, 2009). Hasil dari pengamatan akan berupa data primer didapatkan melalui narasumber dengan cara wawancara secara daring dan angket. Sedangkan data sekunder didapat secara tidak langsung melalui *website* dan artikel ilmiah. Setelah semua data terkumpul kemudian data akan diolah melalui teori Analisis 5W+1H. Berdasarkan analisis tersebut akan didapatkan konsep yang dilanjutkan pada proses visualisasi.

2.1. Metode Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dirangkai berdasarkan pengamatan secara langsung. Beberapa metode yang digunakan antara lain:

a) Metode Wawancara

Pada perancangan ini wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yaitu guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Alam Ar-Ridho yang juga menjadi penanggungjawab kurikulum sekolah Bu Dwi Hartini, Pembina Rumah Tahfidz Alquran Bu Nur Adi Putri Satiti, Ketua Asosiasi Nasyid Jawa Tengah Hari Nugraha, dan beberapa masyarakat umum seperti Kak Venzo, Kak Rais, Bu Diana, Bu Eli. Untuk target audiens penulis mewawancarai 6 anak sekolah dasar yang mempunyai almamater berbeda. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data bagaimana perkembangan pendidikan anak selama belajar di rumah, bagaimana cara orang tua mendidik anaknya mengenai agama, sejauh mana pengetahuan masyarakat mengenai kisah 25 nabi, dan bagaimana pendidikan yang diminati anak-anak sehingga mereka mau untuk belajar.

b) Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan pengamatan langsung ke sekolah Alam Ar-Ridho tempat anak-anak belajar, mengunjungi anak-anak sekolah dasar yang menjadi target audiens dan melihat kondisi seperti apa yang membuat mereka ingin untuk belajar.

2. Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui bacaan, literatur dan berita yang tersedia di internet ataupun buku. Data tersebut sangat mudah memperolehnya dan didapat melalui proses membaca ataupun melihat baik itu secara dokumentasi dan literatur/buku.

1. Metode Literatur

Pada perancangan ini metode literatur didapat melalui buku-buku ataupun jurnal mengenai perkembangan kognisi anak dan kurikulum mengenai pembelajaran mengenai 25 nabi di sekolah.

2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh pada tempat yang menjadi target audiens berupa foto-foto.

3. Pencarian melalui internet

Pengumpulan data juga dilakukan melalui internet dengan mengakses situs resmi sekolah Alam Ar-Ridho Semarang, dan situs lainnya yang memuat data yang diperlukan penulis.

2.2. Metode Analisis Data

Metode 5W+1H merupakan metode yang baik untuk digunakan karena memuat secara jelas tindakan perbaikan ataupun peningkatan *six sigma*. Prinsip ini memuat 6 macam pertanyaan (Gaspersz, 2002) yang terdiri dari *What, Where, When, Who, Why* dan *How*.

2.3. Analisis Data

1. **What** (Masalah apa yang terjadi)
Banyak anak yang belum mengetahui kisah 25 rasul. Sedangkan dalam islam sendiri mengetahui, mendalami, mengimani rasul merupakan bagian dari rukun iman yang wajib diketahui oleh semua masyarakat khususnya anak-anak.
2. **Who** (Siapa yang mengalami masalah)
Permasalahan ini terjadi pada banyak anak-anak khususnya anak yang masih menduduki bangku Sekolah Dasar dengan rentang usia 7-10 tahun yang kurang literasi mengenai kisah 25 rasul.
3. **When** (Kapan permasalahan terjadi)
Masalah ini timbul sejak adanya perubahan kurikulum. Berdasarkan penelitian, berkurangnya intensitas pendidikan agama dalam pembelajaran di sekolah karena perubahan kurikulum menyebabkan berkurangnya informasi yang dapat diraih siswa dalam mempelajari islam, khususnya kisah 25 rasul.
4. **Where** (Dimana permasalahan terjadi)
Permasalahan ini terjadi di banyak kota yang penanaman nilai-nilai akhlak yang baik kurang ditekankan dan mengedepankan pendidikan reguler yang biasa terjadi di kota-kota besar, salah satunya yaitu di Kota Semarang.
5. **Why** (Mengapa permasalahan terjadi)
Masalah ini terjadi dikarenakan kurangnya minat anak-anak untuk mempelajari kisah 25 nabi. Kurangnya minat anak-anak disebabkan karena pelajaran yang monoton, lebih tertarik bermain daripada belajar dan juga pada kemampuan menghafal yang kurang.
6. **How** (Bagaimana permasalahan teratasi)
Permasalahan ini dapat diselesaikan dengan pembuatan media bermain yang menarik berupa *boardgame* yang berisi edukasi mengenai kisah 25 nabi. Edukasi yang didapat berupa kisah 25 nabi, teladan yang bisa diambil, pengetahuan mengenai mukjizat dan kelebihan nabi dan juga disertai permainan yang mengasah interaksi dan motorik anak.

