



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG ILMU TAJWID
DAN GHARIB UNTUK SDIP DAARUL JANNAH
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

SALMA AINI ZAHRA

2106421033

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Board Game* tentang Ilmu Tajwid dan Gharib untuk SDIP Daarul Jannah sebagai Media Edukasi

Penulis : Salma Aini Zahra

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 24 Juni 2025

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Wanda Kusuma Putri, SSn.
NIP. 520000000000000324

Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN *BOARD GAME* TENTANG ILMU TAJWID
DAN GHARIB UNTUK SDIP DAARUL JANNAH
SEBAGAI MEDIA EDUKASI**

Oleh:

SALMA AINI ZAHRA
2106421033

Disahkan:
Depok, 17 Juli 2025

Penguji I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.
NIP. 199005112019032019

Penguji II

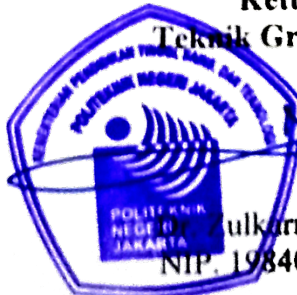
MRR. Tiya Maheni DK. S.H., M.H.
NIP. 197608241999032002

Kepala Program Studi

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds.
NIP. 198812152018032001

**Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan**



Zulkarnain, S.T, M.Eng.
NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

**Perancangan *Board Game* tentang Ilmu Tajwid dan Gharib
untuk SDIP Daarul Jannah sebagai Media Edukasi**

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, Juni 2025



Sanna Kurni Zahra

2106421033



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Pembelajaran al-Qur'an menggunakan metode Qiraati merupakan salah satu ciri khas SDIP Daarul Jannah yang juga menjadi sebuah rutinitas bagi para siswa. Namun, banyaknya materi yang dipelajari di salah satu jenjang Qiraati tingkat tinggi, yaitu kelas Tajwid dan Gharib, menyebabkan munculnya perasaan jenuh, kehilangan konsentrasi, dan kesulitan memahami materi pelajaran. Maka dari itu, dibutuhkan alternatif selain buku materi sebagai media edukasi ilmu Tajwid dan Gharib untuk menghadirkan suasana baru yang menyenangkan, media tersebut berupa *board game* yang dapat menghibur sekaligus mengasah kemampuan siswa. Metode yang digunakan untuk penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan cara mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur. Selain itu, metode riset desain yang digunakan adalah *design thinking* yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian dari data yang telah dianalisis menggunakan metode analisis naratif dikembangkan melalui *brainstorming* dengan *mind map*, yang menghasilkan *key visual* dinamis, siswa, fantasi, dan asri. Produk akhir dari penelitian ini berupa *board game* yang menyusupkan beberapa materi Tajwid dan Gharib dengan konsep visual yang sudah tidak asing bagi para siswa, yaitu ilustrasi yang terinspirasi dari lingkungan SDIP Daarul Jannah dengan gaya kartun anak-anak. Melalui perancangan *board game* tentang ilmu Tajwid dan Gharib ini, diharapkan dapat menjadi alternatif media edukasi yang bermanfaat untuk membangkitkan semangat belajar siswa kelas Gharib dan Tajwid di SDIP Daarul Jannah.

Kata kunci: Board Game, Ilustrasi, Media Edukasi, Qiraati, Tajwid dan Gharib

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Learning the Qur'an through the Qiraati method is a signature practice at SDIP Daarul Jannah and has become a regular part of students' routines. However, the extensive material covered in the higher Qiraati levels, specifically in the Tajwid and Gharib classes, often leads to boredom, loss of focus, and difficulty grasping the material. Because of this, there's a need for an alternative learning tool other than textbooks to bring a fresh and engaging atmosphere to Tajwid and Gharib lessons. The medium is a board game that both entertains and helps sharpen students' understanding. This research uses a qualitative descriptive approach, with data gathered through observation, interviews, and literature studies. The design research method applied is design thinking, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Based on the data analyzed using narrative analysis, the development process included brainstorming through a mind map, resulting in key visual themes: dynamic, students, fantasy, and nature. The final outcome is a board game that includes selected Tajwid and Gharib material, presented with visuals familiar to the students, which are illustrations inspired by the SDIP Daarul Jannah environment, drawn in a child-friendly cartoon style. This board game is expected to serve as an alternative learning tool that helps spark students' enthusiasm for learning in the Tajwid and Gharib classes at SDIP Daarul Jannah.

Keywords: Board Game, Illustration, Learning Tool, Qiraati, Tajwid and Gharib

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas kehadiran-Nya yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah, serta dukungan dari orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Board Game tentang Ilmu Tajwid dan Gharib untuk SDIP Daarul Jannah sebagai Media Edukasi” dengan baik dan tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan di Politeknik Negeri Jakarta. Penyusunan laporan telah dilakukan semaksimal mungkin dengan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S. T., M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Wanda Kusuma Putri, S.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam memberikan panduan dan arahan terhadap Laporan Tugas Akhir ini.
5. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M, selaku Dosen Pembimbing II yang telah mengerahkan waktu dan pikiran dalam membimbing penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Vera Rina Dewi sebagai Direktur Utama dan Nur Kholis Dawam sebagai Direktur Pendidikan SDIP Daarul Jannah, yang telah menyambut dengan hangat, memberikan kesempatan, serta bersedia bekerja sama untuk proyek Tugas Akhir ini.
7. Pak Kurtubi, Pak Ridho, Bu Laela dan Bu Imas selaku guru Qiraati di SDIP Daarul Jannah, yang telah bersedia menjadi narasumber serta banyak memberikan bantuan berarti terhadap pengerjaan proyek Tugas Akhir ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8. Akhdan, Dika, Bintang, Bunga, Nazwa, Arreta, Zakiyya, Kintan, Abit, dan Raffi yang bersedia menjadi narasumber serta semua siswa kelas Qiraati di SDIP Daarul Jannah yang telah berkontribusi dalam proses dokumentasi kegiatan.
9. Ansur, Isa, Ebin, Wape, Ratu, Dila, Fita, dan teman-teman lainnya yang telah menemani berjuang selama proses pengerjaan Proposal Tugas Akhir ini.
10. Teman-teman kelas DG-B yang telah menemani hari-hari dan berjuang bersama selama 4 tahun terakhir di Politeknik Negeri Jakarta.
11. Semua pihak yang terlibat dalam pembuatan Proposal Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam Proposal Tugas Akhir ini, maka penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun. Terlepas dari itu, penulis berharap Proposal Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Depok, 24 Juni 2025

Salma Aini Zahra

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Permainan Edukatif.....	6
2.1.1 Elemen Dasar Permainan Edukatif.....	6
2.1.2 <i>Board Game</i>	8
2.1.3 Jenis <i>Board Game</i>	8
2.1.4 Mekanisme <i>Board Game</i>	10
2.1.5 Komponen Utama <i>Board Game</i>	13
2.2 Elemen Desain Grafis pada <i>Board Game</i>	14
2.2.1 Ilustrasi	15
2.2.2 Tipografi.....	21
2.2.3 Warna.....	23
2.2.4 <i>Layout</i>	27
2.3 Prinsip Desain Grafis pada <i>Board Game</i>	28
2.4 Metode Perancangan	32
BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.1.1 Metode Riset Desain.....	34
3.1.2 Teknik Pengumpulan Data	36
3.2 Data dan Analisis.....	36
3.2.1 Profil Klien	37



