

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN KARTU
“MENYUSUN HURUF HIJAIYAH”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

Nesthi Salsabila

42317210042

Dosen Pembimbing:



Sunarwati, S.Sn, M.Si

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nesthi Salsabila**
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317210042
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Bekasi, 8 Juli 2021

Yang memberikan pernyataan,



Nesthi Salsabila

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester: Ganjil / Genap

Tahun Akademik: 2020 / 2021

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN KARTU
“MENYUSUN HURUF HIJAIYAH”

Disusun Oleh,

Nama : Nesthi Salsabila
 Nomor Induk Mahasiswa : 42317210042
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 21 Juli 2021

Pembimbing,

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Sunarwati, S.Sn, M.Si

Jakarta, 27 Juli 2021

Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir



Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN KARTU “MENYUSUN HURUF HIJAIYAH”

Nesthi Salsabila

42317210042

ABSTRACT

This design is an education game design for children, namely the card game “Menyusun Huruf Hijaiyah”. This design aims to increase children’s in learning Arabic through educational games, and help parents in educating their children using innovative educational games. This design is carried out through four main stages, namely: (1) The process of looking for ideas, by making mind mapping. (2) Sketch process, namely sketching logos and illustrations. (3) Digital process, that is from the sketch process, one is selected and then digitalized using Adobe Illustrator software. (4) Digital printing, namely printing all the works that have gone through a digital process. The process of distributing the work of the card game “Menyusun Huruf Hijaiyah” through direct design trial to the target audience and conducting online exhibitions through the galeri FDSK UMB website.

Keywords: *Flash Card, Education Card, Bahasa Arab, Huruf Hijaiyah*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PERANCANGAN ILUSTRASI PERMAINAN KARTU “MENYUSUN HURUF HIJAIYAH”

Nesthi Salsabila

42317210042

ABSTRAK

Perancangan ini merupakan perancangan permainan edukasi untuk anak yaitu permainan kartu “Menyusun Huruf Hijaiyah”. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak dalam belajar bahasa Arab melalui permainan edukasi, serta membantu para orang tua dalam mengedukasi anak menggunakan permainan edukasi yang inovatif. Perancangan ini dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu (1) Proses mencari ide, dengan membuat *mind mapping*. (2) Proses sketsa, yaitu membuat sketsa logo dan ilustrasi. (3) Proses digital, yaitu dari proses sketsa dipilih salah satu lalu di digitalkan menggunakan *software Adobe Illustrator*. (4) *Digital printing*, yaitu mencetak semua hasil karya yang telah melalui proses digital. Proses penyebaran karya permainan kartu “Menyusun Huruf Hijaiyah” melalui uji coba desain secara langsung kepada *target audience* serta melakukan pameran *online* melalui *website* galeri FDSK UMB.

Kata Kunci: *Permainan Kartu, Permainan Edukasi, Bahasa Arab, Huruf Hijaiyah*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Permainan Kartu Menyusun Huruf Hijaiyah”.

Adapun maksud dan tujuan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Desain pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Terselesainya perancangan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Ibu Sunarwati, S.Sn, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi bimbingan, nasihat, dan arahan kepada penulis,
2. Orang tua tercinta, Bapak Ganis Sugianto dan Ibu Hikmawati yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan perancangan tugas akhir ini,
3. Evita Azzahra, Febia Ulana, dan Ghiffari Rayyan selaku orang terdekat penulis yang banyak membantu dan selalu memberikan motivasi dan semangat dalam penulisan tugas akhir ini,
4. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses perancangan tugas akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik.

Bekasi, 9 Juli 2021

Penulis



Nesthi Salsabila

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan	3
C. Manfaat Perancangan	3
II. METODE PERANCANGAN	4
A. Orisinalitas	4
B. Target / Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran).....	10
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
D. Skema Proses Desain	16
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	19
A. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	19
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan	22
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan.....	29
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	35
A. Tataran Lingkungan / Komunitas (<i>Community Level</i>).....	35
B. Tataran Sistem (<i>System Level</i>).....	37
C. Tataran Produk (<i>Product Level</i>)	41
D. Tataran Komponen (<i>Components Level</i>).....	45

