



**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI SARANA
EDUKASI ANAK DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN ZIS
DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana**

**UNIVERSITAS
RIZKI RAMADHANI
NIM 42318110028
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Ramadhani
NIM : 42318110028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan *Card Game* Sebagai
Sarana Edukasi Anak Dalam
Mengimplementasikan ZIS di
Kehidupan Sehari-Hari

Menyatakan bahwa Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 17 Januari 2023

UNIVERSITA
MERCU BUANA



Rizki Ramadhani

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rizki Ramadhani
NIM : 42318110028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Card Game Sebagai Sarana Edukasi Anak Dalam Mengimplementasikan Zis Di Kehidupan Sehari-Hari

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 321128506
Ketua Penguji : Novena Ulita, S.Pd, M.Sn
NIDN : 321128506
Penguji 1 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 301098803
Penguji 2 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn
NIDN : 321098302

Digitally signed by
Novena Ulita, S.Pd,
M.Sn
Date: 2023.01.18
15:53:22 +07'00'

Novena Ulita

Fachmi Khadam Haeril

Rizal Bay Khaqi


MERCU BUANA

Jakarta, 25 Januari 2023

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah dan nikmat sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul “**PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI SARANA EDUKASI ANAK DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN ZIS DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI**” dapat terselesaikan dengan tepat.

Perancangan yang dirancang ini adalah tugas terakhir yang perlu diselesaikan sebagai mahasiswi Universitas Mercu Buana jurusan Desain Komunikasi Visual dengan tujuan agar dapat berguna baik bagi kebutuhan materi akademi dan juga masyarakat banyak. Diharapkan ilmu dan teori-teori desain yang telah dipelajari selama menjalani perkuliahan dan tugas akhir ini dapat diterapkan hingga masa yang akan datang.

Sebagai seorang mahasiswi penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir yang telah dikerjakan ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan laporan penulisan ini penulis sangat ingin berbagi hasil perancangan yang selama menjalankan matakuliah Tugas Akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih Strata 1 di Universitas Mercu Buana. Penulis berharap dengan adanya laporan Tugas Akhir ini dapat memberi manfaat bagi para pembacanya tentang perancangan sebuah media komunikasi visual dalam bentuk produk permainan kartu atau *card game/board game* edukasi. Dengan adanya kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih pada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini:

1. Prof. Dr. Andi Adriansyah selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Ariani Wardhani, M.Ds.Cs, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif serta ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Ketua Program Desain Komunikasi Visual
3. Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn, selaku dosen Koordinator Tugas Akhir
4. Novena Ulita, S.Pd, M.Sn, selaku dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membimbing penulis hingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini

5. Fachmi Khadam Haeril S.Pd, M.Pd Selaku dosen Pembimbing Akademik yang selalu mensupport penulis.
6. Kedua orangtua serta keluarga yang selalu memberikan dukungan.
7. Bayu Dwi Nugroho yang selalu membantu dan menyemangati penulis.
8. Kepada Ibu Tirta Kurnia selaku Ketua Tahfidz Al-Qur'an Indonesia.
9. Seluruh Staff & Karyawan Universitas Mercu Buana dan juga tidak lupa kepada seluruh Mahasiswa/siswi Prodi Desain Komunikasi Visual Reguler 2 Angkatan 2018 dan teman-teman saya lainnya.