2.4. Kesimpulan Analisis

Kesimpulan dari analisa diatas yang menggunakan metode 5W+1H adalah bahwa banyak anak yang belum mengetahui kisah 25 Rasul khususnya anak Sekolah Dasar usia 7-10 tahun dikarenakan kurangnya minat anak untuk mempelajari kisah 25 rasul. Hal ini terjadi sejak sering berubahnya kurikulum pendidikan yang semakin lama memangkas jumlah pendidikan agama yang diberikan pada anak. Berdasarkan hal itu diperlukan sebuah media pendidikan yang menarik, solusi yang ditawarkan penulis adalah berupa *Boardgame* Kisah 25 Rasul dalam Islam. Walaupun diatas kertas permainan *digital* mengungguli permainan konvensional modern seperti *boardgame*, manfaat yang diberikan *boardgame* lebih banyak mulai dari *softskill* dan *hardskill*, selain itu *boardgame* dapat menjadi peluang pembelajaran yang menarik, efektif dan potensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Kreatif

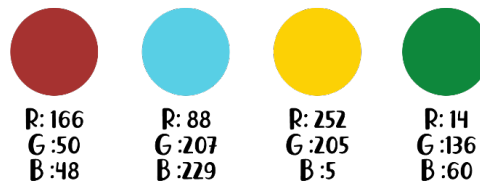
1. Tujuan Kreatif

Anak-anak yang belum memahami kisah 25 Rasul diarahkan dalam permainan untuk menghafal dan memahami setiap kisah 25 Rasul melalui sebuah *boardgame*. *Boardgame* yang dibuat akan memberikan gambaran secara visual mengenai peristiwa-peristiwa yang berkaitan

dengan rasul tertentu. Metode bermain dan ilustrasi yang dibuat merupakan bentuk komunikasi visual yang efektif dan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang baik kepada anak.

2. Strategi Kreatif

Pada pembuatan baik *boardgame* maupun *asset-asset* akan mempunyai beragam warna mulai dari warna terang sampai warna gelap karena berdasarkan peristiwa nabi yang beragam maka diperlukan pula penggunaan warna yang beragam pula. Namun disamping itu akan ada 4 warna utama yang akan lebih dominan muncul baik pada *asset* ataupun *boardgame*. Warna terang akan menjadi pilihan utama untuk memberikan kesan menyenangkan dan bersahabat. Warna pertama adalah warna biru langit yang dirasa cocok dalam berbagai aspek lingkungan seperti langit, laut, air, awan dan lain-lain. Warna biru juga menyimbolkan hari yang cerah, mengacu pada kebanyakan anak-anak menyukai sesuatu yang mencolok, menyenangkan untuk dilihat. Warna kedua adalah hijau, warna hijau memberikan nuansa alam, memberikan kesan yang lebih nyaman lagi untuk dilihat. Kemudian Warna ketiga adalah Merah, menandakan keberanian dan ketangkasan dalam bertualang, sehingga sangat cocok untuk dimasukkan. Warna keempat adalah warna kuning keemasan, mengingat banyak sekali peristiwa Rasul yang terjadi di dataran padang pasir, maka tentunya warna ini menjadi salah satu warna wajib yang dominan hadir baik dalam *asset* ataupun *boardgame*.



Gambar 1. Palet warna utama pada boardgame 25 rasul
[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

Gaya Ilustrasi yang digunakan pada perancangan *boardgame* 25 Rasul ini menggunakan gaya kartunis chibi. Saya memilih menggunakan gaya ini dikarenakan menarik secara visual pada anak-anak dan juga sederhana, selain itu terbukti pada *boardgame* Kakak Teladan, ilustrasi dengan gaya yang serupa efektif untuk anak dengan penjualan permainan Kakak Teladan yang tinggi maka membuktikan visual tersebut cocok untuk anak-anak. Dua aspek tersebut yang saya tekankan pada permainan ini, dibutuhkan penjelasan yang ringkas dan juga menarik pada anak-anak.