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	40
3.2.3 <i>Board Game</i> Sejenis	42
3.2.4 <i>Consumer Insight</i>	45
3.2.5 Hasil Analisis Data	48
3.3 Arahan Kreatif	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	55
4.1 Konsep Permainan	55
4.1.1 Mekanisme Permainan	55
4.1.2 Komponen Permainan	56
4.2 Konsep Visual	57
4.2.1 <i>Mind map</i>	57
4.2.2 <i>Moodboard</i>	58
4.3 Proses Desain	63
4.3.1 Sketsa Kasar	63
4.3.2 Sketsa Halus	67
4.3.3 Digitalisasi	71
4.4 Prototype	74
4.5 Testing dan Evaluasi	77
4.6 <i>Final Artwork</i>	79
4.6.1 Elemen Desain Grafis	79
4.7 Media Pendukung	85
4.8 Pertimbangan Produksi	89
BAB V PENUTUP	90
5.1 Simpulan	90
5.2 Saran	92
DAFTAR REFERENSI	93
LAMPIRAN	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Board Game Ark Nova.....	9
Gambar 2. 2 Board Game One Night Ultimate Werewolf.....	9
Gambar 2. 3 Board Game Sushi Go.....	10
Gambar 2. 4 Board Game The Settlers of Catan.....	11
Gambar 2. 5 Board Game Wanna Bet?.....	11
Gambar 2. 6 Board Game Snake and Ladders.....	12
Gambar 2. 7 Board Game Memory Matching Game.....	12
Gambar 2. 8 Board Game Sequence Numbers.....	13
Gambar 2. 9 Board Game Castle Break.....	13
Gambar 2. 10 Komponen Board Game Root: Insert.....	14
Gambar 2. 11 Board Game Rozgryfka.....	16
Gambar 2. 12 Board Game Stew Pot: The Laugh-Out-Loud Catst.....	16
Gambar 2. 13 Board Game the Reservoir.....	17
Gambar 2. 14 Board Game Monopoly: Planet of The Apes.....	17
Gambar 2. 15 Board Game Old Bill.....	18
Gambar 2. 16 Board Game Cottage Garden.....	18
Gambar 2. 17 Board Game Key Harvest.....	19
Gambar 2. 18 Board Game Kasteelridders.....	20
Gambar 2. 19 Board Game Who's She?.....	20
Gambar 2. 20 Board Game Surrealist Dinner Party.....	21
Gambar 2. 21 Board Game Royals.....	21
Gambar 2. 22 Board Game On the Origin of Species.....	22
Gambar 2. 23 Board Game Selfish.....	22
Gambar 2. 24 Board Game Verdant.....	23
Gambar 2. 25 Board Game Viking Journey.....	23
Gambar 2. 25 Skema Warna Monochromatic.....	25
Gambar 2. 26 Skema Warna Complementary.....	25
Gambar 2. 27 Skema Warna Analogous.....	25
Gambar 2. 28 Skema Warna Triadic.....	26
Gambar 2. 29 Skema Warna Split-complementary.....	26
Gambar 2. 30 Skema Warna Tetradic.....	27
Gambar 2. 31 Layout pada Board Game the Goonies: Never Say Die.....	28
Gambar 2. 32 Buku Panduan Board Game Bruegelism.....	29
Gambar 2. 33 Keseimbangan Simetris.....	30
Gambar 2. 34 Keseimbangan Asimetris.....	30
Gambar 2. 35 Irama Reguler.....	31
Gambar 2. 36 Irama Mengalir.....	31
Gambar 3. 1 Logo Sekolah Islam Plus Daarul Jannah.....	37
Gambar 3. 2 Kegiatan di SDIP Daarul Jannah.....	38
Gambar 3. 3 Gerbang Masuk SDIP Daarul Jannah.....	38
Gambar 3. 4 Akun Instagram Sekolah Islam Plus Daarul Jannah.....	39
Gambar 3. 5 Kegiatan Belajar Qiraati.....	40
Gambar 3. 6 Kegiatan Belajar Qiraati.....	41
Gambar 3. 7 Buku Ilmu Hukum Tajwid dan Bacaan Gharib Musykilat.....	41



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3. 8 Isi Buku Ilmu Hukum Tajwid dan Bacaan Gharib Musykilat	41
Gambar 3. 9 Board Game Zamzamy.....	42
Gambar 3. 10 Board Game Si Bulan Kotak Kata Hijaiyah.....	43
Gambar 3. 11 Board Game Langkah Hafalan Juz 29.....	44
Gambar 3. 12 Board Game 5 Pilar: Edisi Junior.....	44
Gambar 4. 1 Mind Map.....	57
Gambar 4. 2 Moodboard Visual.....	59
Gambar 4. 3 Moodboard Papan Permainan	60
Gambar 4. 4 Moodboard Karakter	60
Gambar 4. 5 Moodboard Kartu dan Token	61
Gambar 4. 6 Moodboard Struktur Kemasan	62
Gambar 4. 7 Moodboard Surface Kemasan	62
Gambar 4. 8 Sketsa Kasar Brand Name.....	63
Gambar 4. 9 Sketsa Kasar Papan Permainan	64
Gambar 4. 10 Sketsa Kasar Karakter	65
Gambar 4. 11 Sketsa Manual Token	65
Gambar 4. 12 Sketsa Kasar Kartu.....	66
Gambar 4. 13 Sketsa Kasar Struktur.....	66
Gambar 4. 14 Sketsa Kasar Surface Kemasan	67
Gambar 4. 15 Alternatif Sketsa Halus Papan Permainan.....	68
Gambar 4. 16 Alternatif Sketsa Halus Karakter.....	69
Gambar 4. 17 Alternatif Sketsa Halus Kartu	69
Gambar 4. 18 Alternatif Sketsa Halus Token	69
Gambar 4. 19 Sketsa Halus Struktur Kemasan	70
Gambar 4. 20 Sketsa Halus Surface Kemasan	71
Gambar 4. 21 Alternatif Digitalisasi Papan Permainan	71
Gambar 4. 22 Alternatif Digitalisasi Karakter	72
Gambar 4. 23 Alternatif Digitalisasi Kartu.....	73
Gambar 4. 24 Alternatif Digitalisasi Token	73
Gambar 4. 25 Digitalisasi Surface Kemasan.....	74
Gambar 4. 26 Mockup Digital	75
Gambar 4. 27 Mockup Dummy	77
Gambar 4. 28 Testing dan Evaluasi	78
Gambar 4. 29 Ilustrasi pada Board Game	79
Gambar 4. 30 Tipografi Brand Name	80
Gambar 4. 31 Font Info Story	80
Gambar 4. 32 Warna Primer	81
Gambar 4. 33 Warna Sekunder	81
Gambar 4. 34 Warna Tersier.....	81
Gambar 4. 35 Desain Akhir Papan Permainan.....	82
Gambar 4. 36 Desain Akhir Karakter	83
Gambar 4. 37 Desain Akhir Token	84
Gambar 4. 38 Desain Akhir Kartu	85
Gambar 4. 39 Kemasan.....	86
Gambar 4. 40 Buku Panduan	87
Gambar 4. 41 String Pouch	87