Jakarta, 17 Desember 2022



Rizki Ramadhani



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Ramadhani
NIM : 42318110028
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Skripsi : Perancangan *Card Game* Sebagai Media Edukasi Anak dalam Mengimplementasi ZIS di Kehidupan Sehari-hari.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

MERCU BUANA

Jakarta, 22 Januari 2023



20
METERAI
TEMPEL
D9022AKX373980918
Rizki Ramadhani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2. Judul Dan Interpretasi Judul.....	2
1. Judul.....	2
2. Interpretasi Judul.....	2
1.3. Tujuan Perancangan.....	2
1.4. Permasalahan Perancangan.....	3
1.5. Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1. Orisinalitas.....	4
2.2. Kelompok Pengguna Produk.....	14
2.3. Skema Proses Kerja.....	16
BAB III DATA DAN ANALISA	19
3.1. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan..	19
3.1.1. Data Dan Analisis Aspek Komunikasi Pada Sebuah <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	20
3.1.2. Data Dan Analisis Aspek Zakat, Infak Dan Sedekah Pada Sebuah Card Game ZIS.....	21
3.1.3. Data Dan Analisis Aspek Edukasi Pada Sebuah Card Game ZIS...24	24

3.1.4. Data Dan Analisis Aspek Menyenangkan Card Game ZIS.....	31
3.2. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Teknis Produk Rancangan	37
3.2.1. Data dan Analisis Dalam Proses Pra Produksi.....	37
3.2.2. Data dan Analisis Dalam Proses Produksi.....	51
3.3. Data Dan Analisa Berkaitan Dengan Aspek Keindahan	
Produk Rancangan.....	52
3.3.1. Data Dan Analisis Aspek Keindahan Dalam Bentuk Ilustrasi.....	53
3.3.2. Data Dan Analisis Aspek Keindahan Dalam Bentuk Warna.....	56
3.3.3. Data dan Analisis Aspek Keindahan Dalam Bentuk Tipografi...57	
3.4. Data Aspek Ekonomi Karya Perancangan.....	57
3.4.1. Data Aspek Ekonomi Karya Perancangan.....	57
3.4.2. Data Aspek Ekonomi Karya Perancangan Pada Komponen	
Packaging.....	59
3.4.3. Data Aspek Ekonomi Karya Perancangan Pada Komponen	
Papan Bermain dan Panduan Cara Bermain.....	61
3.4.4. Total Penjumlahan dari Seluruh Komponen Karya Perancangan	74
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	67
4.1. Tataran Lingkungan/Komunitas.....	67
4.1.1. Analisa Pengguna Perancangan.....	67
4.1.2. Kontribusi Pada Masyarakat.....	67
4.2. Tataran Sistem.....	67
4.2.1. Cara Kerja Karya (Cara Bermain Card Game).....	67
4.2.2. Cara Penyebaran/Distribusi/ Penempatan Karya.....	68
4.3. Tataran Produk.....	69
4.3.1. Deskripsi Karya.....	69
4.3.2. Spesifikasi Teknis Karya.....	70
4.3.3. Desain Layout Karya.....	70
4.4 Tataran Komponen	73
4.4.1. Konsep Visual	73
4.4.2. Konsep Material	74
4.4.3. Konsep Proteksi Karya.....	74

4.5. Desain Final.....	86
4.5.1 Konsep Pameran.....	88
4.5.2 Respon Pengunjung.....	88
4.7.1. Respon Pengunjung Pada Pameran Offline.....	89
4.7.2 Respon Pengunjung Pada Pameran Online	89
4.5.3. Kegiatan Uji Kartu Bermain Sambil Belajar	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Card Game</i> Teman Plastik.....	4
Gambar 2.2 <i>Card Game</i> Kata Emakk.....	5
Gambar 2.3 <i>Card Game</i> Tahilalats Mindblowon.....	7
Gambar 2.4 <i>Card Game</i> Si Anak Nakal.....	8
Gambar 2.5 <i>Card Game</i> Kata Wilah!!.....	9
Gambar 2.6 <i>Card Game</i> Who Did It?.....	11
Gambar 2.7 <i>Card Game</i> Kakak Teladan Episode: Belanja.....	12
Gambar 2.8 Skema Proses kerja <i>Design thinking</i>	16
Gambar 3.1: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI SD.....	24
Gambar 3.2: Diagram Lingkaran Hasil Survey Think Anak mengenai ZIS.....	44
Gambar 3.3: Diagram Lingkaran Hasil Survey Do Anak mengenai ZIS.....	46
Gambar 3.4: Diagram Batang Survey Anak mengenai ZIS.....	51
Gambar 3.5: 5w1H Perancangan <i>Card Game</i> Sobat Saleh.....	52
Gambar 3.6: Sketsa awal logo Sobat Saleh.....	53
Gambar 3.7: Gambar Referensi Ilustrasi.....	54
Gambar 3.8: Gambar Colour Wheel.....	55
Gambar 3.9: Mockup Kartu <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	58
Gambar 3.10: Revisi Mockup Kartu <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	58
Gambar 3.11: Bentangan Packaging <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Versi Awal.....	60
Gambar 3.12: Bentangan Packaging <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Versi Revisi.....	61
Gambar 3.13: Papan Bermain dan Lembar Panduan <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	62
Gambar 3.14: Mockup Packaging Soft Cover dan Lembar Panduan <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Versi Awal.....	65
Gambar 3.15: Mockup Packaging Soft Cover dan Lembar Panduan <i>Card Game</i> Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Versi Final.....	65