V. UJI DESAIN	71
A. Deskripsi Karya.....	71
B. Kegiatan Uji Desain	72
C. Hasil Uji Desain	95
KEPUSTAKAAN	96
DAFTAR NARA SUMBER.....	98
LAMPIRAN.....	99



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

II. METODE PERANCANGAN	4
Gambar 2.1 Kartu Pintar Mengenal Makanan Sehat	5
Gambar 2.2 <i>Flash card</i> Menebak Huruf Besar Kecil	6
Gambar 2.3 <i>Flash card</i> Hijaiyah.....	7
Gambar 2.4 <i>Flash card</i> Hijaiyah.....	8
Gambar 2.5 Kartu “Menyusun Huruf Hijaiyah”	9
Gambar 2.6 Contoh <i>flash card</i> 1	12
Gambar 2.7 Contoh <i>flash card</i> 2	12
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	19
Gambar 3.1 <i>Mind Mapping</i>	22
Gambar 3.2 Proses Sketsa Ilustrasi 1	23
Gambar 3.3 Proses Sketsa Ilustrasi 2	24
Gambar 3.4 Proses Digital Logo.....	25
Gambar 3.5 Proses Digital Ilustrasi Pada Kartu.....	25
Gambar 3.6 Proses Digital Balok Huruf Hijaiyah	26
Gambar 3.7 Proses Digital Balok Kata Petunjuk	26
Gambar 3.8 Proses Digital Kemasan Permainan	26
Gambar 3.9 Proses Digital Panduan Permainan	27
Gambar 3.10 Proses Digital Stiker.....	27
Gambar 3.11 Proses Digital Printing	28
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	35
Gambar 4.1 Manfaat Permainan	36
Gambar 4.2 Panduan Permainan (Cover dan Daftar Huruf Hijaiyah)	37
Gambar 4.3 Panduan Permainan (Menyusun Huruf Hijaiyah)	38
Gambar 4.4 Panduan Permainan (Isim Isyarah 1)	38
Gambar 4.5 Panduan Permainan (Isim Isyarah 2)	39
Gambar 4.6 Panduan Permainan (Menebak Kata Petunjuk).....	39
Gambar 4.7 Uji Coba Karya Secara Langsung	40
Gambar 4.8 <i>Axial Layout</i>	42
Gambar 4.9 <i>Frame Layout</i> Pada Kemasan	43
Gambar 4.10 <i>Frame Layout</i> Pada Panduan Permainan.....	43
Gambar 4.11 Logo “Menyusun Huruf Hijaiyah”	45
Gambar 4.12 Warna <i>Logotype</i>	45

Gambar 4.13 Transisi Pada Logo.....	46
Gambar 4.14 Bentuk Kotak Pada Logo	46
Gambar 4.15 <i>Logotype</i>	47
Gambar 4.16 <i>Font Child Dream</i>	47
Gambar 4.17 <i>Font My Home</i>	47
Gambar 4.18 <i>Logogram</i>	48
Gambar 4.19 Tipografi Pada Kartu.....	48
Gambar 4.20 <i>Font Calibri</i>	49
Gambar 4.21 <i>Font Cake Sans</i>	49
Gambar 4.22 Ilustrasi Bergaya Kartun.....	49
Gambar 4.23 <i>Mockup</i> Balok Huruf Hijaiyah	58
Gambar 4.24 <i>Mockup</i> Balok Kata Petunjuk.....	58
Gambar 4.25 <i>Mockup</i> Kemasan	59
Gambar 4.26 Struktur Kemasan.....	59
Gambar 4.27 Isi Panduan Permainan 1	60
Gambar 4.28 Isi Panduan Permainan 2.....	61
Gambar 4.29 <i>Mockup</i> Panduan Permainan 1	62
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> Stiker	62
Gambar 4.31 <i>Mockup Paper Bag</i>	63
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> Poster dan <i>Roll Banner</i>	63
Gambar 4.33 <i>Mockup Feed Instagram</i>	64
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Kaos Anak	65
Gambar 4.35 <i>Mockup Tote Bag</i>	65
Gambar 4.36 <i>Mockup Pin</i>	65
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Kaos Anak	65
Gambar 4.38 <i>Mockup</i> Masker.....	65
Gambar 4.39 <i>Mockup</i> Topi	66
Gambar 4.40 <i>Mockup Tape Sticker</i>	66
Gambar 4.41 <i>Mockup Enamel Mug</i>	66
Gambar 4.42 <i>Mockup</i> Bantal	66
Gambar 4.43 Dimensi Kartu	67
Gambar 4.44 Dimensi Balok Huruf Hijaiyah	67
Gambar 4.45 Dimensi Balok Kata Petunjuk.....	67
Gambar 4.46 Dimensi Kemasan	68
Gambar 4.47 Dimensi Panduan Permainan	69
Gambar 4.48 <i>Mockup</i> Panduan Permainan	69
Gambar 4.49 Dimensi Stiker.....	69
Gambar 4.50 <i>Mockup</i> Stiker	70