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 42 Sticker Sheet.....	88
Gambar 4. 43 Keychain.....	88





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Psikologi Warna.....	24
Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	49
Tabel 3. 2 Creative Brief.....	52
Tabel 4. 1 Key Visual dan Turunan Elemen.....	58
Tabel 4. 2 Pertimbangan Produksi.....	89





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2. Transkrip Wawancara Guru Qiraati di SDIP Daarul Jannah
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara Siswa Kelas Tajwid dan Gharib di SDIP Daarul Jannah
- Lampiran 4. Transkrip Testing ke Guru Pendamping dan Siswa Kelas Tajwid dan Gharib di SDIP Daarul Jannah
- Lampiran 5. Hasil Turnitin Laporan Tugas Akhir
- Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Qiraati menjadi salah satu ciri khas dan kebanggaan di SDIP Daarul Jannah sebagai media edukasi membaca Al-Qur'an bagi para siswanya. Menurut pernyataan Nisa & Maharani (2022), Qiraati adalah metode yang memperhatikan *makharijul* huruf serta pengucapan yang *tartil* atau jelas. Qiraati memiliki pengelompokan kelas yang berbeda-beda sesuai pada jenjangnya. Semakin tinggi tingkat jenjangnya, semakin banyak pula materi yang harus dipelajari dan dipahami.

Seperti yang dialami para siswa SDIP Daarul Jannah kelas Tajwid dan Gharib yang termasuk jenjang tinggi, ada saatnya mereka mengalami kendala seperti perasaan bosan saat menunggu giliran tes, kesulitan mengingat atau memahami materi, serta berkurangnya motivasi saat kegiatan belajar Qiraati di kelas. Karena itu, dibutuhkannya suatu modifikasi sistem pembelajaran bagi para siswa kelas Tajwid dan Gharib.

Memodifikasi cara belajar dapat membuat siswa lebih bergairah dan termotivasi agar tidak merasa jenuh atau kehilangan semangat jika kegiatan belajar terlalu monoton (Afandi, 2015). Adapun sistem yang seringkali diterapkan yaitu kegiatan belajar sambil bermain, karena dapat menyeimbangkan penggunaan otak kanan dan kiri sehingga materi pembelajaran yang diterima oleh siswa dapat dicerna dengan lebih baik (Wibowo et al., 2024). Namun, sejauh ini belum ditemukan permainan edukatif yang menerapkan ilmu Tajwid dan Gharib sebagai konsep utamanya. Nurfaizah et al. (2021) menyatakan, *board game* termasuk permainan yang menghibur sekaligus mengasah logika, karena dapat melatih kemampuan berimajinasi, mengatur strategi, dan memecahkan masalah.

Penelitian Samarasinghe et al. (2021) menunjukkan, *board game* menjadi permainan yang cukup populer dengan peningkatan signifikan terhadap jumlah produksi seiring berjalannya waktu. Data yang didapatkann dari BoardGameGeek—sebuah situs web untuk referensi data yang berkaitan dengan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

board game—menyatakan, sebanyak 9.504 *board game* telah dirilis dalam periode 1980-2020. Menurut penelitian Putri & Agustin (2023), di Indonesia, produksi *board game* yang awalnya hanya ada 4 penerbit pada tahun 2014 meningkat menjadi 14 penerbit pada tahun 2017. Hal yang sama terjadi selama pandemi dengan bertambahnya kafe *board game*, yang membuktikan bahwa *board game* dapat menjadi daya tarik bagi banyak orang sebagai media hiburan maupun edukasi (Aurellianza Wibowo & Agustin, 2023).

Maka dari itu, SDIP Daarul Jannah ingin menghadirkan suasana belajar Qiraati mengenai ilmu Tajwid dan Gharib yang menyenangkan melalui media permainan edukatif berupa *board game*. Perancangan *board game* dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif tentang ilmu Tajwid dan Gharib yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca dan menulis Al-Qur'an di kelas, terutama bagi para siswa kelas Qiraati tingkat tinggi di SDIP Daarul Jannah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang dihasilkan adalah sebagai berikut: Bagaimana proses perancangan hingga hasil akhir *board game* edukatif tentang ilmu Tajwid dan Gharib untuk kelas Gharib dan Tajwid di SDIP Daarul Jannah?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan batasan dalam pembahasan yang mencakup hal-hal berikut:

- a. Bagaimana proses perancangan hingga hasil akhir *board game* edukatif dengan materi Tajwid dan Gharib untuk kelas Gharib dan Tajwid di SDIP Daarul Jannah.
- b. Bagaimana penerapan prinsip serta elemen desain grafis, termasuk teori-teori yang relevan dalam perancangan *board game* edukatif tersebut.
- c. Bagaimana pengaplikasian ilustrasi pada media utama dan media pendukung dalam pengembangan *board game* edukatif.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut adalah tujuan dan manfaat dari penyusunan tugas akhir ini.

a. Tujuan

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini di antaranya sebagai berikut:

1. Memaparkan proses perancangan beserta metode yang digunakan hingga memperoleh hasil akhir *board game* edukatif dengan materi Tajwid dan Gharib untuk kelas Gharib dan Tajwid di SDIP Daarul Jannah.
2. Menjelaskan penerapan prinsip serta elemen desain grafis, termasuk teori-teori yang relevan dalam perancangan *board game* edukatif tersebut.
3. Mengimplementasikan hasil perancangan *board game* sebagai media edukasi ilmu Tajwid dan Gharib beserta media pendukungnya untuk siswa SDIP Daarul Jannah.

b. Manfaat

Manfaat dari penyusunan tugas akhir ini di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat untuk SDIP Daarul Jannah

Penelitian ini menghasilkan sebuah *board game* tentang ilmu Tajwid dan Gharib yang dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif, sehingga bisa menghadirkan suasana belajar membaca dan menulis Al-Qur'an dengan metode Qiraati yang menyenangkan di SDIP Daarul Jannah.

2. Manfaat untuk Siswa Kelas Gharib, Tajwid dan Masyarakat

Penelitian ini menghasilkan sebuah *board game* yang dapat memudahkan siswa kelas Gharib dan Tajwid memahami materi dan menambah minat belajar. Dengan demikian, para siswa dapat semakin mahir dalam membaca Al-Qur'an serta mengamalkannya dengan berbuat baik dan menjadi pribadi yang bermanfaat di lingkungan masyarakat.

3. Manfaat untuk Penulis

Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan penulis di Politeknik Negeri Jakarta.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4. Manfaat untuk Akademika Secara General

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan bagi penulis lainnya yang ingin meneliti lebih lanjut atau meneliti tentang perancangan yang serupa di masa depan.