Gambar 4.1: Gambar Yayasan Tahfidz Al-Quran.....	68
Gambar 4.2: Mockup Kartu Card Game Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	71
Gambar 4.3: Papan bermain dan Panduan Card Game Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	73
Gambar 4.4: Logo Card Game Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Hasil Akhir.....	74
Gambar 4.5: Colour Palette Card Game Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Hasil Akhir.....	74
Gambar 4.6: Tipografi Card Game Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Hasil Akhir.....	75
Gambar 4.7: Moodboard Card Game Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS Hasil Akhir.....	75
Gambar 4.8: Desain Final pada Jenis Kartu.....	87
Gambar 4.9: Papan Bermain / Play Board.....	87
Gambar 4.10: Mockup Kalender Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	88
Gambar 4.11: Mockup Papan Bermain Sobat Saleh Seri Mengenal ZIS.....	88
Gambar 4.12: Tampilan Display Saat Pameran.....	89
Gambar 4.13: Kegiatan Sambutan oleh ibu Novena Urita, S.Pd, M.Sn.....	92
Gambar 4.14: MC sedang mengarahkan anak untuk mengisi soal <i>pre test</i>	92
Gambar 4.15: Penjelasan cara bermain oleh Rizki Ramadhani kepada salah satu audiens.....	93
Gambar 4.16: Penutupan kegiatan dengan pembagian merchandise dan juga <i>snack</i>	93

DAFTAR TABEL

Table 2.1: Card Game Teman Plastik.....	4
Table 2.2: Biaya Perancangan Produksi.....	17
Table 2.3: Biaya Perancangan Produksi.....	18
Table 3.1: Faktor Pendorong dan Dampak Yang Terjadi.....	19
Table 3.2: Data Analisa Anak.....	43
Table 4.1: Definisi Ilustrasi Kartu.....	86
Table 4.2: Daftar Respon Pengunjung Offline.....	90
Table 4.3: Rundown Acara Kampanye Sobat Saleh.....	91
Table 4.4: Hasil Test Kegiatan Kampanye Sobat Saleh.....	95
Table 4.5: Respon Kegiatan Kampanye Sobat Saleh.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pernyataan Orisinalitas.....	iii
Lampiran 2. Form pengesahan Pengesahan Tugas Akhir.....	iv
Lampiran 3. Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	vii
Lampiran 4. Surat Persetujuan.....	119
Lampiran 5. Surat Bimbingan Akademik Tugas Akhir.....	120
Lampiran 6. Kartu Asistensi Tugas Akhir.....	104
Lampiran 7. Hasil Nilai Sidang.....	105
Lampiran 8. Hasil Pre Test.....	106
Lampiran 16. Hasil Pos Test.....	110



UNIVERSITAS
MERCU BUANA