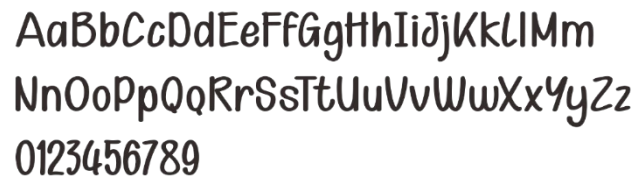
Gambar 2. Referensi gaya ilustrasi
[Sumber : playday.id]

Tipografi yang digunakan akan menggunakan font yang menyenangkan dan memiliki *feel* anak-anak. Jenis font sans-serif yang merupakan kategori font cartoon akan menjadi pilihan utama pada jenis font.



AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLLMM
NnOoPPQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789

Gambar 3. Font “Richela Kids” untuk judul dan sub
judul
[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]



AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789

Gambar 4. Font “Kids Knowledges 1” untuk deskripsi
[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

Cara penyampaian pesan “Kisah 25 Rasul dalam Alquran” adalah melalui *boardgame* yang terinspirasi dari gabungan permainan kartu taboo dan juga sejenis permainan Jumanji atau ular tangga. Permainan ini akan dinamakan berdasarkan perjalanan dari kisah 25 nabi, yaitu “**25 Rasul : The Journey**” mengedepankan kompetisi namun tidak mengurangi informasi yang akan didapatkan anak-anak. Nantinya akan terdapat 3 jenis kartu yang berbeda yang pemain diharuskan untuk memberi tebakan pada lawannya, menebak pertanyaan didalamnya, ataupun mendapatkan kartu ekstra yang mempercepat mereka sampai tujuan atau menghambat mereka. Kartu ini juga berfungsi sebagai ganti dari dadu dengan memiliki poin dibawahnya yang memperbolehkan pemain bergerak sesuai benar salah jawabannya pada tiap kartu yang ia ambil. Pemain menggunakan kompas yang menentukan kartu apa yang harus mereka ambil pada setiap giliran. Permainan akan mengharuskan anak untuk lebih cepat memenangkan dengan mengingat rasul yang sesuai dengan kartu-kartu yang mereka dapatkan. Repetisi yang berulang dari simbol yang sama atau gambar yang sama tentunya akan membuat anak-anak cepat menghafalkan sambil bersenang-senang dalam permainannya.

Permainan dan *gameplay* akan menjadi pembeda utama media permainan ini dari permainan lain yang mengangkat kisah 25 rasul. Daripada anak-anak hanya diceritakan atau didongengkan, anak-anak akan diajak untuk bermain tebak-tebakan mengenai kisah 25 rasul. Informasi yang didapatkan tidak lagi melalui cerita yang didengarkan namun melalui ekspresi dan komunikasi antar anak sehingga dari segi bahasa akan lebih mudah dipahami dan penggunaan ilustrasi yang sesuai juga akan memberikan ingatan lebih pada anak-anak.

3.2. Konsep Media

1. Konsep Edukasi

Edukasi kisah 25 rasul akan dominan dipaparkan melalui kartu-kartu sebagai media pendukung utama *boardgame*. Layaknya taboo, kartu akan berisi tebak-tebakan yang mengharuskan pemainnya menebak atau memberi tebakan pada lawannya tergantung jenis

kartu apa yang didapatkan. Setiap kartu akan memiliki ilustrasi ikonik dari berbagai macam peristiwa dari kisah 25 rasul, dengan pengulangan pertanyaan yang sama dan juga ilustrasi yang mendukung diharapkan akan mempermudah pemain dalam menghafal. Hal ini sesuai dengan teori kognitif dimana anak usia demikian ada yang mudah membayangkan dan juga memerlukan visual yang baik sebagai pengait informasi yang dibutuhkan.

Permainan ini nantinya didalam terdiri dari 99 petak yang harus dilalui pemain untuk mencapai finish, dengan anggapan rata-rata langkah setiap pemain adalah 5 petak tiap giliran maka setiap pemain akan menghabiskan 20 kartu lebih, dengan 2 jenis kartu penjelasan kisah 25 nabi dan 1 jenis kartu kesempatan, maka presentase pemain akan mendapatkan ilmu kisah 25 nabi adalah 60% setiap bermain. Dengan memainkan permainan ini sebanyak 10x maka dapat diasumsikan anak-anak sudah dapat menghafal sebagian besar kisah 25 nabi.