V. UJI DESAIN	71
Gambar 5.1 Permainan Kartu “Menyusun Huruf Hijaiyah”	71
Gambar 5.2 Tampilan Pameran <i>Online</i> 1	74
Gambar 5.3 Tampilan Pameran <i>Online</i> 2	75
Gambar 5.4 Tampilan Pameran <i>Online</i> 3	76
Gambar 5.5 Tampilan Pameran <i>Online</i> 4	77
Gambar 5.6 Tampilan Pameran <i>Online</i> 5	78
Gambar 5.7 Tampilan Pameran <i>Online</i> 6	79
Gambar 5.8 <i>Screenshot</i> Wawancara Pakar Desain Via <i>WhatsApp</i>	80
Gambar 5.9 Mewawancara Guru Ngaji	81
Gambar 5.10 Mewawancara Guru TK	82
Gambar 5.11 <i>Screenshot</i> Wawancara Guru SD Via <i>WhatsApp</i>	83
Gambar 5.12 Mewawancara orang tua (Ibu Hikmawati)	84
Gambar 5.13 Mewawancara orang tua (Bapak Ganis)	85
Gambar 5.14 Mewawancara orang tua (Ibu Ainun)	86
Gambar 5.15 Mewawancara orang tua (Bapak Amir)	87
Gambar 5.16 Observasi dan Wawancara Ghifari (Berbaju Biru)	88
Gambar 5.17 Observasi dan Wawancara Tazkiya	89
Gambar 5.18 Observasi dan Wawancara Fadel (Berbaju Merah)	89
Gambar 5.19 Observasi dan Wawancara Bian (Berbaju Biru)	90
Gambar 5.20 Observasi dan Wawancara Reihan (Berbaju Abu)	91
Gambar 5.21 Observasi dan Wawancara Rafa	92
Gambar 5.22 Observasi dan Wawancara Farhan (Berbaju Abu)	93
Gambar 5.23 Observasi dan Wawancara Alika	94
Gambar 5.24 Observasi dan Wawancara Nazwa (Berbaju Hijau)	94
Gambar 5.25 Ulasan Para Pengunjung Pameran <i>Online</i>	95

DAFTAR TABEL

II. METODE PERANCANGAN	4
Tabel 2.1 Inspirasi karya sejenis 1	5
Tabel 2.2 Inspirasi karya sejenis 2	6
Tabel 2.3 Inspirasi karya sejenis 3	7
Tabel 2.4 Inspirasi karya sejenis 4	8
Tabel 2.5 Karya Tugas Akhir.....	9
Tabel 2.6 Biaya Pra Produksi Perancangan Tugas Akhir	15
Tabel 2.7 Biaya Produksi Perancangan Tugas Akhir.....	15
Tabel 2.8 Total Biaya Keseluruhan Perancangan Tugas Akhir	15
Tabel 2.9 Jadwal Pelaksanaan Perancangan Tugas Akhir Bulan Maret 2021	18
Tabel 2.10 Jadwal Pelaksanaan Perancangan Tugas Akhir Bulan April 2021	18
Tabel 2.11 Jadwal Pelaksanaan Perancangan Tugas Akhir Bulan Mei 2021	18
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN.....	35
Tabel 4.1 Harga Jual Karya.....	44
Tabel 4.2 Penjelasan ilustrasi kartu “Menyusun Huruf Hijaiyah” berdasarkan elemen desain	50



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Asistensi.....	99
----------------------	----