1.5 Sistematika Penulisan

Diperlukan sistematika pembahasan yang jelas dalam proses penyusunan tugas akhir agar materi yang disampaikan tersusun dengan baik dan mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang dari tema untuk tugas akhir ini yaitu perancangan *board game*. Selain itu juga dijelaskan mengenai rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas teori dasar dari masalah yang diangkat, baik secara konseptual maupun operasional, yang mendukung tema tugas akhir. Teori yang dijabarkan berupa pembahasan studi desain grafis secara umum dan pembahasan terkait perancangan board game.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi pembahasan tentang metode perancangan yang digunakan, data dan analisis, hasil analisis data, serta arahan kreatif yang dibutuhkan dalam perancangan board game.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil dan pembahasan desain, seperti konsep desain pada board game dan proses desain yang mencakup mind map, board game, hingga sketsa alternatif. Dilanjutkan ke pembahasan tentang tahap digitalisasi dari desain terpilih, penerapan key visual pada media pendukung, penjelasan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

elemen visual yang digunakan, serta pertimbangan produksi board game.

PENUTUP

Pembahasan di bab 5 berupa kesimpulan dari hasil perancangan board game tentang ilmu Tajwid dan Gharib untuk kelas Gharib dan Tajwid di SDIP Daarul Jannah serta saran untuk laporan karya tugas akhir.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan proses perancangan *board game* tentang ilmu Tajwid dan Gharib untuk SDIP Daarul Jannah sebagai media edukasi dalam penelitian ini, kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Proses perancangan dilakukan dengan metode *design thinking* untuk menyesuaikan cara berpikir, pendekatan masalah, serta mengembangkan produk (Wolniak, 2017) yang mencakup beberapa tahapan. Tahap pertama adalah *emphatize* dengan mengumpulkan data menggunakan teknik kualitatif deskriptif, yaitu mengembangkan suatu hipotesis dari data yang diperoleh dari berbagai sumber (Yuliani, 2018). Data didapatkan melalui wawancara dengan pihak SDIP Daarul Jannah dan target siswa kelas Tajwid dan Gharib, observasi terkait *board game* sejenis, dan studi literatur mengenai teori-teori yang relevan dengan perancangan *board game*. Pada tahap *define*, data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis naratif, yaitu analisis yang berfokus untuk membuat hipotesa dari cerita-cerita yang diperoleh melalui proses mendengarkan pengalaman orang lain atau melalui pertemuan langsung (Asfar, A. M. Irfan Taufan, 2019). Proses analisis tersebut menghasilkan hipotesa seperti kelebihan, kekurangan, dan hal-hal lainnya terkait perancangan *board game*. Arah kreatif juga menjadi panduan penting untuk memperoleh produk akhir dengan hasil yang maksimal. Tahap selanjutnya yaitu *ideate*, menemukan konsep visual melalui *brainstorming* dengan *mind map* dan membuat *moodboard* yang menghasilkan *key visual* dinamis, siswa, fantasi, dan asri. Proses desain dilakukan dengan pembuatan sketsa manual, desain komprehensif, hingga digitalisasi. Desain digital dikembangkan menjadi sebuah *prototype* sebagai alat uji coba produk, kemudian dilakukan *test* kepada target audiens untuk mendapatkan evaluasi. Setelah mendapatkan masukan, tahap terakhir



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yaitu melanjutkan perancangan *board game* hingga mencapai *final artwork* yang siap pakai beserta media pendukung.

- b. Elemen dan prinsip desain grafis yang diterapkan dalam perancangan ini diolah menyesuaikan konsep visual yang menjadi fokus dan daya tarik utama pada *board game*. Elemen desain grafis tersebut terdiri dari ilustrasi, tipografi, warna, dan *layout*. Ilustrasinya menggunakan teknik digital berbasis raster dengan gaya *impressionism* dan *naïve style* yang memberi kesan bebas, polos, dan anak-anak. Tipografi memadukan huruf *decorative* untuk judul utama dan *sans serif* (Info Story) untuk sub judul dan *body text* agar mudah dibaca. Warna yang digunakan terdiri dari warna primer (putih, kuning, hijau, biru, cokelat) untuk elemen utama yang memberikan kesan alami dan ceria, sekunder (*cream*, merah, cokelat, abu-abu, kuning terang) untuk karakter, dan tersier dengan skema *monochromatic* serta *tetradic* agar tetap harmonis. Selain itu, *layout* disusun sesuai prinsip desain grafis, dengan alur baca yang jelas, penekanan pada *brand name*, keseimbangan simetris, irama reguler di papan permainan, serta penggunaan hierarki dan kesatuan visual agar tampilan terlihat rapi dan utuh. Jenis *board game* yaitu *party games* dimana permainan berfokus pada interaksi antar pemain. Sedangkan mekanisme permainan yang diterapkan adalah *trading*, *memory*, serta *map*.
- c. *Board game* dirancang dengan beberapa komponen utama dan media pendukung. Media utama berupa papan permainan berukuran 45x45cm berbahan *hardboard*, kartu Tajwid berukuran 28x10cm dengan bentuk *quad-fold* berbahan *art carton* 270gsm, token keping awan sebanyak 87pcs berbentuk koin pipih diameter 2cm dari material kertas kraft yang dilapisi *art paper*, dan pion karakter berukuran 5x6cm sebanyak 4pcs berbentuk *standee* dengan material akrilik kapur setebal 2mm. Bentuk kemasan yaitu *box* berbahan *hardboard* dengan *magnet lock* berukuran 30x30x7cm, di dalamnya terdapat *insert box* sebagai wadah komponen *board game*. Terdapat pula buku panduan dari bahan *art paper* 150gsm berukuran A6. Media pendukung terdiri dari *string pouch* ukuran 8x10cm, *sticker sheet* ukuran A6 dengan *finishing vinyl glitter* dan potongan *kiss cut*, dan *keychain* akrilik semi transparan ukuran 4x4cm.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan proses perancangan *board game* tentang ilmu Tajwid dan Gharib untuk SDIP Daarul Jannah sebagai media edukasi dalam penelitian ini, saran yang diperoleh untuk penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

a. Saran terhadap Proses Perancangan

Metode *design thinking* yang digunakan sudah tepat, namun disarankan untuk memperluas teknik pengumpulan data seperti menambahkan survei kuantitatif agar hasil analisis lebih beragam dan bisa memperkuat hasil analisis dalam tahap *define*.

b. Saran terhadap Penerapan Elemen dan Prinsip Desain Grafis

Penggunaan elemen dan prinsip desain grafis sudah menyatu dengan konsep visual, namun lebih baik jika dilakukan uji visual preferensi terhadap target audiens agar pemilihan gaya ilustrasi dan warna lebih tepat sasaran dan meningkatkan daya tarik produk.