2. Elemen Permainan

Pada pemaparan teori mengenai permainan ada 11 elemen yang membangun sebuah permainan, namun tidak semua elemen itu diperlukan dalam sebuah permainan sederhana yang tidak menggunakan peningkatan level, permainan peran dan aspek lainnya yang tidak mendukung konsep pembuatan *game* tersebut. Pada permainan ini penulis menggunakan 6 dari 11 elemen permainan, yaitu :

1. Format

Tentunya permainan ini akan mempunyai format, format yang digunakan adalah layaknya permainan giliran seperti ular tangga, ludo dan sebagainya.

2. Rules

Peraturan sudah menjadi unsur yang paling penting dan harus ada pada setiap *game*, pada permainan ini aturan akan berfokus pada aturan tata cara bermain dan juga hal-hal yang harus diperhatikan pada saat bermain.

3. Policy

Sama dengan sebuah aturan, *policy* akan mengatur keseluruhan permainan mulai dari apa yang harus dilakukan jika lawan salah atau benar dalam menebak dan sebagainya.

4. Event

Permainan ini akan mempunyai sebuah *event* kejutan melalui kartu kesempatan yang bisa didapatkan, pemain tidak hanya berjalan biasa sepanjang permainan, namun berkesempatan mendapatkan kejutan dari kartu kesempatan.

5. Indicator

Tentunya indikator permainan ini selesai adalah dimana pemain mencapai *finish* terlebih dahulu.

6. Symbols

Permainan akan menggunakan banyak ilustrasi ikon-ikon yang memudahkan anak-anak untuk memahami informasi yang disampaikan.

3. Target Pembelajaran

Target pembelajaran pada *boardgame* ini adalah mengacu pada fungsi sensorimotor anak. Sensorimotor adalah bagian dari sistem ingatan anak yang diperoleh melalui aktivitas fisik, visual dan audio. Dengan adanya ilustrasi yang menarik serta penjelasan melalui proses bermain yang asyik akan mempermudah anak dalam mencerna informasi yang terkandung dalam permainan ini.

4. Spesifikasi Teknis

Ukuran *boardgame* akan sebesar 45 cm x 45 cm, ukuran setiap petak adalah 1,5 cm dengan lebar 0,5 cm dengan jumlah 99 petak. 1 petak start dan 1 petak finish. Pemilihan ukuran tersebut didasarkan pada ukuran ideal *boardgame* karena akan ada ilustrasi dan juga elemen penting yang jika ukurannya terlalu kecil maka akan kehilangan kemeriahan dari desain papan permainan tersebut.

Ukuran kartu-kartu sebesar 8 cm x 5 cm, dengan ukuran font tulisan pertanyaan 10 pt dan ukuran font poin melangkah sebesar 9 pt. Tidak terlalu besar untuk dipegang anak-anak dan juga tidak terlalu kecil untuk dapat dibaca dan melihat ilustrasinya.

Ukuran kompas penentu kartu yang diambil adalah 11 cm x 11 cm untuk lapisan atas, dan ukuran jarumnya 7 cm x 7 cm dan silinder penopangnya berukuran diameter 0,5 cm dengan tinggi 1 cm. Pemilihan ukuran ini juga bertujuan agar jarum kompas dapat lebih leluasa berputar dan juga memudahkan anak untuk memutarnya karena ukurannya yang tidak terlalu kecil.

Sedangkan ukuran *Guide Card* berukuran 15 cm x 10 cm. Alasannya sama dengan aset lainnya yaitu agar mudah dipegang dan dibaca oleh pemain.

Ukuran pion adalah 2.5 cm x 1 cm, alasannya sama yaitu tidak terlalu besar untuk setiap petak saat bermain.

5. Teknik Cetak dan Bahan

Teknik cetak untuk sebagian besar *boardgame* adalah dengan printing digital dengan bahan Ivory doff 160 gsm untuk *boardgame*, dan untuk kartunya menggunakan bahan yang sama namun lebih tebal yaitu Ivory doff 200 gsm. Nantinya *boardgame* akan dicetak 10 salinan untuk rilis pertama.

Untuk pionnya akan dibuat dari olahan kertas yang dibentuk kepala manusia dengan warna yang berbeda menggunakan cat akrilik dan di *finishing* dengan pylox clear.

6. Kenyamanan Pemakaian

Permainan akan memiliki *packaging* yang sederhana layaknya kemasan monopoli dengan bungkus berupa kardus yang covernya terpisah dengan bagian bawahnya. Kartu-kartu juga dilengkapi plastik ziplock untuk menyimpan kartu-kartu agar tidak berhamburan saat dibawa, begitu juga dengan pion, dan juga kompasnya. *Boardgame* dapat ditekuk dalam kemasan sehingga secara fisik memudahkan anak-anak untuk bermain dan mengemasnya kembali setelah bermain.



3.3. Visualisasi

1. Boardgame

Gambar 5. Media Utama *Boardgame 25 Rasul The Journey*

[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

2. Logo *Boardgame*



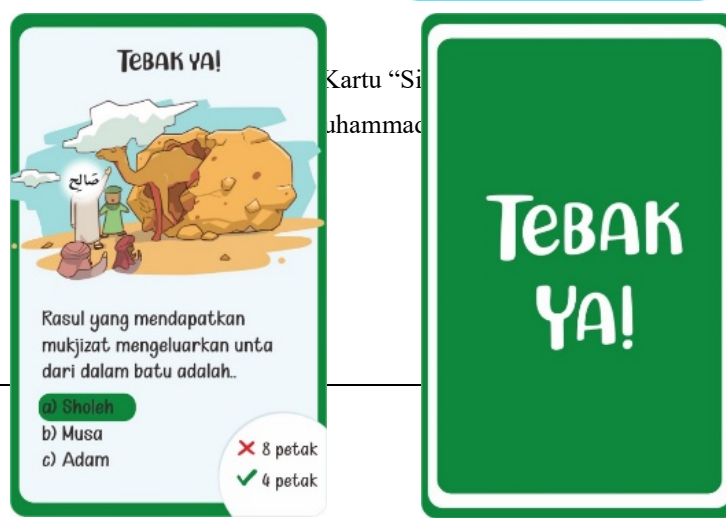
Gambar 6. Logo *Boardgame 25 Rasul The Journey*

[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

3. Kartu 1 “Siapa Hayo?”



4. Kartu



Kartu “Si
Muhammad

2 “Tebak Ya!”

Gambar 8. Kartu “Tebak Ya!”
[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

5. Kartu 3 “Kesempatan”



Gambar 8. Kartu “Kesempatan”
[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

6. Guide Card



Gambar 9. Guide Card

[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

7. Kompas



Gambar 10. Desain Final Kompas

[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

8. Pion



Gambar 11. Desain Final Pion

[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

9. Mockup



Gambar 12. Final *Boardgame Mockup*

[Sumber : Muhammad Fikri Hanif]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil analisa diatas dapat disimpulkan bahwa *boardgame* dapat menyampaikan edukatif dengan cukup baik, namun untuk tingkat efektivitasnya masih kalah saing dengan *game* digital. Di samping itu sebuah *boardgame* dapat mengekspresikan ketangkasan anak dalam menjawab dan menghafal kisah 25 nabi sambil asyik bermain bersama anggota keluarga atau teman-temannya sehingga ada beberapa keunggulan yang dimiliki *boardgame*. Ilustrasi pada boardgame juga kartu pendukungnya juga menambah kesan lebih meriah dan berwarna sehingga anak-anak lebih betah pada saat bermain.

Dengan adanya *boardgame* 25 Rasul dalam Alquran diharapkan dapat menjadi opsi media pendidikan yang efektif dan juga asyik sehingga anak-anak akan lebih tertarik dalam mempelajari kisah-kisah 25 rasul dan nantinya dapat menghafal setiap peristiwa yang ikonik dari setiap rasul. Pada perancangan ini penulis juga mengharapkan dengan dihafalkan nya kisah 25 rasul sifat-sifat yang terkandung dalam rasul juga dapat dicontoh dan diterapkan sehari-hari oleh para pemain.

4.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat penyusunan laporan ini, masih sangat banyak kekurangan baik dari segi data ataupun fakta-fakta yang mendukung kurangnya minat anak dalam mempelajari kisah 25 rasul dalam Alquran. Diharapkan penulis yang menggunakan topik serupa dapat melengkapi kekurangan data sehingga hasil analisis yang didapat lebih bisa dipertanggungjawabkan.