c. Saran terhadap Media Utama dan Pendukung

Komponen *board game* sudah cukup lengkap, namun bisa dipertimbangkan untuk menambah inovasi lainnya seperti fitur interaktif digital sederhana, contohnya *QR code* untuk panduan atau animasi, agar pengalaman bermain lebih menyenangkan bagi siswa.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- A, O., E, C., & EA, K. (2021). The Effect of Digitalization on Illustration in Graphic Design. *Innovations in Publishing, Printing and Multimedia Technologies*.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Anggarini, A. (2018). *Desain Layout*. PNJ PRESS.
- Asfar, A. M. Irfan Taufan. (2019). *Analisis Naratif, Analisis Konten, dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>
- Aurellianza Wibowo, I. C., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), F167–F172. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73078>
- Booth, L. (2023). Artistic and Cultural Impacts of Impressionism. *Scholars Crossing*.
- Brodskaja, N. (2023). *Naive Art*. Parkstone International.
- Clüver, C. (2020). Dice, Cards and Boards. *MediaRep*.
- Greenhalgh, S. P., Koehler, M. J., & Boltz, L. O. (2019). The Fun of Its Parts: Design and Player Reception of Educational Board Games. *The CITE Journal*, 19(3).
- Hodriani, Listia, W. N., Alhudawi, U., Sehulina, R., & Siregar, D. T. P. (2023). *Media Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Penerbit Adab.
- Khotimah, K. (2020). *Panduan Desain Grafis*. Cerdas Ulet Kreatif.
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *VISUALIDEAS*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Naghikhani, S. (2024). *Beyond The Box: A Comprehensive Market Research of The Board Game Industry*.
- Nisa, E. S., & Maharani, D. (2022). Pengaruh Metode Qira'ati Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an. *Jurnal Qiroah*, 12(1), 43–52. <https://doi.org/10.33511/qiroah.v12n1.43-52>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Petterson, R. (2024). *Graphic Design*. Institute for Infology.
- Pope, L. C. (2021). *Board Games as Educational Tools Leading to Climate Change Action: A Literature Review*. 25.
- Putri, S. U., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board Game Jelajah Kota Tua Jakarta untuk Remaja Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 11(4), F111–F117. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73117>
- Sadikhova S. (2023). *Mannerism in Italian Art in XVI-XVII Centuries*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10137792>
- Samarasinghe, D., Barlow, M., Lakshika, E., Lynar, T., Moustafa, N., Townsend, T., & Turnbull, B. (2021). A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics. *IEEE Access*, 9, 114051–114069. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3103198>
- Setiawan, A. F. (2023). *Desain Grafis untuk Sosial Media* (Vol. 1). CreativeThinking Indiebooks.
- Simanjuntak, M. M. P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). *Pengembangan Board Game Edukasi Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Permainan Ular Tangga)*.
- Siswanto, I. (2021). *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. PBMR ANDI.
- Wardana, P. D. (2015). Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Manual dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Digital. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03(03), 043–051.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi* (Vol. 1). Penerbit Idebuku.
- Wibowo, I. O., Utomo, S., Wulandari, C. R. E., & Rofisian, N. (2024). *Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa SD*. 2(3).
- Wingerl, P. (2018). Theory of Colour Harmony and Its Application. *Tehnicky Vjesnik - Technical Gazette*, 25(4). <https://doi.org/10.17559/TV-20170316092852>
- Wolniak, R. (2017). *The Design Thinking Method and Its Stages*. 6(6).



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Yuliani, W. (2018). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling*. 2(2).

Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.

Županić Benić, M., Kalić, K., & Kindergarten Malešnica, Zagreb. (2019). Razlaga preference za slog ilustracije in značilnosti v zgodnjem otroštvu. *Revija Za Elementarno Izobraževanje*, 12(2), 215–228.
<https://doi.org/10.18690/rei.12.2.215-228.2019>





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

a. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		SALMA AINI ZAHRA	
NAMA PEMBIMBING		WANDA KUSUMA	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG ILMU TAJWID DAN GHARIB DI SDIP DAARUL JANNAH	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21 Februari	Bisa melanjutkan ke abstrak dan latar belakang, minggu depan sudah selesai.	Mulai menyusun abstrak dan latar belakang.
2	3 Maret	Abstrak diubah urutan pembahasannya, board game dibahas lebih awal karena merupakan penelitian utama. Begitu juga dengan latar belakang, urutannya diperbaiki lagi dan jangan terlalu panjang lebih baik 2 halaman saja.	Merevisi abstrak dan latar belakang sehingga urutannya lebih sesuai. Membuat isi latar belakang lebih singkat namun padat.
3	6 Maret	Perbaiki beberapa paragraf dan kalimat di latar belakang, ada yang dikurangi dan diubah susunannya.	Memperbaiki susunan paragraf di latar belakang agar lebih berbobot dan teratur, menghapus beberapa kalimat yang kurang relevan, menambahkan beberapa kalimat yang diperlukan. Setelah itu melanjutkan ke sub bab lainnya hingga bab 1 selesai.
4	12 Maret	Ubah beberapa bagian di latar belakang dan perbaiki struktur kalimat di sub bab lainnya.	Mengganti paragraf kedua di latar belakang menjadi pembahasan fenomena board game, memperbaiki susunan sub bab ruang lingkup pembahasan serta tujuan dan manfaat. Melanjutkan ke bab 2.
5	24 Maret	Ubah susunan manfaat penelitian di latar belakang bab 1, pada sub bab 2.3 dan 2.4 berikan contoh spesifik dengan gambar board game yang sesuai	Mengubah susunan poin-poin di manfaat penelitian latar belakang bab 1, melanjutkan bab 2 dan 3 hingga selesai
6	2 April	BAB 2 - Elemen desain ganti urutan, warna > layout - Pembahasan warna dikurangi, tidak usah rgb cmyk karena sudah pasti cmyk, termasuk hapus hue saturation lightness - Tambah contoh penggunaan warna pada board game, misal di samping palet warna primer tampilkan cover boardgame dominan warna primer ngeblok - Metode perancangan tambahkan tahap testing, bisa di pengembangan prototype atau sub bab baru - Identifikasi kebutuhan riset tambahkan tahapan wawancara dan observasi BAB 3 - Selalu mention nama proyek dan klien/target audiens - Di pengembangan prototype jangan tulis definisi lagi, kasih detail berupa apa prototypenya (pion, kartu dll) - Consumer insight dirangkum saja lewat kategori: hasil wawancara guru, wawancara 3 siswi, 2 siswa - Sertakan transkrip wawancara	Memperbaiki sesuai revisi yang diberikan, menambahkan prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan lampiran.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7	8 April	Hasil analisis data diubah menjadi penjabaran SWOT (tanpa matriks), dibagi sesuai kategori analisa melalui wawancara dan observasi. Bisa dikategorikan guru dan kepek, pembuat boardgame, calon konsumen ((siswa)	Merubah isi sub bab hasil analisis data menjadi penjabaran serupa dengan metode SWOT dan dibagi per-kategori yaitu wawancara dan observasi.
8	10 April	Tidak ada yang perlu direvisi lagi, proposal TA sudah di acc.	Memindahkan Proposal TA ke template Laporan TA, mengikuti seminar proposal
9	25 April	Mereview kembali hasil revisi setelah seminar proposal: - Memperbaiki latar belakang - Memperbaiki rumusan masalah - Memperbaiki kutipan literatur - Memperbaiki landasan teori - Memperbaiki metode analisis	Memperbaiki bab 1 sampai 3 sesuai saran dan masukan dari dosen pembimbing
10	5 Mei	Mereview kembali hasil perbaikan bab 1 sampai 3, membahas perancangan mindmap, moodboard, dan sketsa untuk konsep visual	Melanjutkan ke proses perancangan desain boardgame mulai dari menemukan ide konsep visual melalui mindmap, key visual, dan moodboard. Melanjutkan ke membuat beberapa sketsa alternatif untuk media utama board game
11	16 Mei	Mereview mindmap, key visual, moodboard, dan sketsa alternatif karakter yang telah dibuat. Harus membuat 3 alternatif sketsa, buat lebih bervariasi	Menambahkan sketsa alternatif karakter yang sesuai dengan moodboard
12	26 Mei	Mereview sketsa alternatif karakter dan playmat, memberikan saran untuk desain terpilih dari masing-masing sketsa karakter dan playmat. Buat abstrak untuk seminar nasional	Melanjutkan sketsa karakter dan playmat menjadi desain komprehensif, membuat abstrak untuk seminar nasional
13	27 Mei	Susun abstrak untuk seminar nasional	Menyusun abstrak untuk seminar nasional
14	30 Mei	Mereview abstrak untuk seminar nasional: - Tidak usah menyebutkan metode design thinking - Merubah beberapa penggunaan dan susunan kata pada abstrak	Memperbaiki abstrak untuk seminar nasional sesuai dengan revisi yang diberikan
15	10 Juni	Acc desain komprehensif untuk desain terpilih karakter dan playmat board game	Submit abstrak untuk seminar nasional
16	12 Juni	Membahas poster untuk seminar nasional	Membuat poster untuk seminar nasional
17	17 Juni	Mereview poster untuk seminar nasional: - Tambahkan hasil analisis data	Memperbaiki isi poster sesuai revisi, lanjutkan laporan bab 4 dan 5
17	24 Juni	Mereview progres laporan bab 4	Lengkapi laporan untuk bab 4 beserta sub-babnya dan lanjutkan ke bab 5
17	1 Juli	Mereview isi laporan bab 4, memperbaiki sub-bab saran di bab 5	Revisi sub-bab saran di bab 5, melengkapi laporan

b. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		SALMA AINI ZAHRA	
NAMA PEMBIMBING		DRA. WIWI PRASTIWINARTI, M.M	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG ILMU TAJWID DAN GHARIB DI SDIP DAARUL JANNAH	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	8 April	- Pada daftar referensi, setiap referensi menggunakan jarak 1pt dan untuk jarak dengan referensi lainnya yaitu 1,5pt - Pada daftar referensi, tidak perlu mencantumkan link/URL/jurnal	Memperbaiki spasi daftar referensi, menghapus link/URL/jurnal pada referensi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2	13 Juli	- Penggunaan huruf kapital yang konsisten pada daftar referensi, cukup di huruf pertama saja dengan semesta kapital - Judul lampiran dipisahkan tiap awal halaman saja	Menjelaskan penggunaan huruf kapital, memisahkan judul lampiran menjadi di tiap halaman
3		- Jika ada judul sub-bab di bawah halaman, maka pindahkan saja ke halaman berikutnya - Sumber gambar tidak perlu dicantumkan di daftar gambar, cukup caption gambarnya saja	Memindahkan judul sub-bab yang terdapat pada halaman, menghapus sumber gambar pada daftar gambar.
4	13 Juli	- Perbaiki jarak daftar referensi - Aki laporan	Sudah ada dan tidak ada revisi





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Transkrip Wawancara Guru Qiraati di SDIP Daarul Jannah

- a. Narasumber : Pak Kurtubi
- Waktu dan Tempat : 10 Februari 2025, SDIP Daarul Jannah
- Keterangan : Wawancara secara langsung (*offline*)
- 1) Apa metode belajar membaca Al-Qur'an yang digunakan di SDIP Daarul Jannah?

“Metode Qiraati yang sudah menjadi ciri khas di Daarul Jannah, karena jarang yang menggunakan Qiraati di sekolah-sekolah lainnya, terutama sekolah Islam.”
 - 2) Ada berapa tingkat dalam Qiraati?

“Qiraati ada jilid 1 sampai 6, setiap siswa yang ingin naik tingkat akan diadakan tes dahulu. Setelah selesai jilid 6, melanjutkan ke kelas Gharib, Tajwid, dan Finishing untuk mengikuti ujian akhir.”
 - 3) Bagaimana dengan siswa yang telah lulus ujian akhir Qiraati?

“Jika sudah lulus maka mengikuti kelas Syahada untuk menghafalkan surat-surat di dalam Al-Qur'an sampai lancar, tartil, dan sesuai hukum Tajwid dan Gharib.”
 - 4) Siswa kelas berapa yang mengikuti kelas Qiraati?

“Seluruh siswa SDIP Daarul Jannah mulai dari kelas 1 hingga 6 wajib mengikuti kelas Qiraati.”
 - 5) Kapan kelas Qiraati dilaksanakan di SDIP Daarul Jannah?

“Setiap hari Senin sampai Jumat, kecuali hari Selasa. Kelasnya setelah salat Zuhur.”
 - 6) Siswa kelas berapa saja yang berada di kelas Tajwid dan Gharib?

“Campur, semua kelas ada mulai dari kelas 1 hingga 6.”
 - 7) Kegiatan apa yang dilakukan di kelas Tajwid dan Gharib?

“Mempelajari seluruh bab di buku Ilmu Hukum Tajwid, lalu setoran tes bacaan dan tes hukum Tajwid. Gharib pun sama, memahami dan menghafalkan materi-materi yang ada di buku Bacaan Gharib Musykilat, lalu setoran tes hafalan materi Gharib.”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

8) Ada berapa banyak materi di dalam Ilmu Tajwid dan Gharib?

“Di buku Tajwid ada 13 bab hukum Tajwid, di Gharib ada 43 uraian materi.”

9) Apakah setiap siswa kelas Tajwid dan Gharib wajib memiliki buku pembelajaran?

“Iya, setiap naik tingkat kelas Qiraati bisa membeli buku Qiraati jilid 1-6, Tajwid dan Gharib di koperasi.”

b. Narasumber : Pak Ridho

Waktu dan Tempat : 10 Februari 2025, SDIP Daarul Jannah

Keterangan : Wawancara secara langsung (*offline*)

1) Siapa yang membimbing siswa di kelas Qiraati SDIP Daarul Jannah?

“Para guru Qiraati.”

2) Apakah guru Qiraati dengan guru mata pelajaran umum berbeda?

“Ada guru yang sekaligus mengajar Qiraati dan mata pelajaran umum, ada juga yang khusus mengajar Qiraati saja.”

3) Apakah setiap tingkat kelas Qiraati memiliki guru yang berbeda-beda?

“Iya, setiap jenjang memiliki masing-masing satu hingga dua guru.”

4) Bagaimana pembagian siswa di kelas Qiraati?

“Siswa dibagi sesuai tingkat Qiraati dan kelas mereka. Misalkan ada kelas Tajwid untuk siswa kelas 3 dan 4, ada juga kelas Tajwid untuk siswa kelas 5 dan 6.”

5) Bagaimana rangkaian kegiatan pembelajaran di kelas Tajwid dan Gharib?

“Dimulai dengan berdoa memulai pembelajaran bersama, lalu secara bersamaan melantunkan materi Tajwid dan Gharib dengan gaya nada dan irama yang sudah menjadi ciri khas untuk memperkuat hafalan. Setelah itu siswa bergantian giliran untuk tes ke guru sesuai perkembangan terakhir.”

6) Berapa lama kelas Tajwid dan Gharib berlangsung?

“Dua jam pelajaran atau sekitar 90 menit.”



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. Narasumber : Bu Imas & Bu Laela
- Waktu dan Tempat : 20 Februari 2025, SDIP Daarul Jannah
- Keterangan : Wawancara secara langsung (*offline*)
- 1) Apakah Ibu pernah mengalami atau mendengar keluhan dari para siswa terkait pembelajaran Tajwid dan Gharib?
Bu Imas: “Iya, pernah. Terkadang mereka merasa bosan, jadi mudah terdistraksi dan sulit untuk fokus saat kelas.”
Bu Laela: “Pernah, biasanya siswa merasa bosan saat menunggu giliran tes.”
 - 2) Apa yang biasanya Ibu lakukan untuk membuat para siswa kembali fokus saat pembelajaran?
Bu Imas: “Biasanya hanya memberi ajakan untuk menghafalkan kembali jika sedang luang, agar saat tes lebih lancar.”
Bu Laela: “Mungkin memanggil/menegur siswa yang terlihat mengobrol atau terlalu berisik karena bisa mengganggu teman yang lain.”
 - 3) Apakah selain tes hafalan ada kegiatan breaking ice seperti bermain game atau lainnya?
Bu Imas: “Sejauh ini belum pernah.”
Bu Laela: “Belum ada kalau game. Pernah saat itu mengajak menonton film tentang Nabi saja agar tidak bosan.”
 - 4) Apakah Ibu tertarik untuk memandu siswa di kelas Tajwid dan Gharib untuk bermain board game (seperti Monopoli atau ular tangga) yang bertema Tajwid dan Gharib?
Bu Imas: “Tentu, bagus idenya.”
Bu Laela: “Boleh, supaya ada suasana baru jadi siswa tidak terlalu bosan.”



Lampiran 3. Transkrip Wawancara Siswa Kelas Tajwid dan Gharib di SDIP Daarul Jannah

Narasumber : Akhdan (Kelas 6P, tingkat Tajwid)
Dika (Kelas 6P, tingkat Tajwid)
Bintang (Kelas 6P, tingkat Tajwid)
Bunga (Kelas 6P, tingkat Gharib)
Nazwa (Kelas 6I, tingkat Gharib)
Arreta (Kelas 5D, tingkat Gharib)
Zakiyya (Kelas 4D, tingkat Tajwid)
Kintan (Kelas 4D, tingkat Tajwid)
Abit (Kelas 4J, tingkat Gharib)
Raffi (Kelas 4P, tingkat Gharib)

Waktu dan Tempat : 27 Februari 2025 dan 24 April 2025, SDIP Daarul Jannah

Keterangan : Wawancara secara langsung (*offline*)

- a. Apakah kamu tahu mengenai *board game*/permainan papan?
(Semuanya menjawab tahu.)
- b. Apakah kamu pernah bermain board game? Permainan apa saja?
(Semuanya menjawab pernah. Permainan Monopoli, ular tangga, ludo, UNO, catur.)
- c. Apa board game favorit kamu dan alasannya?
Akhdan : “Catur karena seru dan menantang.”
Dika : “Ular tangga karena seru.”
Bintang : “Ular tangga, Monopoli, catur dan UNO karena asik.”
Bunga : “UNO karena asik dan seru.”
Nazwa : “Monopoli karena seru.”
Arreta : “Ludo karena seru.”
Zakiyya : “Ular tangga karena asik.”
Kintan : “UNO karena asik.”
Abit : “UNO karena seru.”
Raffi : “Monopoli karena seru.”
- d. Apa kamu tau/pernah bermain Monopoli?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

(Semuanya menjawab pernah.)

- e. Bagaimana pendapatmu tentang permainan *board game*?

Akhdan : “Seru.”

Dika : “Seru.”

Bintang : “Asik.”

Bunga : “Seru.”

Nazwa : “Seru.”

Arreta : “Seru.”

Zakiyya : “Seru, menyenangkan.”

Kintan : “Menyenangkan.”

Abit : “Seru.”

Raffi : “Menyenangkan.”

- f. Apa kendala/rintangan yang kamu hadapi saat belajar Tajwid & Gharib?

Akhdan : “Bosan dan gabut karena hanya duduk saja.”

Dika : “Bosan.”

Bintang : “Gabut dan terkadang stress.”

Bunga : “Bosan menunggu giliran.”

Nazwa : “Bosan.”

Arreta : “Bosan.”

Zakiyya : “Gabut.”

Kintan : “Lupa pelajaran.”

Abit : “Lupa pelajaran.”

Raffi : “Pusing.”

- g. Apakah kamu tertarik untuk bermain board game dengan tema Tajwid & Gharib?

Akhdan, Dika, Bintang, Bunga, Nazwa, Zakiyya, Kintan, Raffi: “Tertarik.”

Arreta, Abit : “Biasa saja.”

- h. Apa hal yang kamu pikirkan ketika mendengar "SDIP Daarul Jannah"?

Akhdan : “Futsal, Islam.”

Dika : “Olahraga.”

Bintang : “Batik, badminton.”



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bunga : “Baik.”

Nazwa : “Kunyit.”

Arreta : “Hijau.”

Zakiyya : “Seragam batik.”

Kintan : “Catering.”

Abit : “Mobil jemputan.”

Raffi : “Futsal.”

- i. Apa yang paling kamu suka tentang SDIP Daarul Jannah?

Akhdan : “Kelas ber-AC.”

Dika : “Hall (lapangan olahraga), mata Pelajaran PenJas.”

Bintang : “Kelas ada TV.”

Bunga : “Kelas.”

Nazwa : “Teman-teman yang baik.”

Arreta : “Kepala sekolah yang baik.”

Zakiyya : “Teman-teman dan guru yang baik.”

Kintan : “Teman-teman yang baik.”

Abit : “Kelas ber-AC.”

Raffi : “Hall (lapangan olahraga).”

- j. Apa yang membuat kamu semangat sekolah/belajar di Daarul Jannah?

Akhdan : “Teman-teman.”

Dika : “Bermain.”

Bintang : “Terpaksa.”

Bunga : “Teman-teman.”

Nazwa : “Mata Pelajaran PenJas yang ditunggu-tunggu.”

Arreta : “Ada rencana yang ingin dilakukan di sekolah.”

Zakiyya : “Teman-teman.”

Kintan : “Ingin belajar.”

Abit : “Teman-teman.”

Raffi : “Bermain Futsal bersama teman-teman.”

- k. Menurut kamu, apa warna ciri khas Daarul Jannah?

(Semua menjawab hijau dan kunyit.)



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Apakah kamu suka menonton kartun? Kartun apa saja?

Semuanya menjawab suka.

- m. Apa kartun favorit kamu?

Akhdan : “SpongeBob.”

Dika : “Game horor.”

Bintang : “Upin Ipin.”

Bunga : “MiawAug.”

Nazwa : “MiawAug, Hello Jade.”

Arreta : “BoboiBoy, Doraemon.”

Zakiyya : “Upin Ipin.”

Kintan : “Nussa & Rara.”

Abit : “Upin Ipin.”

Raffi : “Upin Ipin.”

- n. Kamu paling suka cerita/tema tentang apa? (Contoh petualangan, misteri, fantasi)

Akhdan : “Fantasi.”

Dika : “Horor.”