Pada proses perancangan Laporan Tugas Akhir ini telah dijalankan semaksimal mungkin. Namun seperti yang penulis jelaskan sebelumnya, masih banyak kekurangan yang ada pada laporan ini sehingga diharapkan adanya kritik dan saran oleh pembaca sebagai bahan evaluasi kedepannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

Adams, Ernest dan Andrew Rollings. 2007. *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

Affifudin dan Beni Ahmad Saebani (2009) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia, hlm. 57

Agustina, C. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 1(1), 1-8.

Anggraini, Dian V(2018)*Faktor Penyebab Stres Akademik Pada Siswa (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas 4 dan 5 SD Bentara Wacan Muntilan)*.Universitas Sanata Dharma

Cegah Penyebaran Corona, Pendidikan Islam Diminta Ikuti Kebijakan Pemda<
<https://sulteng.kemenag.go.id/berita/detail/cegah-penyebaran-corona-pendidikan-islam-diminta-ikuti-kebijakan-pemda>>

Daulay, H. H. P. (2018). *Sejarah Pertumbuhan & Pembaruan Pendidikan Islam di Indonesia*. Kencana.

- Dengen, N., & Hatta, H. R. (2009). Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 4(1), 47-54.
- E. Purwaningsih (2006). "Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang perlu dilestarikan," *Sej. dan Budaya Jawa*, vol. 1, p. 40
- Fardianto, Faris. (2019). Kecanduan Main Game, Puluhan Anak Terapi Mental di RS Jiwa Semarang, Artikel Laman, <https://easyreader.or-g/articl/page/idntim-es/news/indonesia/fariz-fardianto/kecanduan-game-puluhan-anak-jalani-terapi-psikis-di-rsj-semarang-nasional#> (Diunduh : 4 Juni 2020)
- Gaspersz, V. (2002) *Total Quality Management*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Hanafri, M. I., Budiman, A., & Akbar, N. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(2).
https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_2sd/siswa/Kelas_02_SD_Pendidikan_Agama_Islam_dan_Budi_Pekerti_Siswa_2017.pdf
- Ilma, N. (2015). Peran Pendidikan Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa.
- Jogiyanto Hartono, MBA.Ph.D, Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi. 2005
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal teknik informatika*, 9(1).
- Langeveld, M.J (1971), *Pedagogiek Teoritis/sistematis*. Jakarta : FIK IKIP Jakarta
- Laura A. King. Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif, (Terj Deresi Opi Perdana Yanti), Cet. 1, Jakarta: Selemba Humanika
- Ligagame. Berapa Jumlah Pemain Game Online di Indonesia? Ini Datanya. 9 Februari 2015. <http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9.
- MA, Muhaimin (2003) Wacana Pengembangan Pendidikan Islam. Pertama, Februari 2003
- Matt Jarvis, Teori-Teori Psikologi, Cet. X, Bandung: Nusa Media, 2011
- Mengapa anak tak suka belajar ><https://id.theasianparent.com/mengapa-anak-tak-suka-belajar> hlm. 1
- Nareza, Meva. (2019). Ini Kemungkinan Penyebab Anak Mudah Lupa, Artikel Laman, <https://www.alodokter.com/ini-kemungkinan-penyebab-anak-mudah-lupa> (Diunduh : 20 November 2020)
- Noor, A. (2016). Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Informatika*, 2(2).
- Notoatmodjo, Soekidjo, 2003, Pengembangan Sumber Daya Manusia, Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717-724.
- PAI, A. P. P. A. I. (1997). Pendidikan agama islam. *Jurnal, diakses pada*, 18(10), 2018.
- Raharjo, Dawam (2002) Ensiklopedi Al-Qur'an. Jakarta: Paramadina
- Ratna Wilis Dahar, Theories Belajar dan Pembelajaran, Cet. V, Jakarta: Erlangga, 2011,
- Ratnasari, D. (2011). Sejarah Nabi-Nabi dalam al-Qur'an. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 5(1), 93-106.
- Rifai, A. S. (2017). Pembaharuan Pendidikan Pesantren Dalam Menghadapi Tantangan dan Hambatan di Masa Modern. *INSPIRASI: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(1), 21-38.
- Sanaky, H. A., & Rahman, F. (2009). Pembaharuan Pendidikan Islam.
- Septarina, A. K., & Hadi, H. (2017). PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI PENDIDIKAN MORAL DENGAN MENGGUNAKAN TOKOH CERITA RAKYAT NUSANTARA

Widiastuti, N. I. (2012). *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. KOMPUTA: *Jurnal Komputer dan Informatika*, 1(2).