Bintang : “Horor.”

Bunga : “Misteri.”

Nazwa : “Fantasi.”

Arreta : “Horor.”

Zakiyya : “Keseharian.”

Kintan : “Keseharian dan teman-teman.”

Abit : “Petualangan.”

Raffi : “Misteri.”

- o. Apa seragam favorit kamu di Daarul Jannah?

Akhdan, Dika, Bintang, Bunga, Nazwa, Abit, Raffi : “Olahraga biru.”

Zakiyya, Kintan : “Batik.”

Arreta : “Pramuka.”

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Lampiran 4. Transkrip Testing ke Guru Pendamping dan Siswa Kelas Tajwid dan Gharib di SDIP Daarul Jannah

Narasumber : Bu Salwa (Guru Tajwid dan Gharib)
Pak Warbani (Guru Tajwid dan Gharib)
Akhdan (Kelas 6P, tingkat Tajwid)
Dika (Kelas 6P, tingkat Tajwid)
Bintang (Kelas 6P, tingkat Tajwid)
Bunga (Kelas 6P, tingkat Gharib)
Nazwa (Kelas 6I, tingkat Gharib)
Arreta (Kelas 5D, tingkat Gharib)
Zakiyya (Kelas 4D, tingkat Tajwid)
Kintan (Kelas 4D, tingkat Tajwid)
Abit (Kelas 4J, tingkat Gharib)
Raffi (Kelas 4P, tingkat Gharib)
Abiyyan (Kelas 4I, tingkat Gharib)

Waktu dan Tempat : 1 Juli 2025, SDIP Daarul Jannah

Keterangan : Wawancara secara langsung (*offline*)

1. Pertanyaan kepada Bu Salwa:

Bagaimana kesan Ibu terhadap tampilan dan desain board game ini saat pertama kali melihatnya?

Bu Salwa:

"Alhamdulillah, permainan ini sangat menarik ya. Dari awal melihat desainnya, saya langsung terkesan. Ilustrasinya lucu dan warna-warninya menggambarkan suasana SDIP Daarul Jannah banget."

2. Pertanyaan kepada Pak Warbani:

Bagaimana pendapat Bapak tentang mekanisme permainan saat mendampingi siswa dalam uji coba?

Pak Warbani:

"Siswa bisa menyelesaikan permainan dengan baik hampir sejam-an, biasanya board game memang durasi mainnya segitu. Saya bisa lihat kalau alur dan mekanismenya sudah cukup jelas, tidak membingungkan."

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Pertanyaan kepada Akhdan (Kelas 6P – Tajwid):

Bagian apa yang paling kamu sukai dari board game ini?

Akhdan:

"Aku suka banget sama pion karakter yang lucu-lucu, seragamnya juga mirip di Daarul Jannah. Terus misi Tajwid-nya juga bikin kita mikir sedikit."

4. Pertanyaan kepada Dika (Kelas 6P – Tajwid):

Bagaimana pengalaman kamu saat membaca uraian Gharib dalam permainan?

Dika:

"Kita jadi bisa belajar menghafal Gharib lagi. Jadi kayak main sambil belajar gitu."

5. Pertanyaan kepada Bintang (Kelas 6P – Tajwid):

Apakah ilustrasi dan gambar-gambar di papan permainan terasa familiar buatmu?

Mengapa?

Bintang:

"Gambar seragamnya keren, aku suka yang batik dan kunyit, mirip banget sama di sekolah."

6. Pertanyaan kepada Bunga (Kelas 6P – Gharib):

Menurutmu, apakah ilustrasi, ikon, dan teks yang ada di permainan mudah dipahami?

Bunga:

"Kalau menurutku ilustrasi dan ikon yang ada udah cukup jelas.."

7. Pertanyaan kepada Nazwa (Kelas 6I – Gharib):

Apakah board game ini membuatmu lebih tertarik belajar pelajaran Gharib dibandingkan metode biasa?

Nazwa:

"Iya, game ini cocok banget karena kadang bosan belajar dari buku terus."

8. Pertanyaan kepada Arreta (Kelas 5D – Gharib):

Bagaimana perasaanmu saat memainkan board game ini? Apa yang membuatmu semangat?

Arreta:

"Permainannya seru. Aku jadi pengen main terus karena ada tantangan-tantangannya."



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9. Pertanyaan kepada Zakiyya (Kelas 4D – Tajwid):

Menurut kamu, apa yang membuat board game ini menyenangkan untuk dimainkan di kelas?

Zakiyya:

"Board game-nya lucu. Terus bisa belajar tajwid dan gharib sama temen-temen jadi gak tegang."





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Hasil Turnitin Laporan Tugas Akhir

Similarity Report ID: oid:3618:103297388

PAPER NAME

DG 8B_Salma Aini Zahra_Perancangan Board Game tentang Ilmu Tajwid dan Gharib untuk SDIP Daarul Janna

AUTHOR

Salma Aini Zahra

WORD COUNT

12685 Words

CHARACTER COUNT

76418 Characters

PAGE COUNT

86 Pages

FILE SIZE

6.6MB

SUBMISSION DATE

Jul 3, 2025 7:58 AM GMT+7

REPORT DATE

Jul 3, 2025 8:01 AM GMT+7

● 6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

• 6% Internet database

• 1% Publications database

• Crossref database

• Crossref Posted Content database

• 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

• Bibliographic material

• Quoted material

Summary

Similarity Report ID: oid:3618:103297388

● 6% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

• 6% Internet database

• 1% Publications database

• Crossref database

• Crossref Posted Content database

• 0% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1 docplayer.info

Internet

<1%

2 repository.pnj.ac.id

Internet

<1%

3 daaruljannah.com

Internet

<1%

4 repository.dinamika.ac.id

Internet

<1%

5 playday.id

Internet

<1%

6 123dok.com

Internet

<1%

7 digilib.uinsby.ac.id

Internet

<1%

8 repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet

<1%

Sources overview



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup

HELLO! ?

SALMA AINI ZAHRA

An undergraduate Graphic Design student from Jakarta State Polytechnic. Art is my passion; I have been learning and exploring about many kinds of visual arts, such as graphic design and illustration.

☎ +62 858 9151 7782
📷 @salmainizhr
✉ salmaainizz@gmail.com

EDUCATION

SMKN 1 CIBINONG
Multimedia 2018 – 2021

JAKARTA STATE POLYTECHNIC
Mechanical Graphics and Publishing Graphic Design
2021 – Present

SOFTWARES

AI
PS
IBISPAIN

EXPERIENCE

PT DEPTECH DIGITAL INDONESIA
Graphic Design Intern Jan 2020 – Apr 2020
• Creating digital posters for social media
• Providing visual needs for the company
(Recruitment poster, infographic and tutorial video)

COMMUNITY SERVICE 'DG BERKEMAS'
Fashion & Craft Category Jun 2023 – Oct 2023
• Creating packaging design for Small and Medium Enterprise

FREELANCE GRAPHIC DESIGNER & ILLUSTRATOR
Feb 2023 – Present
• Accepting drawing commissions via social media (Twitter, Facebook and Instagram)
• Designing profile layout (icon and header) on Twitter

INTERESTS

DRAWING
ENGLISH
MUSIC
FASHION

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta