



**PERANCANGAN *CARD GAME* TENTANG TAJWID
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK
USIA 7 - 12 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

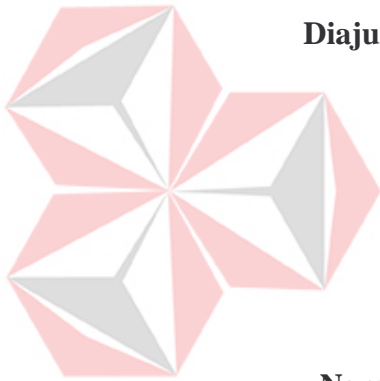
UNIVERSITAS
Dinamika

**Oleh:
Muhamad Ikhwan Amrulloh
20420100003**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2024**

**PERANCANGAN *CARD GAME* TENTANG TAJWID
SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK
USIA 7 – 12 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Muhamad Ikhwan Amrulloh
NIM : 20420100003
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2024

Tugas Akhir

PERANCANGAN *CARD GAME* TENTANG TAJWID SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA ANAK USIA 7 – 12 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhamad Ikhwan Amrulloh

NIM: 20420100003

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Rabu, 7 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

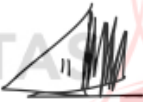
Pembimbing:

1. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds

NIDN. 0720028701

2. Karsam, M.A., Ph.D

NIDN. 0705076802



Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2024.02.13
10:11:07 +07'00'


KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.13
09:58:20 +07'00'


Penguji:

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701


Muh. Bahruddin
2024.02.13
10:20:48 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.13 11:02:01
+07'00'

Karsam, M.A., Ph.D

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

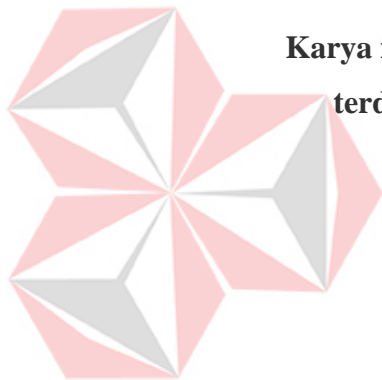
LEMBAR MOTTO



“Believe and Move Forward”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Karya ini saya persembahkan untuk keluarga dan orang-orang
terdekat yang sudah mendukung dari awal hingga akhir
Terima Kasih**

UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, saya:

Nama : **Muhamad Ikhwan Amrulloh**
NIM : **20420100003**
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain Dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN *CARD GAME* TENTANG
TAJWID SEBAGAI MEDIA EDUKASI KEPADA
ANAK 7-12 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pengkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Januari 2024



Muhamad Ikhwan Amrulloh
NIM.20420100003

ABSTRAK

Ketika membaca kitab suci Al-Qur'an, setiap muslim harus memahami tata cara membaca dengan lafal atau ucapan yang benar sesuai dengan ilmu tajwid. Namun proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Sehingga dibutuhkan media lain yang bisa digunakan guru dalam mengajar tajwid untuk mengenalkan hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Hal ini menjadi sangat penting karena mengingat penggunaan media konvensional sering kali membuat anak-anak menjadi cepat merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan penjelasan proses pembelajaran, media pembelajaran, dan ketertarikan anak usia 7-12 tahun pada permainan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Informasi yang diperoleh membentuk dasar konsep perancangan *card game*. Analisis juga dilakukan terhadap *game* serupa yang sudah ada untuk mendapatkan referensi dalam perancangan *card game*. Hasil penelitian ini menghasilkan *card game* dengan nama "Tanda Elok" yang didukung oleh media lain seperti x-banner, stiker, dan gantungan kunci. Dalam permainan ini, pemain akan mengumpulkan kartu huruf hijaiyah berdasarkan daftar tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif dalam dunia pendidikan dan membantu anak dalam memenuhi aspek mengenali tajwid.

Kata Kunci: *Media Edukasi, Tajwid, Card Game*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur disampaikan kepada Allah SWT yang melimpahkan Rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir berjudul “Perancangan *Card Game* Tentang Tajwid Sebagai Media Edukasi Kepada Anak 7-12 Tahun” dapat terselesaikan tepat waktu dan tanpa adanya halangan.

Keberhasilan penyusunan laporan ini tak terlepas dari bimbingan dan arahan yang diberikan oleh berbagai pihak yang turut mendukung. Peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang besar atas dukungan yang diberikan oleh:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan do’a;
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika;
3. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika dan selaku Dosen Pembimbing 2;
4. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dan selaku Dosen Pembimbing 1;
5. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Ketua Progam Studi D4 Produksi Film dan Televisi dan selaku Dosen Penguji;
6. Septian selaku Kepala TPQ dan para guru pengajar di TPQ Darut Taqwa Gedangan;
7. Seluruh Dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang sudah memberikan saran, ilmu dan pembelajaran di seluruh mata kuliah;
8. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan terus memotivasi peneliti dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini;

Semoga segala kebaikan dan pertolongan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat berkah dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, peneliti sangat berharap agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan yang telah terjadi dalam penyusunan laporan ini.

Surabaya, 7 Februari 2024



Peneliti

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Pendidikan Agama	5
2.3 Al – Qur’an.....	6
2.4 Ilmu Tajwid	6
2.5 Karakteristik Usia 7 – 12 Tahun.....	8
2.6 <i>Card Game</i>	9
2.7 <i>Game Design Process</i>	10
2.7.1 <i>Concepting Phase</i>	10
2.7.2 <i>Design Phase</i>	11
2.7.3 <i>Production</i>	11
2.8 <i>Gameplay</i>	12
2.9 <i>Game Interface</i>	12
2.9.1 <i>Ilustrasi Digital Painting</i>	13
2.9.2 <i>Warna</i>	14
2.9.3 <i>Tipografi</i>	14
2.9.4 <i>Iconography</i>	15

2.9.5	<i>Layout</i>	16
2.9.6	Ukuran Kartu.....	16
2.10	Bahan <i>Card Game</i>	17
2.11	<i>Augmented Reality</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1	Jenis Penelitian	19
3.2	Unit Analisis.....	19
3.3	Teknik Pengumpulan Data	19
3.3.1	Observasi.....	19
3.3.2	Wawancara.....	20
3.3.3	Dokumentasi	20
3.3.4	Studi Literatur	20
3.4	Teknik Analisis Data	21
3.4.1	Reduksi Data	21
3.4.2	Penyajian Data	21
3.4.3	Penarikan Kesimpulan	22
3.4.4	Analisis SWOT	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Hasil dan Analisis Data	23
4.1.1	Hasil Observasi	23
4.1.2	Hasil Wawancara	24
4.1.3	Hasil Studi Literatur.....	29
4.1.4	Hasil Dokumentasi.....	29
4.1.5	Hasil Analisis Data.....	33
4.2	Analisis STP (<i>Segmentation, Targeting, Positioning</i>)	36
4.2.1	<i>Segmentation</i>	36

4.2.2	<i>Targeting</i>	36
4.2.3	<i>Positioning</i>	37
4.3	<i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	37
4.4	Analisis SWOT.....	37
4.5	<i>Key Communication Message</i>	38
4.6	Perancangan Kreatif	39
4.6.1	Tujuan Kreatif	39
4.6.2	Strategi Kreatif.....	39
4.6.3	Konsep Visual	42
4.6.4	Tujuan Media	46
4.6.5	Strategi Media	46
4.7	Perancangan Karya.....	46
4.7.1	Proses Pembuatan <i>Card Game</i>	46
4.7.2	Sketsa Media Utama	48
4.7.3	Sketsa Media Pendukung	57
4.8	Implementasi Desain	58
4.8.1	Media Utama.....	58
4.8.2	Media Pendukung	65
BAB V PENUTUP		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Game Design Process</i>	10
Gambar 2. 2 Ilustrasi <i>Card Game</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Iconography</i>	15
Gambar 2. 4 <i>Layout Card Game</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Size Card Game</i>	17
Gambar 4. 1 At-Tartil Jilid 4.....	30
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Mas Septian.....	30
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Pak Syamsu.....	31
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Pak Muvid.....	31
Gambar 4. 5 Wawancara dengan Mas Sam	32
Gambar 4. 6 Observasi Anak TPQ.....	32
Gambar 4. 7 <i>Key Communication Message</i>	38
Gambar 4. 8 Font Awal Ramadhan.....	40
Gambar 4. 9 Font Bahnschrift.....	40
Gambar 4. 10 Font Comic Sans MS	41
Gambar 4. 11 <i>Moodboard & Color Pallette</i>	41
Gambar 4. 12 Konsep <i>Color Pallate</i>	42
Gambar 4. 13 Kata Emak	45
Gambar 4. 14 Sketsa Karakter	48
Gambar 4. 15 <i>Layout</i> Kartu Daftar Tajwid	49
Gambar 4. 16 Sketsa Kartu Daftar Tajwid.....	49
Gambar 4. 17 Sketsa Kartu Hijaiyah.....	50
Gambar 4. 18 <i>Layout</i> Kartu Spesial	51
Gambar 4. 19 Sketsa Kartu Spesial.....	51
Gambar 4. 20 Sketsa Box Packaging	52
Gambar 4. 21 Sketsa Lembar Petunjuk.....	53
Gambar 4. 22 Desain Kartu Belakang.....	54
Gambar 4. 23 Logo Tanda Elok.....	55
Gambar 4. 24 Sketsa Lembar Informasi	55
Gambar 4. 25 Sketsa Augmented Reality	56
Gambar 4. 26 Sketsa Media Pendukung	57

Gambar 4. 27 Kartu Daftar Tajwid	58
Gambar 4. 28 Kartu Hijaiyah	58
Gambar 4. 29 Kartu Spesial	59
Gambar 4. 30 Kartu Belakang.....	60
Gambar 4. 31 Logo <i>Card Game</i>	60
Gambar 4. 32 <i>Box Packaging</i>	61
Gambar 4. 33 Lembar Petunjuk	62
Gambar 4. 34 Lembar Informasi.....	63
Gambar 4. 35 <i>Augmented Reality</i>	63
Gambar 4. 36 Video Tutorial	64
Gambar 4. 37 Media Pendukung.....	65



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel <i>Segmentation</i>	36
Tabel 4. 2 Strategi SWOT	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan agama adalah bentuk pendidikan yang bertujuan memberikan pemahaman mengenai agama dan membentuk sikap serta karakter individu dalam menerapkan ajaran dan nilai-nilai agamanya (Musya'Adah, 2018). Dalam Islam, membaca Al-Qur'an dianggap sebagai tindakan yang sangat mulia. Tidak hanya sebagai ibadah dan amal yang terpuji, tetapi juga sebagai sumber kekuatan dan penghibur bagi mereka yang merasa gelisah dalam batinnya. Ini sejalan dengan harapan para orang tua yang menginginkan agar anak-anak mereka tumbuh menjadi individu yang saleh, menggunakan Al-Qur'an sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan, dan menjauhkan diri dari hal-hal yang negatif di dunia ini. Rasulullah SAW dalam riwayat yang disebutkan dalam kitab Shahih Bukhari dari sahabat Utsman bin Affan Radhiyallahu 'anhu. Sebaik-baik manusia adalah yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya (Natsir and Ahmad, 2019).

Ketika membaca kitab suci Al-Qur'an, setiap muslim harus memahami tata cara membaca dengan lafal atau ucapan yang benar. Artinya setiap muslim harus mempelajari tata cara membaca Al-Qur'an dengan *tartil* sesuai dengan Ilmu Tajwid. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS.Al-Muzammil/73: 4 yang artinya "atau lebih dari (seperdua) itu. Bacalah Al-Qur'an itu dengan perlahan-lahan". Dalil tersebut dengan kuat menyatakan bahwa dalam membaca Al-Qur'an haruslah secara *tartil* atau tidak tergesa-gesa dimana harus memperhatikan tata cara membacanya sesuai dengan aturan Ilmu Tajwid. Menurut Ibnu Katsir *tartil* artinya membaca Al-Qur'an dengan perlahan-lahan dan hati-hati (Mubarok et al., 2022).

Ilmu tajwid adalah fondasi penting dalam membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Ini adalah disiplin ilmu yang mempelajari cara-cara untuk mengucapkan huruf-huruf yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an. Dengan demikian, penting bagi pembaca Al-Qur'an untuk memastikan bahwa lafal dan pengucapan yang digunakan sesuai dengan aturan-aturan yang sah. Kesalahan dalam membaca atau melafalkan Al-Qur'an bisa mengubah makna ayat, sehingga menjaga keakuratan pengucapan sangat penting (Anggreini and Putra, 2022). Ilmu tajwid terbagi menjadi beberapa materi, dan salah satunya adalah hukum bacaan nun sukun dan

tanwin. Hukum bacaan nun sukun dan tanwin adalah hukum bacaan nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf yang sudah dibagi dalam beberapa kategori seperti idzhar, idgham bighunnah, Idgham Bilaghunnah, Iqlab, dan Ikhfa Haqiqi. Berdasarkan wawancara dari peneliti kepada Bapak Muhammad Syamsu selaku guru agama di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Tambak Rejo dan Mas Septian selaku pengajar di Tempat Pendidikan Al- Qur'an Darut Taqwa. Proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Sehingga dibutuhkan media lain yang bisa digunakan guru dalam mengajar tajwid untuk mengenalkan hukum bacaan nun sukun. Hal ini menjadi sangat penting karena mengingat penggunaan media konvensional sering kali membuat anak-anak menjadi cepat merasa bosan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media edukasi yang bisa digunakan adalah *card game*. *Card game* adalah salah satu kategori dalam *tabletop game*, yang terdiri dari komponen utamanya berupa kartu. Permainan ini dilakukan hanya dengan menggunakan kartu-kartu tersebut, tanpa adanya tambahan komponen seperti token, dadu, atau papan permainan (Vagansza, 2015). Berdasarkan perancangan *card game* yang dilakukan oleh (Wicaksono, Prasida, and Prestiliano, 2022) bahwa *card game* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik karena terdapat interaksi ketika bermain dan visual yang mendukung. Terutama ketika dimainkan bersama orang tua dan guru, *card game* dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Selain itu, perancangan *card game* yang dilakukan oleh (Susanti, 2021) menyatakan bahwa *card game* bisa menjadi cara belajar yang alternatif, menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran. Memanfaatkan permainan kartu untuk belajar dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan dan mampu mengalihkan perhatian anak dari penggunaan gadget. Ragam pendidikan yang disajikan dalam permainan kartu dapat membantu membentuk karakter, kepribadian, dan pengetahuan anak. Yang lebih penting, ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir, ketelitian, dan daya ingat mereka, sambil menumbuhkan minat mereka dalam belajar melalui pengalaman yang baru dan mendebarkan. Kemudian, media *card game* hasil dari perancangan (Kristanto et al., 2019) menyatakan permainan edukatif dianggap lebih menarik dan menyenangkan bagi

anak-anak, serta efektif dalam merangsang indra mereka. Selama permainan, mereka juga dapat menunjukkan sifat sportif dan jujur, serta saling menghormati dengan menjaga giliran tanpa adanya penyerobotan. Penelitian ini menyoroti potensi permainan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah bagi anak-anak.

Pada perancangan ini, peneliti menargetkan pada individu yang memasuki rentang usia 7 sampai 12 tahun atau setara dengan jenjang anak usia sekolah dasar, karena berdasarkan data primer peneliti ketika wawancara. Pada pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin di TPQ Darut Taqwa, mayoritas mereka berada di kelas 1 dan 2. Kemudian, pada MI Darul Ulum yang mempelajari tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin, mereka berada di kelas 4-6. Selain itu, berdasarkan data sekunder yang mengambil studi literatur dari (Haryanti, 2017). Pada tahap ini, siswa sekolah dasar telah mulai memahami aspek-aspek kumulatif dari materi yang dipelajari, mereka memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai golongan benda dengan tingkat kerumitan yang beragam. Selain itu, mereka juga mampu berpikir secara sistematis tentang objek konkret dan peristiwa nyata. Karakteristik anak pada usia sekolah dasar meliputi: 1) Senang Bermain; Untuk memenuhi karakteristik ini, guru sekolah dasar sebaiknya merancang model pembelajaran yang mencakup unsur permainan, 2) Senang Bergerak; Karakteristik ini menandakan bahwa siswa SD tidak mau duduk diam melainkan siswa SD dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit, 3) Senang Bekerja dalam Kelompok; Siswa SD cenderung menikmati interaksi dengan teman sebayanya karena hal ini memungkinkan mereka untuk mempelajari aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi, dan 4) Senang Merasakan atau Melakukan Secara Langsung; Karakteristik ini mencerminkan hubungan dengan perkembangan kognitif siswa SD di mana mereka lebih terlibat secara langsung dalam situasi atau masalah konkret.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada Tugas Akhir (TA) ini adalah bagaimana merancang *card game* sebagai media edukasi tentang tajwid kepada anak usia 7 – 12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Bedasarkan pada rumusan masalah yang sudah diuraikan, bisa disimpulkan bahwa batasan masalah yang digunakan untuk membatasi pembahasan masalah supaya tidak semakin luas adalah sebagai berikut:

1. Hukum bacaan tajwid yang diimplementasikan adalah nun sukun dan tanwin yakni idzhar, idgham bighunnah, idgham bilaghunnah, iqlab, dan ikhfa haqiqi.
2. Target *audience* yaitu anak-anak usia 7-12 tahun.
3. Menggunakan teknik ilustrasi *digital painting*.
4. Media utama yang digunakan yaitu kartu daftar tajwid, kartu huruf hijaiyah, kartu spesial, lembar petunjuk permainan, lembar informasi, video tutorial dan tambahan *augmented reality*.
5. Media pendukung yang akan digunakan dalam menginformasikan *card game* yaitu x-banner, sticker, dan gantungan kunci.
6. Pembuatan *augmented reality* diintegrasikan pada *cover box packaging* dan kartu contoh.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan penelitian ini yaitu merancang *card game* tentang tajwid sebagai media edukasi anak usia 7 – 12 tahun.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat perancangan *card game* ini sebagai berikut:

1. Target *audience* dapat memahami tentang tajwid hukum bacaan nun sukun.
2. Merangsang proses belajar secara kognitif melalui penggunaan memori, konsentrasi, dan pengambilan keputusan.
3. Mampu menjadi inovasi pembelajaran pada instansi yang memerlukan.
4. Menciptakan persepsi bahwa memperdalam pengetahuan tentang agama Islam tidak selalu harus dalam suasana yang serius dan tegang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya memiliki peran penting sebagai referensi bagi peneliti dalam menganalisis topik masalah yang diteliti, sehingga dapat menjadi pembeda dan sumber informasi yang berharga. Dalam konteks ini, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Susanti (2021) yang berjudul “Alternatif Pembelajaran Menggunakan *Card Game* pada Anak”. Pada penelitian ini bertujuan mengenalkan huruf dan tanda hijaiyah. Perbedaan perancangan ini dengan penelitian sebelumnya ialah dari segi materi yaitu membahas hukum bacaan nun sukun pada tajwid. Kemudian, jumlah pemain yang memainkan juga berbeda. Pada penelitian Susanti, permainan dapat dimainkan oleh 4 orang. Sedangkan pada penelitian yang dirancang oleh peneliti, permainan dapat dimainkan oleh 2-5 orang. Selain itu, mekanisme permainan juga berbeda yang mana *gameplay* pada permainan Susanti (2021) bertujuan menghabiskan kartu terlebih dahulu dibanding lawannya. Sedangkan pada perancangan yang dilakukan peneliti yaitu pemain mengumpulkan kartu untuk mendapatkan poin dan terdapat tambahan fitur *augmented reality* pada *cover box packaging* dan kartu tanya. Dengan referensi dari penelitian sebelumnya, diharapkan pengembangan *card game* ini dapat mengalami perkembangan yang lebih baik dan proses pembuatannya dapat lebih lancar, selanjutnya diharapkan dapat menghasilkan karya yang lebih optimal melalui perbaikan dan penambahan inovasi dari perancangan sebelumnya.

2.2 Pendidikan Agama

Pendidikan agama adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam menerapkan ajaran agama mereka. Hal ini diatur dalam Pasal 1 ayat (1) Peraturan Pemerintah nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. Selanjutnya, Pasal 5 ayat (7) menekankan bahwa pendidikan agama harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mendorong kreativitas dan kemandirian, serta

membangkitkan motivasi untuk meraih kesuksesan dalam hidup. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menambahkan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan inti, pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal ini juga harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

2.3 Al – Qur'an

Al-Qur'an, secara etimologi, berasal dari bahasa Arab yang berarti "bacaan" atau "yang dibaca". Namun, menurut istilah, Al-Qur'an merujuk pada wahyu Allah SWT yang diungkapkan kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril, sebagai petunjuk bagi umat manusia. Al-Qur'an disampaikan untuk menjadi pedoman bagi mereka yang menginginkan kebahagiaan di dunia dan akhirat. Menggunakan bahasa Arab, Al-Qur'an dianggap sebagai mukjizat bagi Rasulullah. Sebagian besar ayat Al-Qur'an diturunkan di dua kota suci, Mekah dan Madinah. Al-Qur'an terdiri dari 6.236 ayat, 114 surat, dan dibagi menjadi 30 juz (Rosdian, Ula, and Risawandi, 2019).

Membaca Al-Qur'an dianggap sebagai bentuk zikir yang paling utama, memiliki keistimewaan dan kelebihan yang tidak dimiliki oleh bacaan lainnya. Hal ini disebabkan karena Al-Qur'an berisi perintah dan hukum-hukum Allah, serta mengajak umat Islam untuk melakukan ibadah kepada-Nya. Selain itu, Al-Qur'an juga dianggap sebagai kitab yang dapat menyembuhkan hati dan menenangkan jiwa bagi mereka yang membacanya. Oleh karena itu, bagi umat Islam yang menginginkan kebahagiaan dalam hidup, penting untuk rajin dan sungguh-sungguh dalam membaca Al-Qur'an.

2.4 Ilmu Tajwid

Secara bahasa tajwid berarti al-tahsin atau memperbaiki. Sedangkan secara istilah yaitu mengucapkan setiap huruf sesuai dengan makhrajnya menurut sifat-sifat huruf yang mesti diucapkan, baik berdasarkan sifat asalnya maupun

berdasarkan sifat-sifat yang baru (Oktarina, 2020). Ibnu Ghazi menyatakan dalam kitabnya, "Syarah Al-jazariyah," bahwa penting untuk memahami bahwa pembelajaran ilmu tajwid sudah menjadi hal yang dipastikan dan tidak lagi diperdebatkan. Belajar tajwid dianggap sebagai (Fardhu Kifayah), sementara mengamalkannya menjadi (Fardhu'Ain) bagi setiap Muslim dan Muslimah yang telah mencapai kematangan dalam hal agama (Mukallaf). Kewajiban ini telah ditetapkan oleh Al-Qur'an, As-sunnah, dan kesepakatan umat Islam (Ijma').

Menurut ijma' (kesepakatan umat Islam), pentingnya mengamalkan ilmu tajwid dalam membaca Al-Qur'an telah disepakati oleh umat Islam yang terjaga dari kesalahan sejak zaman Rasulullah SAW hingga saat ini. Tidak ada perbedaan pendapat yang diriwayatkan dari mereka dalam hal ini. Kesepakatan ini dianggap sebagai hujjah (bukti) yang paling kuat dalam menegaskan kefardhuan (kewajiban) menggunakan ilmu tajwid dalam membaca Al-Qur'an (Oktarina, 2020). Di dalam buku atau kitab pembahasan ilmu tajwid terdapat banyak sekali ruang lingkup pembahasan ilmu tajwid seperti hukum bacaan nun sukun dan tanwin, hukum mim sukun, hukum mim tasydid & nun tasydid, macam-macam idghom, hukum lam ta'rif, hukum tebal dan tipis, lam sukun terdapat pada kata kerja, qolqolah, ha' dloimir (kinayah), hukum bacaan Panjang atau mad, waqof, dan makhorijul huruf (Helwig et al., n.d.). Beberapa topik yang dibahas dalam ruang lingkup ilmu tajwid meliputi pembahasan tentang hukum nun sukun dan tanwin. Hukum nun sukun dan tanwin apabila bertemu dengan salah satu huruf hijaiyah maka mempunyai 4 hukum, yaitu

1. Idzhar

Idzhar secara bahasa berarti "jelas" atau "tampak". Secara istilah dalam ilmu tajwid, idzhar mengacu pada pengucapan huruf-huruf yang keluar dari makhrajnya dengan jelas tanpa adanya dengungan. Huruf idzhar ada 6 yaitu : غ،ع،ح،خ،ه،ء، adapun pedoman bacaan idzhar yaitu apabila ada nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf halaq/halqi maka hukumnya wajib dibaca idzhar/jelas.

2. Idgham

Idgham secara bahasa berarti "memasukkan sesuatu ke dalam sesuatu yang lain". Secara istilah dalam ilmu tajwid, idgham mengacu pada ketika huruf mati

bertemu dengan huruf hidup sehingga diucapkan secara bersambung dan bersatu sehingga terdengar seperti huruf yang bertasydid. Idgham terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Idgham Bighunnah yaitu apabila nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf idgham : م ، ن ، و ، ي ، dan tidak dalam satu kalimat. Cara membacanya adalah dengan menggabungkan huruf mati ke huruf hidup di depannya, disertai dengan dengung (gunnah).
- b. Idgham Bilaghunnah yaitu apabila nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu huruf ر ، ل. Cara membacanya adalah dengan memasukkan huruf yang mati ke huruf hidup di depannya tanpa disertai dengung.

3. Iqlab

Iqlab secara bahasa berarti "memindahkan sesuatu dari keadaannya". Secara istilah dalam ilmu tajwid, iqlab merujuk pada proses menggantikan huruf dengan huruf lain, disertai dengan dengung. Huruf yang terlibat dalam iqlab adalah ب. Pedoman membacanya adalah ketika nun mati atau tanwin bertemu dengan huruf ب, maka dibaca sebagai iqlab. Artinya, suara nun mati atau tanwin digantikan dengan mim, dengan disertai dengung.

4. Ikhfa'

Ikhfa' secara bahasa berarti "tertutup" atau "sembunyi". Secara istilah dalam ilmu tajwid, ikhfa' merujuk pada pengucapan huruf mati dan sunyi dari tasydid dengan disertai dengung pada huruf yang pertama, yaitu nun mati atau tanwin. Ikhfa' memiliki sifat yang berada di antara idzhar dan idgham. Huruf Ikhfa' berjumlah 15, yaitu: ط، ض، ص، ش، س، ز، ج، ذ، د، ث، ت، ك، ق، ف، ظ. Pedoman membacanya adalah ketika nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu dari 15 huruf ikhfa', maka harus dibaca ikhfa'. Artinya, bunyi huruf nun mati atau tanwin harus disamarkan ke dalam huruf di depannya.

2.5 Karakteristik Usia 7 – 12 Tahun

Pada rentang usia 7-12 tahun, anak-anak telah mulai memahami aspek-aspek kumulatif dari materi yang dipelajari. Mereka juga memiliki kemampuan untuk menggabungkan golongan benda dengan berbagai tingkatan, serta mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda konkrit dan peristiwa-peristiwa

nyata. Karakteristik anak-anak dalam rentang usia 7-12 tahun meliputi:

1. Senang bermain; untuk memenuhi karakteristik ini, guru sekolah dasar sebaiknya merancang model pembelajaran yang mencakup unsur permainan.
2. Senang bergerak; karakteristik ini menandakan bahwa siswa SD tidak mau duduk diam melainkan siswa SD dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit.
3. Senang bekerja dalam kelompok; karakteristik ini bahwa siswa SD senang bergaul dengan kelompok sebaya karena siswa dapat belajar aspek- aspek penting dalam proses sosialisasi.
4. Senang merasakan atau melakukan secara langsung; karakteristik ini mencerminkan hubungan dengan perkembangan kognitif siswa SD di mana mereka lebih terlibat secara langsung dalam situasi atau masalah konkret (Haryanti, 2017).

2.6 Card Game

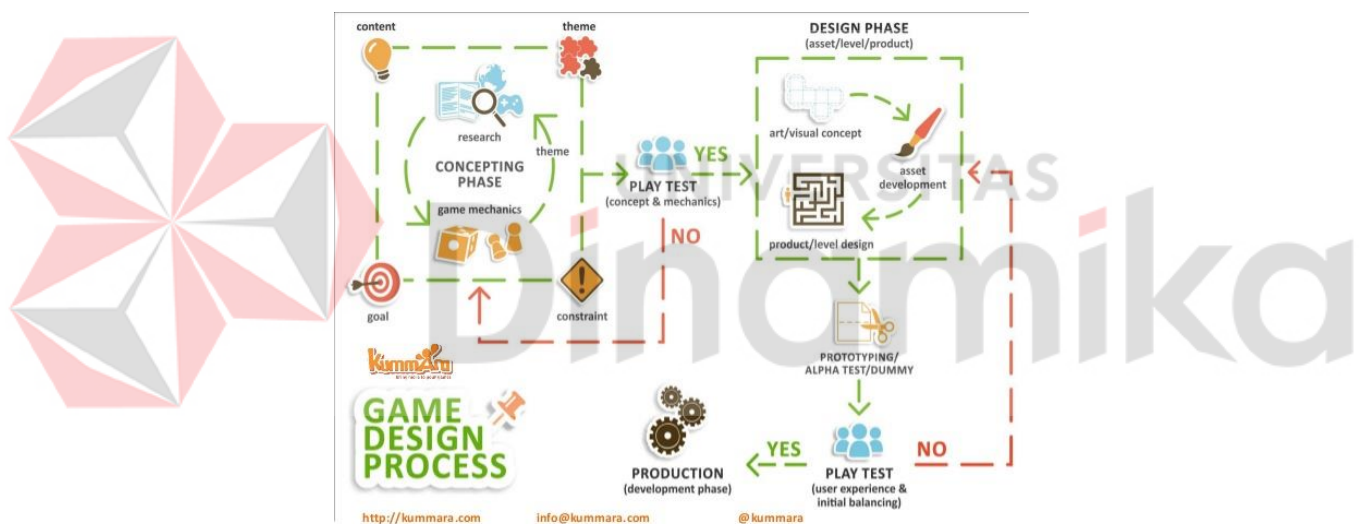
Card game adalah salah satu kategori dalam *tabletop game*, yang terdiri dari komponen utamanya berupa kartu. Permainan ini dilakukan hanya dengan menggunakan kartu-kartu tersebut, tanpa adanya tambahan komponen seperti token, dadu, atau papan permainan (Vagansza, 2015). Secara prinsip, *card game* adalah jenis permainan yang menggabungkan unsur strategi dan faktor keberuntungan. Dalam jenis permainan ini, pemain harus memiliki pemahaman yang kuat tentang aturan dan kemampuan untuk menggunakan kartu dengan cerdas. Dalam konteks ini, *card game* bukan hanya hiburan yang menyenangkan, tetapi juga sebuah kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dengan berinteraksi dan bersaing dengan pemain lain. Permainan kartu juga memiliki manfaat tambahan dalam hal pengembangan keterampilan kognitif.

Ini melibatkan pemikiran strategis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan yang cepat, yang semuanya merupakan aspek penting dalam perkembangan intelektual. Selain itu, *card game* memungkinkan pemain untuk meningkatkan daya ingat, mengasah kemampuan matematika dalam beberapa kasus, dan mempromosikan pemahaman tentang probabilitas dan statistik melalui elemen-elemen permainan. Dengan demikian, *card game* adalah lebih dari sekadar

bentuk hiburan. Mereka adalah permainan yang mendalam yang melibatkan berbagai aspek keterampilan mental, sosial, dan emosional.

2.7 Game Design Process

Tahap-tahap perancangan *card game* melibatkan serangkaian langkah yang harus diikuti dalam menciptakan sebuah *game* yang efektif. Langkah-langkah ini mengikuti proses perancangan *game* yang dikembangkan oleh Eko Nugroho, seorang ahli dalam bidang ini, yang juga menjabat sebagai CEO di Kummara. Kummara adalah sebuah perusahaan yang fokus di bidang *serious game design and development, game based learning, dan gamification* (Kummara, 2021). Proses perancangan *game*, sebagaimana ditampilkan dalam gambar 2, adalah landasan untuk mengarahkan perancangan *game*.



Gambar 2. 1 *Game Design Process*

Sumber: www.kummara.com

2.7.1 Concepting Phase

Langkah awal dalam proses desain game adalah menetapkan tema, konsep dasar, karakter, mekanika permainan, dan visualisasi kartu. Fase konseptualisasi adalah saat mencari inspirasi, merumuskan konsep yang solid, dan mengevaluasi apakah konsep tersebut dapat diubah menjadi sebuah game yang menarik (Schell, 2014). Fase konseptual ini memegang peran yang sangat krusial dalam pembuatan *card game*, karena fase ini merupakan dasar pertama dalam pengembangan

permainan. Ketika *gameplay* dan fitur-fitur utama sudah terdefinisi dengan matang, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba permainan. Jika uji coba ini berhasil dan permainan mampu memenuhi standar kualitas dan tujuan yang telah ditetapkan, maka proses perancangan akan melanjutkan ke tahap perancangan (*design phase*) yang lebih lanjut.

2.7.2 Design Phase

Pada tahap ini, fokusnya adalah merancang aspek visual game dengan memilih palet warna, bentuk, dan tata letak yang sesuai dengan tema dan konsep permainan, serta membuat gambar dan animasi yang menarik. Jesse Schell mengatakan bahwa dalam fase desain, prototipe dibuat dan diuji untuk melihat bagaimana mekanika permainan, alur cerita, dan fitur lainnya dapat bekerja bersama-sama untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik (Schell, 2014). Desain visual yang menarik juga memiliki peran penting dalam memperkuat citra merek (*brand image*) permainan dan mempengaruhi pemain untuk merasa tertarik untuk memainkannya. Langkah terakhir dalam tahap perancangan adalah menciptakan prototipe yang akan menjalani uji coba permainan. Apabila uji coba ini berhasil dan memenuhi kriteria yang ditetapkan, maka proses perancangan akan lanjut ke tahap produksi.

2.7.3 Production

Menurut Richard Rouse dalam bukunya "*Game Design: Theory and Practice*", tahap produksi harus mencakup perencanaan yang cermat mengenai strategi pemasaran game ke pasar, dan juga bagaimana peluncuran game tersebut akan dikelola (Rouse, 2004). Setelah semua aspek *game* sudah selesai, tiba saatnya untuk mempersiapkan peluncuran *game*. Ini mencakup pembuatan strategi pemasaran yang efektif, produksi *video trailer* yang memikat, dan pemilihan *platform* yang paling sesuai untuk memasarkan *game* tersebut kepada *audiens* yang tepat. Selain aspek-aspek tersebut, ada faktor-faktor lain yang tidak kalah pentingnya untuk diperhatikan dalam fase produksi. Harga permainan perlu dipertimbangkan dengan cermat, sehingga dapat bersaing di pasar dan sekaligus memberikan nilai yang sepadan bagi para pemain. Selanjutnya, dukungan bagi

pemain (*player support*) menjadi hal yang krusial untuk memastikan pemain mendapatkan pengalaman bermain yang mulus dan tanpa hambatan. Terakhir, pendekatan untuk monetisasi permainan juga perlu diformulasikan, dengan mempertimbangkan berbagai model.

2.8 *Gameplay*

Gameplay adalah cara khusus di mana pemain berinteraksi dengan permainan. Ini mencakup pola-pola yang diatur oleh aturan-aturan permainan, serta hubungan antara pemain dan permainan di mana pemain menghadapi dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang disajikan dalam permainan (Suartama et al., 2021). Di platform resmi *Board Game Geek*, terdapat ratusan ribu judul permainan dalam kategori *board game* dan *card game*. Data tersebut mencatat adanya 182 variasi mekanisme bermain yang terdaftar di situs resmi *Board Game Geek*. Salah satu dari mekanisme tersebut yang ditemukan dalam *Board Game Geek* adalah *action-dexterity*.

Action-dexterity merujuk pada jenis mekanisme permainan di mana pemain secara rutin berkompetisi menggunakan refleks fisik dan koordinasi pemain sebagai penentu keberhasilan secara keseluruhan, contoh permainannya yaitu Kata Emak. Kata Emak adalah sebuah permainan kartu yang menantang konsentrasi dalam hal kecepatan dan akurasi berbelanja. Setiap pemain diminta Emak untuk berbelanja ke warung. Pemain yang berhasil mengumpulkan semua barang belanjaan dengan paling cepat dan tepat akan menjadi pemenangnya (Segara.id, 2019). Intinya, pemain harus mendapatkan setiap bahan dengan cara membuka kartu sambil menyebutkan urutan daftar belanja. Pemain yang paling cepat menepuk kartu saat daftar belanja yang diucapkan sesuai dengan kartu bahan yang dibuka, boleh mengambil bahan tersebut.

2.9 *Game Interface*

Interface adalah membran tipis tak terhingga yang memisahkan putih/*yang*/pemain dan hitam/*yin*/permainan. Ketika *interface* gagal, nyala pengalaman halus yang muncul dari interaksi pemain atau *game* tiba-tiba padam. Oleh karena itu, penting untuk memahami cara kerja *interface game*, dan

menjadikannya sekuat dan sebisa mungkin tidak terlihat. Namun, sebelum melanjutkan harus mempertimbangkan tujuan dari *interface* yang baik. Bukan terlihat menarik meskipun itu adalah sifat-sifat yang baik. Tujuan dari sebuah *interface* adalah untuk membuat pemain merasa mengendalikan pengalaman mereka. Ide ini cukup penting sehingga kita harus selalu memperhatikan apakah seorang pemain merasa memegang kendali (Schell, 2014).

2.9.1 Ilustrasi *Digital Painting*



Gambar 2. 2 Ilustrasi *Card Game*

Sumber: Jarvis, 2020

Penggunaan ilustrasi dalam *card game* membawa sejumlah manfaat berharga yang berdampak pada berbagai aspek permainan, seperti memperjelas makna kartu, peningkatan keterlibatan pemain, peningkatan nilai estetika permainan, dan peningkatan kualitas pengalaman permainan (Schell, 2014). Untuk mencapai manfaat-manfaat ini, ilustrasi dalam *card game* memiliki banyak pendekatan yang dapat digunakan, seperti menggunakan teknik ilustrasi manual atau digital, serta eksperimen dengan palet warna dan berbagai gaya desain. Melalui penggunaan ilustrasi yang menarik dan kualitas tinggi dalam *card game*, hal itu bisa menciptakan nilai tambah dalam hal estetika permainan.

Digital painting adalah teknik untuk menciptakan lukisan digital yang menggunakan garis, warna, dan gambar yang terbentuk dari titik-titik di layar monitor digital. (Rosmawati, 2012). Digital painting adalah salah satu bentuk ekspresi kreatif modern yang sedang berkembang pesat. Media ini sering digunakan di berbagai industri, seperti komik, buku ilustrasi, dan bidang lainnya. Salah satu keunggulan utama digital painting adalah reproduksi warna yang lebih jelas,

merata, dan memudahkan dalam pemilihan warna. Ketika terjadi kesalahan, proses editing juga lebih mudah dilakukan. Teknik digital painting semakin populer di kalangan ilustrator saat ini karena kemudahan akses dan penggunaannya. Banyak ilustrator lebih memilih teknik digital daripada manual karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli peralatan gambar tradisional. Selain itu, semua fasilitas yang dibutuhkan tersedia dalam perangkat lunak digital, membuatnya menjadi pilihan yang lebih praktis dan ekonomis (Asmawan, 2019).

2.9.2 Warna

Pada pernyataan Sanyoto di jurnal yang ditulis (Salamoon & Muljosumarto, 2020) warna adalah kondisi di mana bentuk atau objek menerima cahaya. Tanpa adanya cahaya, warna tidak akan terlihat. Secara fisik, warna merupakan gelombang elektromagnetik yang diterima oleh indra penglihatan. Selain itu, warna juga dapat didefinisikan secara subjektif melalui harmonisasi tertentu antara warna-warna. Selain itu, berdasarkan pernyataan yang ditulis Batagoda pada jurnal yang ditulis oleh (Salamoon & Muljosumarto, 2020) dalam proses desain memiliki peranan penting dalam memberikan arti dan tujuan bagi objek yang bersangkutan.

Penggunaan warna pada suatu objek dapat memperkuat karakteristik objek tersebut. Proses penambahan warna dalam desain juga bertujuan untuk menarik perhatian pengamat. Warna merupakan elemen penting yang mudah diingat, terutama untuk hal-hal baru yang dilihat manusia. Kekuatan warna ini memiliki peran penting, terutama dalam konteks game. Warna dapat menjadi alat untuk menciptakan pengalaman tertentu karena warna mampu menimbulkan perasaan terhadap hasil desain yang dibuat (Salamoon & Muljosumarto, 2020).

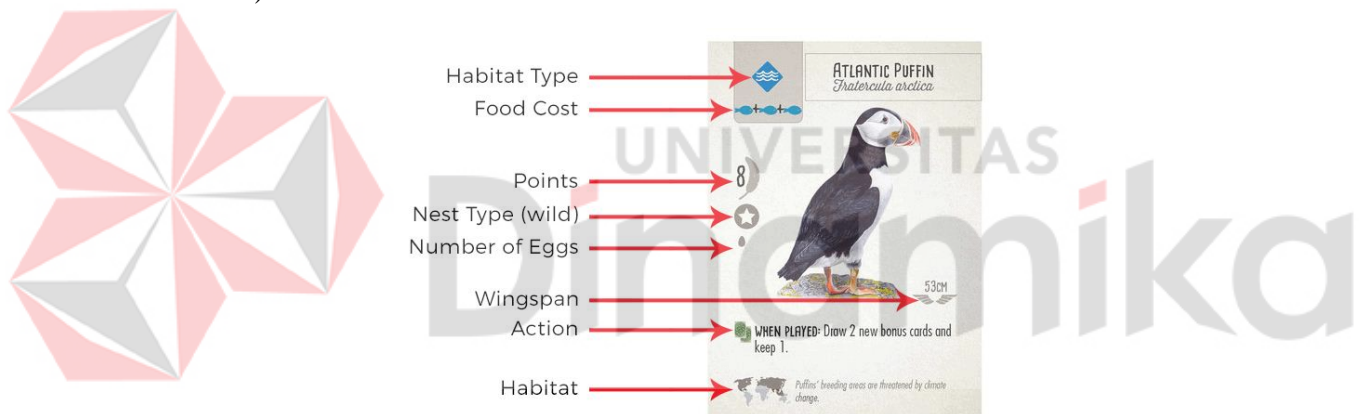
2.9.3 Tipografi

Tipografi adalah ekspresi visual dari komunikasi verbal dan merupakan elemen visual utama yang efektif. Melalui nilai fungsional dan estetikanya, huruf memiliki kemampuan untuk menyampaikan atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal melalui bentuk-bentuk visual yang abstrak (Ajarizka & Eka, 2016). Tipografi dalam *card game* harus memiliki keterbacaan yang baik, cocok dengan tema dan gaya visual kartu, serta mendukung penggunaan informasi pada

kartu dengan efisien. Pemilihan jenis huruf, ukuran, warna, dan penempatan teks juga harus dipertimbangkan dengan seksama agar mencapai hasil yang terbaik.

2.9.4 *Iconography*

Pengertian *iconography* yang dinyatakan Panofsky pada jurnal yang ditulis (Fitryona, 2017) *iconography* secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari "aekon" yang berarti gambar dan "graphe" yang berarti tulisan. Ikonografi merupakan bagian dari studi sejarah seni yang memusatkan perhatian pada inti atau makna dari karya seni. Dalam konteks *card game*, *iconography* perlu mempertimbangkan kesederhanaan, keterbacaan, dan kemudahan dalam mengingat. Simbol-simbol yang dipilih harus dengan jelas mencerminkan konsep atau karakteristik yang dapat dengan mudah dipahami oleh para pemain. (Sweeton, 2020).



Gambar 2. 3 *Iconography*

Sumber: Sweeton, 2020

Iconography dalam konteks permainan kartu mengacu pada penggunaan gambar dan simbol dalam desain kartu dan permainan kartu. Suatu rancangan kartu yang sukses harus memperhatikan penggunaan *iconography* yang sesuai untuk memastikan bahwa pemain dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap kartu dan dengan cepat memahami kekuatan serta fungsi yang dimiliki oleh masing-masing kartu dalam konteks permainan. Dengan pendekatan yang cermat terhadap *iconography*, pemain akan lebih mudah terlibat dalam permainan dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang elemen-elemen permainan.

2.9.5 Layout

Layout merujuk pada susunan elemen-elemen desain di atas suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Tujuan dari berbagai elemen yang disusun dalam layout adalah untuk menyampaikan informasi secara komprehensif dan akurat, serta untuk menciptakan kenyamanan dalam membaca dan mencari informasi (Monica, 2010). Dalam konteks *card game*, *layout* memegang peran yang penting. Fungsinya adalah memastikan bahwa desain kartu mudah dipahami, menarik secara visual, dan memberikan pengalaman bermain yang lancar dan memuaskan bagi pemain (Mangini, 2018).



Gambar 2. 4 Layout Card Game

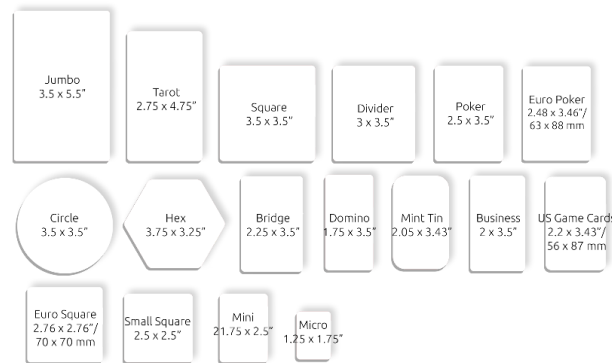
Sumber: Mangini, 2018

Sebuah tata letak (*layout*) yang baik dalam perancangan *card game* dapat menghasilkan keseimbangan yang pas antara aspek estetika dan fungsionalitas. Tujuannya adalah memberikan pengalaman visual yang menggugah dan memungkinkan pemain untuk dengan mudah membedakan satu kartu dari yang lain serta memahami maknanya dalam konteks permainan. Ini menciptakan interaksi yang lancar antara elemen-elemen kartu dan pemain, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan kesenangan dalam bermain *game*.

2.9.6 Ukuran Kartu

Pada dasarnya tidak ada patokan standar yang baku untuk ukuran *card game*, karena ukuran ini dapat bervariasi tergantung pada keinginan dari pencipta permainan dan tujuan penggunaannya. Meskipun demikian, penting untuk mencatat

bahwa dalam menentukan ukuran kartu, faktor desain ergonomis juga harus menjadi perhatian utama. Faktor ini memastikan bahwa pemain dapat dengan nyaman memegang dan memanipulasi kartu tanpa merasa lelah atau menghadapi kesulitan yang berlebihan.



Gambar 2. 5 Size Card Game

Sumber: *The Game Crafter, 2022*

Ergonomi merupakan pendekatan ilmiah yang melibatkan berbagai disiplin ilmu untuk menerapkan prinsip-prinsip perilaku manusia dalam perancangan sistem manusia dengan mesin, bertujuan untuk menyesuaikan mesin dan peralatan bantu agar meningkatkan performa kerja dalam kondisi yang aman, nyaman, efisien, sehat, dan selamat. Penerapan ergonomi memiliki beberapa manfaat, yaitu: (1) Meningkatkan performa kerja, termasuk kecepatan, akurasi, keselamatan, serta mengurangi kelelahan dan energi yang digunakan, (2) Mengurangi waktu yang terbuang dan mencegah kerusakan peralatan akibat kesalahan manusia, dan (3) Meningkatkan kenyamanan kerja manusia (Idkhan et al., 2018).

2.10 Bahan *Card Game*

Salah satu bahan yang dapat digunakan dalam pembuatan *card game* adalah *art carton* mulai dari 310g dengan laminasi glossy. Menurut Azmi et al., pada jurnal yang ditulis (Dewi et al., 2021). Karton adalah jenis kemasan yang aman digunakan, dan ia juga ramah lingkungan karena dapat diuraikan dengan mudah tanpa menyebabkan kerusakan pada lingkungan. Tidak hanya itu, setelah digunakan, kertas atau karton dapat didaur ulang untuk memberikan nilai tambah yang

signifikan. Salah satu keunggulan lain dari bahan kemasan kertas atau karton adalah manfaatnya yang relatif tidak mengganggu kesehatan manusia (Nugraha et al., 2021).

2.11 *Augmented Reality*

Augmented Reality (AR) adalah ide yang mengintegrasikan dunia virtual dengan dunia nyata, menghasilkan informasi dari data yang diperoleh dari sistem yang diterapkan pada objek nyata, sehingga perbatasan antara keduanya menjadi semakin kabur. AR memungkinkan adanya interaksi antara dunia nyata dan dunia virtual, di mana semua informasi dapat ditambahkan secara langsung sehingga menciptakan kesan interaktif dan nyata. Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam media pembelajaran sangat menguntungkan dalam meningkatkan proses pembelajaran karena memiliki karakteristik dan fungsi yang hampir serupa dengan media pembelajaran. AR memungkinkan penyampaian informasi antara pengirim atau pendidik dengan penerima atau peserta didik, membantu menjelaskan informasi dalam proses pembelajaran, serta memberikan motivasi dan minat dalam pembelajaran. Untuk menggunakan sistem AR, minimal dibutuhkan kamera, perangkat tampilan, dan dalam beberapa kasus, perangkat khusus untuk berinteraksi dengan objek virtual. Metode kerja AR dibagi menjadi dua, yaitu (Balandin et al., 2010):

- A. *Marker Augmented Reality* (AR) umumnya berupa gambar persegi hitam putih dengan tepi hitam tebal dan latar belakang putih. Sistem komputer mengenali posisi dan orientasi *marker* ini, yang kemudian digunakan untuk menciptakan dunia virtual 3D, dengan titik pusat (0,0,0) dan tiga sumbu (X, Y, dan Z). Teknologi pelacakan berbasis *marker* ini telah dikembangkan sejak tahun 1980-an dan mulai diterapkan untuk penggunaan AR pada awal 1990-an.
- B. *Markerless Augmented Reality* adalah metode di mana pengguna tidak memerlukan *marker* untuk menampilkan elemen-elemen digital. Saat ini, banyak perusahaan besar mengembangkan teknologi *markerless Augmented Reality*, dengan menciptakan aplikasi AR yang menggunakan berbagai teknik pelacakan tanpa marker, seperti *Face Tracking*, *3D Object Tracking*, dan *Motion Tracking*.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang melibatkan penyusunan pertanyaan yang akan diajukan kepada berbagai narasumber yang terlibat dalam proses perancangan *card game*. Data yang diperlukan akan dikumpulkan melalui beragam cara seperti observasi, wawancara, pengumpulan dokumen, dan tinjauan literatur. Data yang terkumpul akan menjadi dasar untuk mengembangkan konsep perancangan *card game*.

3.2 Unit Analisis

Unit analisis penelitian merujuk pada entitas atau bagian tertentu yang dijadikan subjek atau objek dalam penelitian. Secara sederhana, unit analisis adalah bagian yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian tersebut (Mushlihin, 2012). Unit analisis dalam konteks ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun di TPQ Darut Taqwa dan MI Darul Ulum mengenai media edukasi yang digunakan dalam pembelajaran tajwid pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin serta jenis *gameplay card game*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut (Riduwan, 2013), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merujuk pada metode atau langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Dalam konteks kualitatif, teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, studi literatur, dan dokumentasi.

3.3.1 Observasi

Observasi adalah suatu tindakan empiris ilmiah yang mengandalkan informasi yang diperoleh dari pengamatan langsung terhadap fakta-fakta lapangan atau teks, melalui penggunaan indera manusia tanpa melakukan manipulasi apapun (Hasanah, 2016). Pada tahapan ini, peneliti mengunjungi Madrasah Ibtidiyah Darul

Ulum Tambak Rejo dan TPQ Darut Taqwa untuk mengetahui proses pembelajaran dan media yang digunakan dalam mengajar.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan narasumber atau sumber data, dimana pertanyaan diajukan dan dijawab secara tatap muka (Trivaika & Senubekti, 2022). Peneliti akan menjalankan sesi wawancara dengan berbagai pihak yang relevan dalam penelitian ini. Salah satunya adalah seorang guru dari Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Tambak Rejo dan TPQ Darut Taqwa. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memahami proses pembelajaran dan media edukasi yang digunakan dalam mengajar tajwid pada bacaan hukum nun sukun dan tanwin serta minat anak terhadap permainan sebagai media edukasi. Selain itu, peneliti juga akan melakukan wawancara dengan Muhamad Basyrul Muvid, seorang dosen yang mengajar agama Islam di Universitas Dinamika. Wawancara dengan ini akan membantu peneliti memahami aspek-aspek hukum bacaan tajwid terkait nun sukun dan tanwin serta pandangan huruf hijaiyah dijadikan *card game*. Selanjutnya, wawancara juga dilakukan kepada Mas Sam selaku ketua *Library, Tabletoys Board Game Store & Library Surabaya* untuk mendalami proses pembuatan *card game* dan memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan permainan kartu tersebut.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen, termasuk dokumen tertulis, gambar, maupun dokumen elektronik. Dokumentasi bertujuan untuk menyimpan catatan tentang kejadian, proses, atau informasi dengan teliti dan tepat sehingga dapat diakses, dibagikan, dan digunakan sebagai referensi atau bukti di masa mendatang.

3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk memudahkan peneliti mencari referensi pada buku dan jurnal yang membahas topik penelitian yang serupa. Dengan banyaknya referensi, hal ini akan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian dan

menjadikan panduan dalam proses penelitian. Peneliti menggunakan berbagai literatur terkait perancangan *card game* tentang tajwid pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin untuk anak usia 7 – 12 tahun melalui buku, jurnal, dan website.

3.4 Teknik Analisis Data

Muhadjir 2016 mengemukakan analisis data adalah proses sistematis untuk mencari dan menyusun catatan hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya dengan tujuan meningkatkan pemahaman peneliti terhadap kasus yang diteliti serta menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Untuk mendalami pemahaman ini, analisis perlu dilanjutkan dengan usaha mencari makna lebih lanjut.

3.4.1 Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menyaring, memusatkan perhatian pada penyederhanaan, mengabstraksi, dan mentransformasi data awal yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung secara terus menerus selama tahapan penelitian, bahkan sebelum seluruh data terkumpul, seperti yang terlihat dari kerangka konseptual penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti. Reduksi data mencakup beberapa langkah, termasuk merangkum data, mengkodekan, menemukan tema-tema, dan membentuk kelompok data. Caranya melibatkan seleksi ketat data, pembuatan ringkasan atau deskripsi singkat, serta mengelompokkannya ke dalam pola yang lebih umum (Rijali, 2018).

Data yang direduksi meliputi penjelasan proses pembelajaran mengenai tajwid yang berkorelasi dengan media pengajaran tentang ilmu tajwid pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin, lalu ketertarikan anak usia 7 – 12 tahun pada permainan. Kemudian data tentang ilmu tajwid pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin akan digunakan sebagai isi dari *card game*. Data yang direduksi diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur.

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data melibatkan pengorganisasian sekelompok informasi sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data

kualitatif disajikan dalam berbagai bentuk, termasuk teks naratif seperti catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan diagram. Bentuk-bentuk ini menyatukan informasi ke dalam format yang padu dan mudah dipahami, memfasilitasi evaluasi kesimpulan dan analisis ulang (Rijali, 2018).

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dihasilkan melalui sintesis data dari berbagai sumber, analisis menyeluruh terhadap temuan, dan deduksi logis dari hasil evaluasi. Kesimpulan penelitian juga mencakup respons terhadap pertanyaan penelitian dan pemaparan implikasi temuan penelitian tersebut.

3.4.4 Analisis SWOT

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) merupakan metode terstruktur untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang berkaitan dengan suatu produk, baik dari internal maupun eksternal. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengenali keunggulan produk dan memanfaatkan peluang yang ada. Dalam konteks penelitian ini, analisis SWOT akan digunakan untuk menilai perancangan *card game* mengenai tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin untuk usia 7 - 12 tahun. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengembangkan *card game* yang sesuai dengan *target audiens*. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memahami potensi *card game* tersebut, mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki, serta menemukan peluang dan ancaman dari lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi kesuksesan *card game* tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan di TPQ Darut Taqwa Gedangan dan Madrasah Ibtidiyah Darul Ulum Tambak Rejo untuk mengetahui proses dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar tajwid.

1. Observasi TPQ Darut Taqwa dilakukan pada tanggal 5 Oktober 2023 dan 11 Desember 2023.

Pada observasi tanggal 5 Oktober 2023, peneliti memusatkan perhatiannya pada proses dan media pembelajaran yang digunakan guru mengajar. Secara umum, proses pembelajaran dilakukan selama 1 jam dan menggunakan pendekatan ceramah, diskusi dan tanya jawab. Selain itu, kegiatan pembelajaran di TPQ Darut Taqwa memiliki aturan yakni murid-murid dari kelas tartil 1 maupun kelas marhalah atau kelas al-qur'an yang paling tua di juz terakhir tidak diperbolehkan membawa HP. Karena otomatis hal itu akan menjadi pemecah konsentrasi dan menjadi alat bermain. Kemudian, pada proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Kemudian, pada observasi tanggal 11 Desember 2023 peneliti memusatkan perhatiannya pada anak-anak yang bermain *card game*. Berdasarkan hasil pengamatan, tergambar dengan jelas bahwa tingkat antusiasme anak-anak terhadap permainan *card game* sangat tinggi, dan mereka tampak sangat gembira ketika terlibat dalam kegiatan tersebut. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa anak-anak mampu dengan lancar dan cermat mengikuti mekanisme permainan *card game* yang sedang dimainkan, menandakan pemahaman mereka terhadap aturan dan alur permainan. Keberhasilan anak-anak dalam mengikuti dan menikmati permainan *card game* menggambarkan bahwa aktivitas ini menarik bagi mereka dan merangsang partisipasi aktif.

2. Observasi MI Darul Ulum Tambak Rejo dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2023.

Pada tahap observasi kedua, peneliti memusatkan perhatiannya pada proses dan media pembelajaran yang digunakan guru mengajar. Secara umum, proses pembelajaran mengenai tajwid dilakukan 1 minggu sekali yang diintegrasikan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist dan menggunakan pendekatan ceramah, diskusi dan tanya jawab. Kegiatan pembelajaran ini, dibantu oleh media seperti papan tulis, buku dan kuis. Kemudian, salah satu hal yang dapat pengajar lakukan adalah dengan menambah buku bacaan sebagai refrensi dan memperkuat penjelasan.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa pihak yang mengerti tentang proses dan media pembelajaran tajwid dan minat anak terhadap permainan sebagai media edukasi, serta permainan *card game*.

1. Mas Septian Nugroho, kepala TPQ Darut Taqwa

Wawancara kepada Mas Septian dilakukan pada 5 Oktober 2023 yang membahas mengenai proses pembelajaran dan media edukasi yang digunakan dalam mengajar serta 17 November 2023 yang membahas mengenai hukum bacaan tajwid, pandangan huruf hijaiyah, dan minat anak terhadap permainan sebagai media edukasi di TPQ Darut Taqwa. Pada pembelajaran tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin dengan metode *At-Tartil* dimulai dari jilid 4 yang mana mayoritas murid-murid berada dikelas 1-2 SD. Dalam proses pembelajaran tersebut, ada beberapa murid yang kesulitan dalam memahami materi tersebut seperti pada saat meminta mereka untuk menyampaikan kembali mengenai teori tajwid yang telah dijelaskan. Hal tersebut kemungkinan terjadi karena metode yang digunakan guru dalam penyampaian hanya disampaikan di awal tidak diulang kembali dan tidak meminta murid untuk praktik secara langsung. Alasan lainnya juga bisa dari tingkat pemahaman murid yang berbeda-beda. Selain itu, proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis.

Sehingga murid lebih cepat bosan ketika belajar. Bosannya murid-murid pasti saat menerangkan materinya. Kadang ada yang sudah paham, jadi kalau dijelaskan ulang sibuk sendiri. Kemudian untuk kuis, tergantung dari kesiapan murid yang mana biasanya ada waktu mereka tidak tertarik untuk diajak bermain kuis. Tetapi, jikalau tahu karakter masing-masing anak kemungkinan besar bisa diatasi.

Ilmu tajwid merupakan pengetahuan kaidah dan cara membaca Al-Qur'an. Belajar tajwid memiliki hukum wajib dan mempengaruhi bacaan Al-Qur'an seseorang, karena jikalau bacaannya benar, otomatis akan menambah pahala. Tapi jikalau bacaan salah, otomatis akan bernilai dosa. Maka dari itu ibarat ruh juga dalam Al-Qur'an ketika mau belajar sehingga bisa mengetahui bagaimana cara melafadzkan huruf dengan baik. Ilmu tajwid sebenarnya ada banyak, tetapi pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin berjumlah 5 seperti idzhar, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikhfa'. Minat murid terhadap permainan sebagai media edukasi salah satunya dapat menambah semangat dalam belajar. *Game* yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid. Namun harus dipastikan bahwa *game* tersebut sesuai dengan tingkat pemahaman mereka sebelumnya. Seperti sudah harus dijelaskan terlebih dahulu teorinya, dipastikan juga bahwa penggunaan *game* tersebut efektif untuk kondisi lingkungan belajar, tidak menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan, dan memastikan bagaimana penggunaan *game* itu dalam proses penyampaiannya. Pengimplementasian huruf hijaiyah pada *game* khususnya *card game* sebenarnya bukan menjadi masalah dan asal huruf hijaiyah tidak membentuk sebuah ayat. Apalagi ada lafadz-lafadz yang menjadi sebuah kata yang harus kita hormati misalkan seperti lafadz Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW. Tapi misalkan huruf hijaiyahnya putus-putus mulai dari alif sampai akhir itu bukan masalah.

2. Bapak Muhammad Syamsu, guru agama MI Darul Ulum Tambak Rejo

Wawancara kepada Pak Syamsu dilakukan pada 11 Oktober 2023 yang membahas mengenai proses pembelajaran dan media edukasi yang digunakan dalam mengajar di MI Darul Ulum Tambak Rejo. Pada pembelajaran tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin dimulai dari kelas 4 yang mana

diintegrasikan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist. Dalam memahami tajwid mayoritas murid-murid nyaris tidak ada kendala yang berarti artinya hanya 1 atau 2 anak yang kesulitan memahami tajwid karena rata-rata murid – murid yang bersekolah disini. Ketika sore, mereka mengaji di lingkungan rumah terdekat mereka. Pendekatan yang digunakan oleh guru paling sering dalam mengajar mata pelajaran Al-Qu'an Hadist yaitu ceramah dan kuis. Ketika muncul bacaan ayat ataupun surat pada mata pelajaran ini. Hal tersebut akan ditelaah tajwidnya oleh murid-murid. Dalam mensukseskan pembelajaran ini, media yang digunakan yaitu buku dan papan tulis. Kemudian, salah satu hal yang dapat pengajar lakukan adalah dengan menambah buku bacaan sebagai referensi dan memperkuat penjelasan. Minat murid terhadap permainan sebagai media edukasi salah satunya dapat membuat mereka senang. Berangkat dari pengalaman, artinya murid merasa nyaman bila pembelajaran itu menyenangkan. Salah satu pendukung agar pembelajaran menyenangkan yaitu *game*. Tentu, dengan *game* ini dapat menarik minat anak-anak karena yang namanya anak – anak adalah dunianya bermain. Sehingga selain bermain yang menyenangkan, mereka dapat tambahan ilmu.

3. Bapak Muhammad Basyrul Muvid, Dosen PAI Universitas Dinamika

Wawancara kepada Pak Muvid dilakukan pada 15 November 2023 yang membahas mengenai hukum bacaan tajwid dan pandangan huruf hijaiyah. Tajwid merupakan ilmu yang mempelajari tata cara membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. Pada dasarnya, setiap orang harus belajar tajwid karena pertama, syarat utama orang yang masuk agama “pasti harus mengenal Tuhan”. Dan caranya yaitu lewat firman yang dibukukan, yang mana dalam agama Islam melalui Al-Qur'an. Kemudian, agar setiap muslim mengenal Allah SWT, seharusnya membaca kitab tersebut. “Jangan dibaca artinya, tapi dibaca lafadznya”. Sebagaimana agama-agama yang lain sangat khusyuk membaca kitab sucinya dan setiap muslim seharusnya seperti itu. Jadi memahami Al-Qur'an itu mengenal dulu hukum bacaannya sehingga dapat mengerti. Kedua, agar manusia dapat berkomunikasi dengan Tuhan secara tidak langsung. Meskipun manusia tidak bisa melihat Tuhan karena beda sifat. Ketiga, Al-Qur'an ini sebagai inti dan ciri khas umat Islam. Oleh sebab itu mengapa sejak

kecil setiap muslim diajarkan oleh ayah dan ibu. Keempat, tajwid ini sebagai alat. Alat agar setiap muslim bisa membaca, hal ini sama dengan abjad “A-I-U-E-O”. Sehingga setiap muslim bisa membaca Al-Qur’an secara fasih. Oleh karena itu, setiap muslim harus mengenal huruf, harokat, kemudian baru mengenal hukum bacaannya. Jikalau bacaannya betul, pasti pahalanya besar. Sedangkan jikalau bacaannya sembarangan pasti merubah arti. Jadi belajar ilmu tajwid sangat penting dalam memfasihkan bacaan dan membenarkan bacaan agar arti yang terdapat di Al-Qur’an sesuai. Ilmu tajwid pada dasarnya hukumnya banyak, tetapi pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin berjumlah 5 seperti idzhar, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa’ hakiki. Kemudian, hukum implementasi huruf hijaiyah pada *card game* tidak ada masalah karena pertama, niatnya edukasi. Kedua, memanfaatkan *game* itu menjadi positif. Ketiga, objek yang diteliti yakni anak-anak sehingga tidak mungkin anak-anak dikasih yang monoton dan anak-anak TPQ mayoritas berusia antara TK sama SD. Terakhir, sesuatu yang dibuat *game* yaitu potongan huruf-huruf hijaiyah, bukan kalimat tauhid. Jadi tidak ada masalah menggunakan huruf hijaiyah yang diimplementasikan pada *card game*.

4. Mas Sam, Ketua Library Tabletoys

Wawancara kepada Mas Sam dilakukan pada 23 November 2023 di *Tabletoys Board Games Library & Cafe Surabaya* yang membahas mengenai proses pembuatan *card game* dan memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan permainan kartu tersebut. *Card game* adalah permainan yang menggunakan kartu sebagai medianya. Umumnya, *card game* memiliki *pocket size* yang mana memiliki ukuran sesaku agar tidak memakan *space* yang banyak dan tidak rumit dibawa. Proses perancangan *card game* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan perancangan *game* pada umumnya. Pertama, dimulai dari konsep dan ide. Kedua, masuk ketahap paling penting yaitu prototipe dalam wujud fisik supaya bisa dimainkan dan diuji coba. Karena semisal cuma diangan-angan, prototipe yang akan dibuat tidak akan tergambar secara baik. Ketiga, melibatkan *playtest* untuk mengevaluasi apakah *game* tersebut berfungsi dengan baik atau tidak. Jika terdapat kekurangan atau kesalahan, dilakukan revisi dan kembali ke tahap *prototyping*

untuk pengujian lebih lanjut. Proses ini diulang hingga *game* mencapai tingkat kematangan yang diinginkan. Keempat, mengembangkan elemen seni atau visual *game* yang sesuai dengan tema yang diinginkan. Setelah selesai, kembali ke tahap *prototyping* dan *playtest*. Jika tidak ada perbaikan yang diperlukan, perjalanan berlanjut ke tahap produksi, di mana *game* tersebut siap untuk diproduksi secara massal.

Pada dasarnya *game* memiliki banyak aspek yang perlu diperhatikan, tapi tergantung *gamenya* juga dan ini sifatnya absolut (tidak paten). Salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah *balancing*, dimana *game* itu tidak boleh memihak ke salah satu pemain untuk menang karena *game* ini akan tidak asyik dimainkan lagi. Contohnya pada permainan catur, semisal terdapat salah satu pemain yang tidak mendapat kuda, maka lawan dari pemain tersebut akan lebih besar mendapat kesempatan untuk menang. Pada *card game* yang bertujuan edukasi aspek yang penting dalam perancangan yaitu pertama, *game* tersebut untuk bisa dikatakan sebagai *game* edukasi berarti harus bisa menyampaikan ilmu pengetahuan didalamnya. Kedua, *game* harus tetap *fun*. Karena kebanyakan *game* yang berkedok edukasi tidak menghadirkan pengalaman bermain yang menyenangkan. Sebagai contoh, jika suatu *game* dirancang untuk mengajarkan matematika, desain *game* tersebut perlu memastikan bahwa pengalaman bermainnya tetap menarik dan menghibur. Jika tidak, maka *game* tersebut akan kehilangan esensi permainan dan hanya menjadi seolah-olah memberikan tugas kepada pemain, mirip dengan guru yang memberikan soal kepada murid. Oleh karena itu, menggabungkan unsur pendidikan dan keseruan dalam desain *game* edukatif sangat penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Biasanya kesalahan umum yang sering muncul dalam dunia profesional ketika merancang *card game* yaitu *developer* membuat peraturan terlalu sulit untuk dimengerti oleh banyak orang. Berbeda dengan video *game* yang umumnya menyediakan panduan dan kontrol yang mudah dipahami saat memulai permainan. Sedangkan pada *card game*, seringkali hanya memberikan *rulebook* (buku aturan) kepada pemain. Masalah sering muncul yaitu dengan ukuran *card game* yang *compact*, *rulebook* masih dirancang tidak

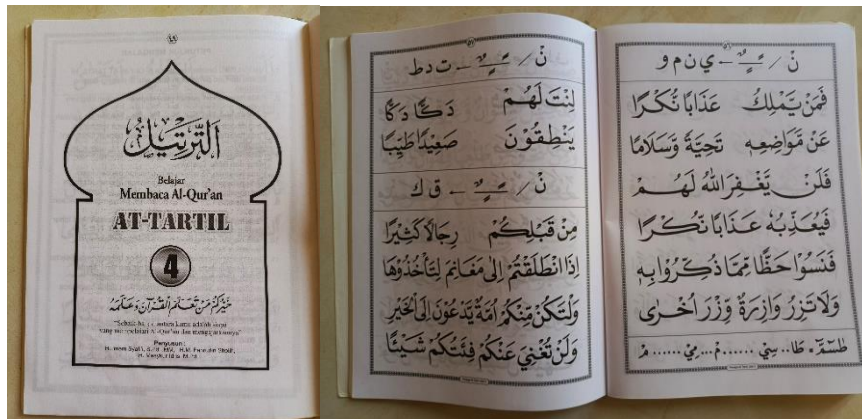
friendly bagi orang awam. Tapi akhir-akhir ini jarang sekali *card game* yang muncul seperti itu. Tendensinya ketika orang membuat *card game*, aturan yang dibuat sesimpel mungkin agar pemain lebih mudah mengerti. Kemudian, untuk anak usia 7-12 tahun biasanya mereka sangat mementingkan tema dan *gameplay*. Kedua aspek ini sebaiknya saling bersinergi, menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan tidak membosankan. Salah satu jenis *gameplay* yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu *Action- dexterity* dimana *game* yang melibatkan unsur-unsur kecepatan tangan.

4.1.3 Hasil Studi Literatur

Buku "*The Art of Game Design: A Book of Lenses*" oleh Jesse Schell sangat berharga bagi para perancang game yang ingin meningkatkan keterampilan desain mereka. Schell memberikan banyak ide dan panduan praktis yang sangat berguna untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik dan memuaskan bagi para pemain. Buku ini secara detail membahas topik-topik seperti interaksi pemain, tantangan, estetika, dan teori desain yang dapat diterapkan pada perancangan *card game*, sehingga memberikan bantuan yang besar bagi peneliti dalam proses perancangan game.

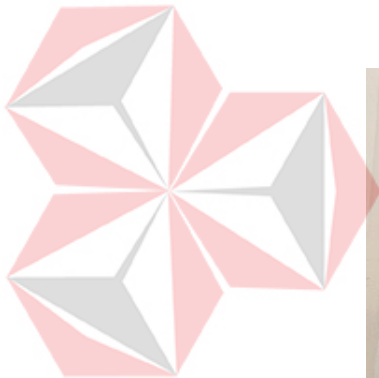
4.1.4 Hasil Dokumentasi

Ketika mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk menyimpan informasi, menciptakan referensi, mencatat perubahan dan hasil uji coba, serta memfasilitasi keseluruhan proses perancangan *card game*. Proses dokumentasi juga mempermudah peneliti dalam menarik kesimpulan dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 4. 1 At-Tartil Jilid 4

Gambar di atas menampilkan salah satu halaman dari buku "At-tartil" jilid 4 yang merupakan sumber belajar bagi anak-anak. Buku ini mencakup materi tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran membaca Al-Qur'an.



Gambar 4. 2 Wawancara dengan Mas Septian

Proses wawancara dilakukan di ruangan ngaji TPQ Darut Taqwa bersama Mas Septian selaku Kepala TPQ mengenai proses pembelajaran dan media edukasi, hukum bacaan tajwid, pandangan huruf hijaiyah, dan minat anak terhadap permainan sebagai media edukasi di TPQ Darut Taqwa.



Gambar 4. 3 Wawancara dengan Pak Syamsu

Proses wawancara dilakukan di kantor MI Darul Ulum Tambak Rejo bersama Pak Syamsu selaku Guru Agama mengenai proses dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar hukum bacaan tajwid nun sukun dan tanwin.



Gambar 4. 4 Wawancara dengan Pak Muvid

Proses wawancara dilakukan di kantor Universitas Dinamika bersama Pak Muvid selaku Dosen PAI mengenai hukum tajwid dan implementasi huruf hijaiyah pada suatu *game*.



Gambar 4. 5 Wawancara dengan Mas Sam

Proses wawancara dilakukan di *Tabletoys Board Games Library & Cafe Surabaya* bersama Mas Sam mengenai proses pembuatan *card game* dan memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan permainan kartu tersebut.



Gambar 4. 6 Observasi Anak TPQ

Proses observasi dilakukan di ruangan ngaji TPQ Darut Taqwa bersama 2 pengajar dan 3 murid jilid 4 mengenai kegiatan bermain *card game* yang melibatkan anak-anak yang berusia 7-12 tahun.

4.1.5 Hasil Analisis Data

1. Reduksi Data

a. Observasi

Dari observasi yang telah dilakukan di TPQ Darut Taqwa dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dilakukan selama 1 jam dan menggunakan pendekatan ceramah, diskusi dan tanya jawab. Ketika kegiatan berlangsung, terdapat aturan yaitu murid-murid tidak diperbolehkan membawa hp. Karena otomatis hal itu akan menjadi pemecah konsentrasi dan menjadi alat bermain. Kemudian, pada proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional yang mana cenderung berfokus pada pengajaran berbasis papan tulis, buku, dan kuis. Padahal, ketika anak-anak dilibatkan pada permainan *card game*. Tergambar dengan jelas bahwa tingkat antusiasme anak-anak dan kegembiraan sangat tinggi.

b. Wawancara

Dari wawancara beberapa pengajar dan ketua *library tabletoys* Surabaya, diketahui bahwa murid yang belajar tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin dimulai dari usia 7-12 tahun. Ketika pembelajaran mengenai tajwid, pengajar masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis, buku, dan kuis yang mana menyebabkan anak cepat bosan. Ilmu tajwid merupakan pengetahuan kaidah dan cara membaca Al-Qur'an. Pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin berjumlah 5 seperti idzhar, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa' hakiki. Minat murid terhadap permainan sebagai media edukasi salah satunya dapat menambah semangat dan perasaan senang dalam belajar karena dunia anak - anak adalah dunia bermain. *Game* yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid. Namun harus dipastikan bahwa *game* tersebut sesuai dengan tingkat pemahaman mereka sebelumnya, dipastikan juga bahwa penggunaan *game* tersebut efektif untuk kondisi lingkungan belajar, tidak menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan, dan memastikan bagaimana penggunaan *game* itu dalam proses penyampaiannya. Kemudian, hukum

implementasi huruf hijaiyah pada *card game* tidak ada masalah karena sesuatu yang dibuat *game* yaitu potongan huruf-huruf hijaiyah, bukan kalimat tauhid. Dalam merancang *card game* saran dari Mas Sam hal yang perlu diperhatikan yakni mulai dari tema, *gameplay*, *balancing*, dan edukatif namun tetap *fun*. Untuk dimensi *card game*, sebenarnya bervariasi tergantung pada keinginan dari pencipta dan tujuan penggunaannya. Tetapi, faktor desain ergonomis juga harus menjadi perhatian utama. Karena faktor ini memastikan bahwa pemain dapat dengan nyaman memegang. Kemudian, Salah satu jenis *gameplay* yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu *Action- dexterity* dimana *game* yang melibatkan unsur-unsur kecepatan tangan.

c. Studi Literatur

Buku "*The Art of Game Design: A Book of Lenses*" karya Jesse Schell menjadi sumber pengetahuan yang penting bagi peneliti dalam merancang *card game* yang melibatkan aturan, strategi, dan interaksi dalam *game*. Konsep-konsep yang dibahas dalam buku ini membantu peneliti untuk merancang *card game* yang tidak hanya menarik perhatian pemain tetapi juga mendorong mereka untuk memahami konsep tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin secara interaktif dan menyenangkan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi diperoleh ketika peneliti observasi dan wawancara secara langsung ke lapangan. Kegiatan ini dilakukan di empat lokasi yaitu TPQ Darut Taqwa, MI Darul Ulum Tambak Rejo, Universitas Dinamika, dan *Tabletoys Board Games Library & Cafe Surabaya*. Dalam dokumentasi ini peneliti berinteraksi dengan penanggung jawab dari TPQ Darut Taqwa, MI Darul Ulum Tambak Rejo, dan Universitas Dinamika untuk melihat proses dan media pembelajaran mengenai tajwid serta implementasi huruf hijaiyah pada *card game*. Kemudian, pada *Tabletoys Board Games Library & Cafe Surabaya* peneliti ingin mengetahui proses pembuatan *card game* dan memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan permainan kartu tersebut. Tujuan dari peneliti mendokumentasikan adalah untuk mendapat gambaran mengenai

perancangan *card game* sebagai media edukasi tentang tajwid kepada anak usia 7 – 12 tahun.

2. Penyajian Data

Dari hasil reduksi data, maka dapat disajikan data sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran mengenai tajwid masih menggunakan media konvensional.
- b. Murid yang belajar tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin dimulai dari usia 7-12 tahun.
- c. Hukum bacaan nun sukun dan tanwin berjumlah 5 seperti idzhar, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa' hakiki.
- d. Permainan sebagai media edukasi salah satunya dapat menambah semangat dan perasaan senang.
- e. *Game* yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid.
- f. Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *card game* yakni mulai dari tema, *gameplay*, *balancing*, dan edukatif namun tetap *fun*.
- g. Salah satu *gameplay* yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu *Action-dexterity*.
- h. Menggunakan *card game* sebagai media edukasi dalam proses pembelajaran tajwid.

3. Penarikan Kesimpulan

Bedasarkan penyajian data yang sudah dijelaskan, diketahui bahwa proses pembelajaran mengenai tajwid tentang hukum bacaan nun sukun dan tanwin masih menggunakan media konvensional. Selain itu, mayoritas murid yang belajar dimulai dari usia 7-12 tahun. Pada hukum bacaan nun sukun dan tanwin memiliki jumlah 5 seperti idzhar, idghom bighunnah, idghom bilaghunnah, iqlab, dan ikfa' hakiki. Maka dari itu, salah satu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran tajwid yaitu *card game*, yang mana permainan ini berfokus pada edukasi dan dapat menambah semangat serta perasaan senang. Selain itu, *game* yang memuat materi memang dapat menjadi media untuk mereview hafalan atau pemahaman murid. Namun, hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *card game* yakni mulai dari tema, *gameplay*, *balancing*, dan

edukatif namun tetap *fun*. Untuk dimensi *card game* sebenarnya bervariasi, tetapi harus memperhatikan faktor ergonomis. Kemudian, salah satu *gameplay* yang cocok bagi anak usia 7-12 tahun yaitu *Action-dexterity*.

4.2 Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

Setelah memperoleh data yang relevan, peneliti mengidentifikasi (STP) dari produk *card game* yang berkaitan dengan tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Penentuan STP ini dilakukan untuk mempermudah pemahaman peneliti terhadap karakteristik target pasar.

4.2.1 *Segmentation*

Tabel 4. 1 Tabel *Segmentation*

	Segmentasi	Keterangan
Geografis	Letak Wilayah	Jawa Timur
	Ukuran Wilayah	Kabupaten/Kota
Demografis	Gender	Semua Gender
	Usia	7-12 Tahun
	Ekonomi	Menengah
	Pekerjaan	Pelajar
Psikografis	Pendidikan	SD/MI
	Kepribadian	Ingin tahu, <i>Playful</i>
	Gaya Hidup	Mengikuti syariat agama, Aktif

4.2.2 *Targeting*

Target dari *card game* tentang tajwid dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu *target audience* dan *target market*. Penjelasannya sebagai berikut:

1. *Target Audience*

Usia 7 - 12 tahun, laki-laki dan perempuan yang menempati jenjang sekolah setara SD/MI, bertempat tinggal di wilayah kabupaten atau kota di Jawa Timur. Memiliki ketertarikan kepada permainan *card game*. Ingin mempelajari tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

2. *Target Market*

Usia 7 - 40 tahun, laki-laki dan perempuan, remaja, orang tua, dan guru, bertempat tinggal di wilayah kabupaten atau kota di Jawa Timur. Memiliki ketertarikan kepada permainan *card game*. Ingin mempelajari dan mengajarkan kepada anak-anak tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

4.2.3 Positioning

Perancangan ini berfungsi sebagai media edukasi untuk mengajarkan anak-anak usia 7-12 tahun tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin melalui pendekatan yang menyenangkan, sehingga anak-anak dapat memenuhi salah satu aspek untuk mengenali tajwid.

4.3 Unique Selling Proposition (USP)

USP diterapkan sebagai taktik pemasaran untuk membedakan produk dan memberikan nilai tambah yang menarik bagi calon konsumen. *Unique Selling Proposition* dari perancangan *card game* tentang tajwid adalah memberikan solusi yang kreatif dalam pembelajaran tajwid dan mengikuti kemajuan teknologi dengan penerapan *augmented reality*.

4.4 Analisis SWOT

Penerapan analisis SWOT pada perancangan *card game* mengenai tajwid bermanfaat untuk menggambarkan kondisi internal dan eksternal produk, merumuskan strategi yang sesuai, dan mengembangkan produk yang lebih optimal sesuai dengan tuntutan pasar dan tujuan yang diinginkan.

Tabel 4. 2 Strategi SWOT

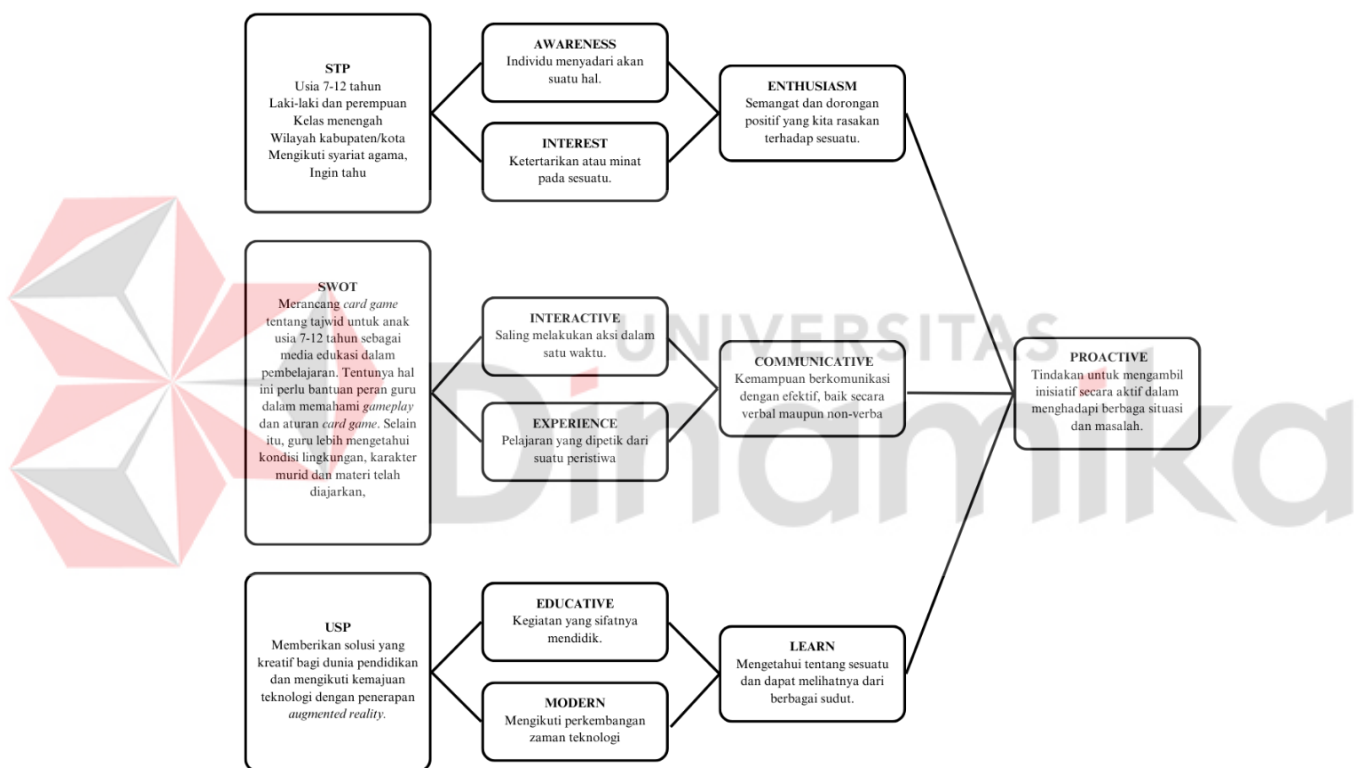
	<i>Strengths</i>	<i>Weakness</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Media edukasi yang kreatif (<i>game</i> dan AR) • Mengasah kemampuan kognitif dan bersosial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Minat anak belajar agama menurun. • Membutuhkan komitmen dalam menghafal tajwid.
<i>Opportunities</i>	Strategi S-O	Strategi W-O
<ul style="list-style-type: none"> • Salah satu aspek yang wajib dipelajari dalam membaca Al-Qur'an. • Anak usia 7-12 tahun cenderung tertarik pada hal yang melibatkan interaksi. 	Mengedukasi anak melalui AR dan <i>card game</i> dengan <i>gameplay</i> yang melibatkan aspek interaksi, kognitif, dan <i>social</i> .	Menyajikan informasi tajwid dengan gambar yang menyenangkan agar menarik minat anak.
<i>Threats</i>	Strategi S-T	Strategi W-T
<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan emosional anak mudah berubah. • Biaya produksi yang relatif mahal. 	Merancang media pembelajaran yang sederhana dan fun, tetapi edukatif.	Merancang <i>gameplay card game</i> yang seru dan menggunakan bahan atau alat yang efektif.

Kesimpulan Strategi Utama

Merancang *card game* tentang tajwid untuk anak usia 7-12 tahun yang *fun*, namun tetap edukatif menggunakan teknik ilustrasi *digital painting*, *gameplay* yang menarik, dan terdapat penambahan *augmented reality*.

4.5 Key Communication Message

Dalam merancang sebuah karya, penting memiliki kata kunci sebagai landasan utama. Untuk *card game* mengenai tajwid yang berfungsi sebagai media edukasi bagi anak-anak berusia 7-12 tahun, penentuan kata kunci dilakukan melalui analisis STP, USP, dan SWOT.



Gambar 4. 7 Key Communication Message

Bedasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa *keyword* yang tepat untuk perancangan ini adalah *proactive*. *Proactive* memiliki arti tindakan untuk mengambil inisiatif secara aktif dalam menghadapi berbagai situasi dan masalah. Maksud dari *keyword* ini dalam perancangan yang peneliti buat bertujuan agar sebagai pendorong energi, menciptakan antusiasme dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin secara menyenangkan dan interaktif.

4.6 Perancangan Kreatif

4.6.1 Tujuan Kreatif

Perancangan ini memiliki tujuan yaitu memberikan pemahaman mendalam mengenai tajwid, khususnya hukum bacaan nun sukun dan tanwin kepada pemain melalui penggunaan media *card game*. Dengan pendekatan inovatif ini, diharapkan bahwa pemain tidak hanya dapat memahami konsep-konsep tajwid secara lebih baik tetapi juga dapat menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang interaktif dan menyenangkan.

4.6.2 Strategi Kreatif

Pada perancangan *card game* diperlukan strategi kreatif untuk menciptakan pengalaman yang menarik, edukatif, dan bermanfaat bagi anak-anak usia 7-12 untuk memahami tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Dengan desain kartu yang menarik dan tema yang relevan, anak-anak akan tertarik memainkan *card game*.

1. Konsep Permainan

Konsep permainan dalam perancangan *card game* tentang tajwid ini mengharuskan pemain untuk mendapatkan setiap kartu hijaiyah nyaman dengan membuka kartu sambil mengucapkan urutan daftar kartu tajwid yang tepat, lalu menepuk kartunya. Pemain yang paling responsif, menepuk kartu ketika daftar kartu tajwid yang diucapkan sesuai dengan kartu hijaiyah yang terbuka, akan mendapatkan poin dan diizinkan untuk mengambil kartu tersebut. Pemain yang berhasil mengumpulkan jumlah kartu hijaiyah nyaman terbanyak akan dinobatkan sebagai pemenang. Dengan konsep ini, pemain harus memperhatikan dengan cermat dan cepat tanggap terhadap permainan, sesuai dengan sifat proaktif yang mendorong tindakan cepat dan tanggap terhadap situasi.

2. Bahasa

Card game tentang tajwid ini menggunakan Bahasa Indonesia agar memudahkan anak-anak ketika memainkannya. Dengan demikian, ini akan dapat meningkatkan pengalaman bermain dan memungkinkan pemain untuk saling berinteraksi lebih baik.

3. Teknik Visual

Perancangan *card game* menggunakan *digital painting* dengan *style* chibi, karena anak-anak cenderung lebih menyukai visual yang sederhana dan imut. Selain itu, ilustrasi chibi sering kali menciptakan interpretasi karakter yang lebih bersahaja dan ceria. Kemudian sketsa, *layouting*, dan pewarnaan diproses menggunakan digital.

4. Tipografi

Dalam perancangan *card game* tentang tajwid menggunakan font “Awal Ramadhan, Bahnschrift, dan Comic Sans MS” karena mencerminkan tema permainan dan mudah dibaca untuk menampilkan judul, tagline, jenis kartu, dan deskripsi kartu sehingga menarik perhatian pemain dan menerjemahkan atmosfer yang tersirat melalui bentuk visual.



A B C D E F
G H I J K L M
N O P Q R S
T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4. 8 Font Awal Ramadhan

Font Awal Ramadhan digunakan sebagai judul, kartu daftar tajwid, jenis kartu hijaiyah.

Aa Bb Cc Dd Ee fF Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx
Yy Zz
1234567890
() , . ! ? / { }

Gambar 4. 9 Font Bahnschrift

Font Bahnschrift, digunakan sebagai *tagline* pada logo *card game*.

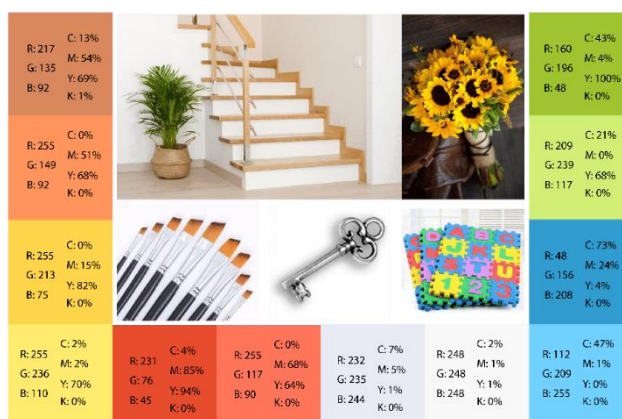
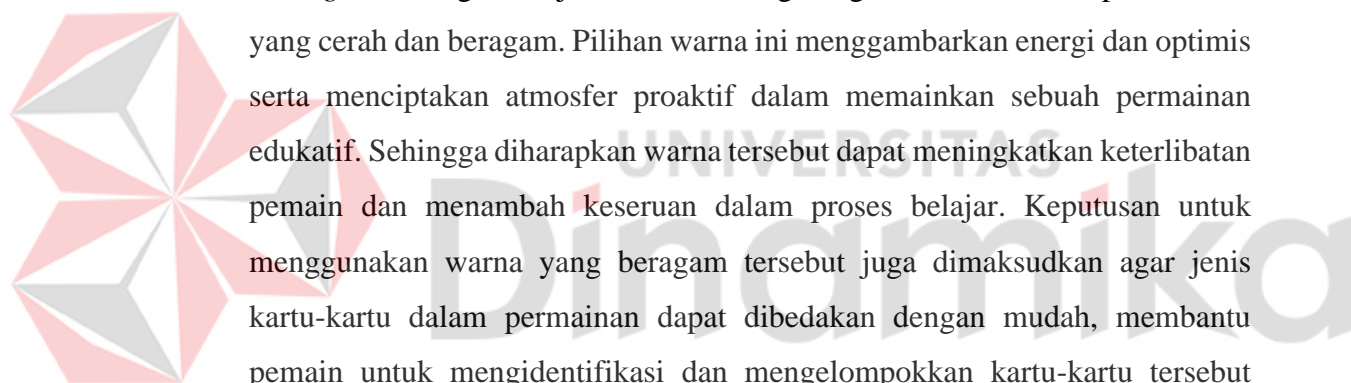
A B C D E F
G H I J K L M
N O P Q R S
T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar 4. 10 Font Comic Sans MS


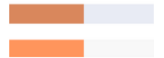

Font Comic Sans MS digunakan deskripsi kartu dan informasi pada berbagai media pendukung *card game*.

5. Warna

Card game mengenai tajwid ini dirancang dengan memanfaatkan palet warna yang cerah dan beragam. Pilihan warna ini menggambarkan energi dan optimis serta menciptakan atmosfer proaktif dalam memainkan sebuah permainan edukatif. Sehingga diharapkan warna tersebut dapat meningkatkan keterlibatan pemain dan menambah keseruan dalam proses belajar. Keputusan untuk menggunakan warna yang beragam tersebut juga dimaksudkan agar jenis kartu-kartu dalam permainan dapat dibedakan dengan mudah, membantu pemain untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan kartu-kartu tersebut tanpa kesulitan. Dengan strategi ini, diharapkan bahwa penggunaan warna dalam permainan tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki fungsi praktis yang mendukung pengalaman bermain yang lebih baik.



Gambar 4. 11 Moodboard & Color Pallete

ENTHUSIASM Ketika orang mengambil inisiatif, orang tersebut pastinya antusias.	PROACTIVE Tindakan untuk mengambil inisiatif secara aktif dalam menghadapi berbagai situasi dan masalah.	 Positif & Semangat
COMMUNICATIVE Ketika terlibat secara aktif, pastinya ada komunikatif. (Percakapan)		 Nyaman & Tanggung Jawab
LEARN Ketika kita menghadapi masalah, pastinya sebelumnya kita harus mempelajari terlebih dahulu.		 Tenang & Tumbuh

Gambar 4. 12 Konsep Color Pallate

4.6.3 Konsep Visual

1. Komponen Permainan

Komponen permainan pada *card game* tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin terdiri dari:

- a. 70 kartu hijaiyah
- b. 5 kartu daftar tajwid
- c. 10 kartu spesial
- d. 1 lembar petunjuk permainan
- e. 1 lembar informasi

2. *Gameplay* Permainan

Permainan dapat dimainkan dalam 2 versi yakni mengumpulkan huruf hijaiyah berdasarkan 5 daftar kartu tajwid atau mengumpulkan huruf hijaiyah satu putaran. Jika bermain dalam versi mengumpulkan huruf hijaiyah berdasarkan 5 daftar kartu tajwid maka tiap pemain harus mengumpulkan 5 huruf tajwid lengkap untuk memenangkan permainan. Jika kartu habis maka kocok dan bagikan ulang kartu hingga habis. Poin yang diperoleh sebelumnya tidak ikut dikocok ulang dan tetap disimpan. Sedangkan, jika bermain dalam versi huruf hijaiyah satu putaran maka pemain dengan kartu huruf hijaiyah nyaman terbanyak akan menjadi pemenang saat kartu tumpukan huruf hijaiyah sudah habis. Namun secara umum, cara bermainnya yaitu:

- a. Buatlah sebuah lingkaran bagi pemain
- b. Kocok kartu hijaiyah nyaman, hijaiyah sukar, dan spesial menjadi satu tumpukan.

- c. Bagikan semua kartu ke masing-masing pemain hingga habis dan dalam kondisi tertutup.
- d. Kocok kartu daftar tajwid, lalu buka satu persatu membentuk barisan yang bisa dilihat semua pemain.
- e. Pemain pertama akan membuka satu kartunya sembari menyebutkan urutan pertama pada deretan kartu daftar tajwid. Kartu yang dibuka diletakkan ditengah area permainan.
- f. Dilanjutkan oleh pemain berikutnya dengan membuka kartu sembari menyebutkan urutan kedua pada deretan kartu daftar tajwid. Lakukan cara ini secara cepat dan simultan.
- g. Jika kartu yang keluar sama dengan kartu daftar tajwid yang pemain sebutkan, maka semua pemain harus berebut untuk menepuk kartu tersebut.
- h. Pemain dengan tangan tercepat atau terbawah yang menyentuh kartu akan mendapatkan kartu tersebut sebagai poin.

Untuk aturan menepuk kartu yaitu:

- a. Kartu yang menjadi poin adalah kartu hijaiyah nyaman yang ditepuk dengan cepat dan tepat sesuai dengan daftar tajwid.
- b. Jika pemain salah menepuk kartu akan dihukum untuk mengembalikan satu kartu huruf hijaiyah dari daftar tajwid yang telah dimiliki untuk dibuang ke tengah permainan. Jika pemain tidak memiliki poin maka hukuman ini diabaikan.
- c. Bentuk kesalahan menepuk adalah pertama, kartu yang ditepuk tidak sesuai kartu hijaiyah nyaman atau hijaiyah sukar dengan daftar tajwid yang disebutkan. Kedua, tidak fokus dan salah dalam menyebutkan urutan daftar belanjaan.

Aturan lainnya yaitu:

- a. Kartu spesial harus digunakan saat itu juga dan tidak bisa disimpan.
- b. Jika kondisi tidak memenuhi maka kartu spesial tidak akan memiliki efek apa-apa.
- c. Kondisi yang tidak memenuhi ini berupa tidak adanya kartu hijaiyah nyaman atau sukar yang ada tengah permainan saat mengaktifkan kartu

kuba. Lalu lawan tidak memiliki kartu yang diinginkan saat mengaktifkan kartu mujur atau rezeki.

- d. Setiap pada tepukan yang terjadi maka urutan daftar belanjaan akan berubah. Pemain yang terakhir kali mengeluarkan kartu akan bebas menyebutkan urutan pertama daftar belanjaan dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
- e. Jika ada kartu yang keluar dan sesuai dengan urutan daftar tajwid namun tidak ditepuk oleh pemain, lalu pemain lain tanpa sadar mengeluarkan kartu baru maka kartu sebelumnya dianggap lewat dan tidak bisa ditepuk.

Aturan kartu special:

- a. Jika kartu yang keluar adalah salah satu dari sepuluh kartu spesial maka apapun sebutan daftar tajwid, pemain harus cepat menepuk kartu tersebut.
- b. Untuk kartu tanya, contoh, dan makna bagi pemain yang mendapat pertanyaan jikalau tidak bisa menjawab, maka kartu hijaiyah yang dimilikinya akan diberikan kepada orang yang mendapat kartu spesial.

Berikut efek kartu spesial:

1. Kartu Kuba: Bebas mengambil satu kartu hijaiyah nyaman yang terbuka ditengah area permainan.
2. Kartu Mujur: Buang satu kartu poin belanjaan lawan ketengah area permainan.
3. Kartu Rezeki: Ambil satu kartu poin tajwid lawan (yang belum dimiliki) untuk menjadi milik kamu.
4. Kartu Makna: Untuk pemain sebelah kanan silahkan menjawab pertanyaan yang sudah ditulis pada kartu ini.
 - a. Apa yang dimaksud dengan hukum bacaan Idzhar, Idhghom bighunnah dan idghom bilaghunnah?
 - b. Apa yang dimaksud dengan iqlab dan ikfa'?
5. Kartu Contoh: Pemain sebelah kanan silahkan menjawab 1 soal pertanyaan yang sudah ditulis pada lembar informasi.
6. Kartu Tanya: Pemain sebelah kanan silahkan menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh pemain yang mendapat kartu ini dalam lingkup hukum bacaan nun sukun.

3. Format Desain *Card Game*

Ukuran kartu yang seragam berperan dalam mempermudah pemain dalam mengatur, menyusun, dan mengelompokkan kartu-kartu dalam genggaman mereka

- a. Dimensi Kartu : 6,75 cm x 10,5 cm
- b. Material Kartu : *Art Carton 310gsm*
- c. Material *Box Packaging* : *Hardboard*

4. Judul

Judul “Tanda Elok” memberikan gambaran seorang muslim membaca Al-Quran dengan benar dan sesuai kaidah. Selain itu, secara harfiah arti tajwid adalah memperbagus, membuat indah, atau mengelokkan.

5. Refrensi *Card Game*



Gambar 4. 13 Kata Emak

Referensi card game yang digunakan dari perancangan ini adalah card game “Kata Emak” karya Dyan Rachmatullah yaitu permainan kartu yang menantang konsentrasi dalam hal kecepatan dan akurasi berbelanja. Setiap pemain diminta Emak untuk berbelanja ke warung. Pemain yang berhasil mengumpulkan semua barang belanjaan dengan paling cepat dan tepat akan menjadi pemenangnya. Intinya, pemain harus mendapatkan setiap bahan dengan cara membuka kartu sambil menyebutkan urutan daftar belanja. Pemain yang paling cepat menepuk kartu saat daftar belanja yang diucapkan sesuai dengan kartu bahan yang dibuka, boleh mengambil bahan tersebut.

4.6.4 Tujuan Media

Media *card game* tentang tajwid bertujuan untuk memberikan pendidikan yang menyenangkan dan mengikuti perkembangan zaman, sehingga anak-anak dapat memenuhi salah satu aspek untuk mengenali tajwid.

4.6.5 Strategi Media

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah kartu daftar tajwid, kartu huruf hijaiyah, kartu special, lembar petunjuk permainan, lembar informasi, video tutorial dan *augmented reality* diintegrasikan pada *cover box packaging*, dan kartu contoh.

2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk mendukung media utama dan sebagai sarana promosi adalah x-banner, sticker, dan gantungan kunci,

4.7 Perancangan Karya

4.7.1 Proses Pembuatan Card Game

Peneliti menerapkan metode perancangan permainan kartu dengan mengikuti proses perancangan *game* yang telah disusun oleh Eko Nugroho, yang menjabat sebagai CEO perusahaan Kummara yang berfokus di bidang *serious game design and development, game-based learning, dan gamification*. Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Concepting Phase*

Pada tahap perancangan konsep, langkah pertama yang diambil peneliti adalah menentukan tujuan utama dari *card game* ini, yakni memberikan pendidikan yang menyenangkan seputar tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Selanjutnya, peneliti mendalami pengetahuan tajwid secara umum dan hukum bacaan nun sukun dan tanwin, meneliti minat anak-anak berusia 7-12 tahun terhadap permainan, serta menganalisis karakteristik *target audience*. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memahami dengan lebih mendalam kebutuhan dan preferensi dari anak-anak usia 7-12 tahun terkait permainan kartu. Setelah langkah penelitian, peneliti kemudian menjalankan proses *brainstorming* untuk

menghasilkan ide-ide kreatif yang unik dan menarik. Ide-ide tersebut selanjutnya dikembangkan agar sejalan dengan tujuan dan *audience* yang ditargetkan. Proses kreatif ini melibatkan diskusi aktif, penilaian cermat, dan literasi guna menciptakan konsep permainan kartu yang tidak hanya menarik dan edukatif, tetapi juga memberikan kesenangan saat dimainkan.

2. *Design Phase*

Pada proses *design phase*, peneliti secara rinci melakukan desain visual untuk berbagai komponen permainan, termasuk karakter, kartu daftar tajwid, kartu huruf hijaiyah, kartu spesial, tipografi, *cover box packaging*, *augmented reality* dan elemen grafis lainnya. Dalam proses ini, peneliti melibatkan partisipasi anak-anak usia 7-12 tahun dengan menyebarkan kuesioner yang berisi sketsa desain. Tujuannya adalah agar dapat memilih desain yang paling disukai oleh *target audiens*, memastikan bahwa aspek visual permainan sesuai dengan selera dan preferensi anak-anak dalam rentang usia tersebut. Proses ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar estetika tetapi juga menarik dan relevan bagi audiens yang dituju. Setelah itu, peneliti melanjutkan dengan tahap *prototyping* bersama Mas Septian untuk memastikan fungsionalitas permainan. Proses ini mencakup pembuatan model fisik atau simulasi awal dari *card game* untuk menguji secara praktis bagaimana mekanisme permainan tersebut berjalan. Hal ini memungkinkan perbaikan yang diperlukan dan penyesuaian desain agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan preferensi pengguna. Selain itu, *prototyping* juga memberikan kesempatan untuk melibatkan pemain uji coba, mendapatkan umpan balik langsung, dan memastikan bahwa *game* dapat memberikan pengalaman yang memuaskan dan edukatif. Dengan *prototyping*, peneliti dapat mengidentifikasi potensi kekurangan atau masalah dalam perancangan *game* sebelum memasuki tahap produksi penuh.

3. *Production*

Setelah menyelesaikan semua elemen dan tidak ada yang perlu diulang dari tahapan sebelumnya, peneliti memasuki tahap produksi di mana persiapan dilakukan untuk peluncuran *card game*. Hal ini juga melibatkan pembuatan media pendukung seperti x-banner, sticker, dan gantungan kunci,

4.7.2 Sketsa Media Utama

Tahap ini membantu peneliti untuk menggambarkan konsep permainan secara menyeluruh, termasuk karakter, desain kartu, *box packaging*, dan elemen-elemen grafis lainnya.

1. Karakter *card game*

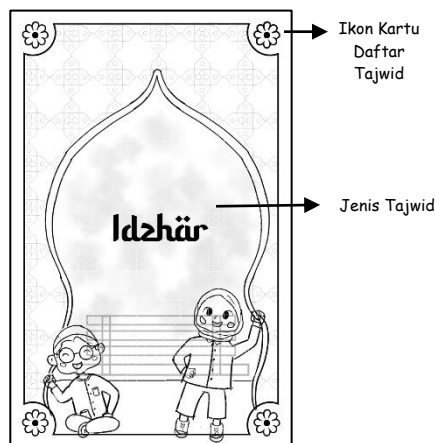


Gambar 4. 14 Sketsa Karakter

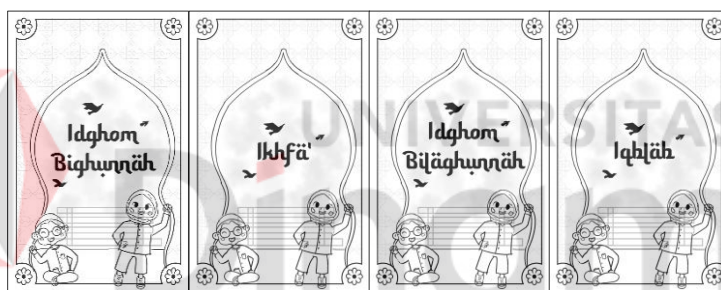
Proses sketsa dilakukan secara digital menggunakan aplikasi clip studio paint. Karakteristik kedua anak ini sangat berhubungan dengan sifat proaktif, yang menggambarkan bahwa mereka seringkali aktif dan optimis dalam mengikuti berbagai kegiatan. Mereka cenderung memiliki sikap yang proaktif, yang tercermin dari antusiasme dan semangat mereka dalam menjalani setiap kegiatan yang dihadapi. Sifat proaktif ini memungkinkan mereka untuk mengambil inisiatif dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan efisien dan efektif, serta memiliki pandangan positif terhadap tantangan yang dihadapi. Keberanian mereka untuk bertindak dan sikap optimis mereka membawa dampak positif dalam menghadapi situasi apapun, sehingga memungkinkan mereka untuk meraih hasil yang memuaskan dalam setiap usaha yang mereka lakukan. Fungsi karakter ini yaitu memberikan representasi visual yang menghidupkan konsep, menyampaikan emosi, memperjelas narasi, dan membangun kedekatan atau identifikasi dengan *audience*. Sehingga karakter menjadi elemen salah satu kunci dalam membangun daya tarik visual,

membuat ilustrasi lebih menarik dan memberikan ruang bagi interpretasi *audience*.

2. Kartu daftar tajwid



Gambar 4. 15 *Layout* Kartu Daftar Tajwid

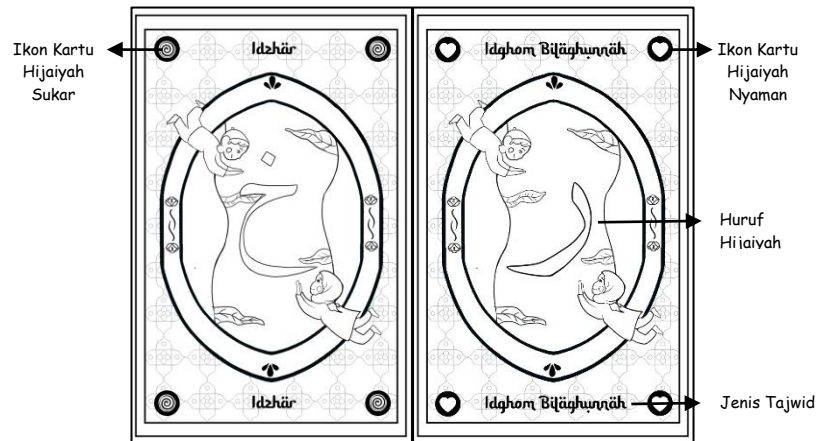


Gambar 4. 16 Sketsa Kartu Daftar Tajwid

Sketsa kartu daftar tajwid terdiri dari ikon yang memudahkan membedakan setiap jenis kartu, nama jenis tajwid agar pengguna dengan cepat mengenali perbedaan antara satu tajwid dengan yang lain. Kemudian, ilustrasi seseorang yang memegang mihrab di taman ini sangat erat kaitannya dengan sifat proaktif, yang mana menggambarkan sebuah awalan yang penuh inspirasi dan sarat makna dalam setiap permainan. Di dalamnya terdapat simbolisme yang kuat, mencerminkan semangat yang membara dan sikap optimis yang mengawali setiap tantangan. Dengan gambaran ini, setiap pemain diajak untuk memasuki permainan dengan semangat yang membara, siap menghadapi berbagai rintangan dan mencapai tujuan mereka dengan tekad yang kuat. Ilustrasi ini bukan hanya sekadar gambar, tetapi juga merupakan perwakilan dari semangat dan tekad yang diperlukan dalam menghadapi permainan,

memberikan inspirasi kepada setiap pemain untuk memulai dengan keyakinan dan determinasi yang tinggi.

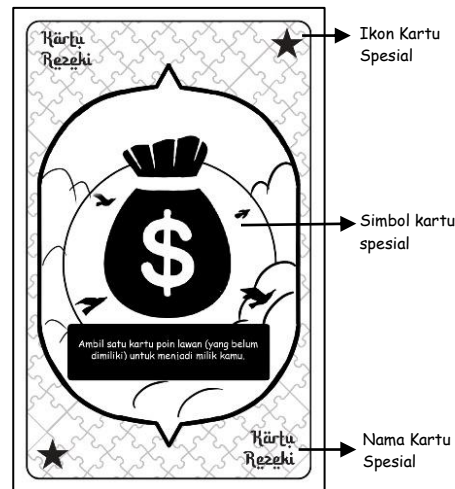
3. Kartu hijaiyah nyaman dan sukar



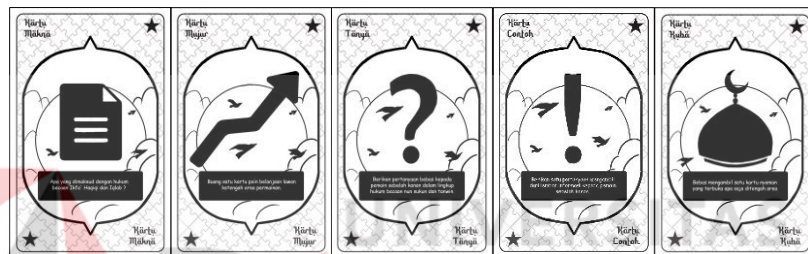
Gambar 4. 17 Sketsa Kartu Hijaiyah

Sketsa kartu hijaiyah nyaman dan sukar terdiri dari ikon yang memudahkan membedakan setiap jenis kartu. Huruf hijaiyah yang ditampilkan pada setiap kartu dijadikan simbol yang merepresentasikan berbagai jenis tajwid. Selain itu, terdapat ilustrasi dua anak yang memberikan dorongan energi pada huruf hijaiyah ini mengandung makna yang dalam terkait dengan sifat proaktif. Pesan yang tersirat di dalamnya sangat kuat, mengajak setiap pemain untuk memainkan permainan ini dengan ritme yang cepat dan semangat yang tinggi. Dengan gambaran ini, para pemain diberi inspirasi untuk bergerak maju dengan tekad yang kuat, siap menghadapi tantangan, dan mengatasi rintangan dengan semangat yang membara. Ilustrasi ini tidak hanya menjadi bagian dari estetika visual permainan, tetapi juga menjadi simbol dari semangat dan motivasi yang diperlukan dalam menghadapi setiap langkah dan menjalani permainan dengan penuh semangat dan determinasi.

4. Kartu Spesial



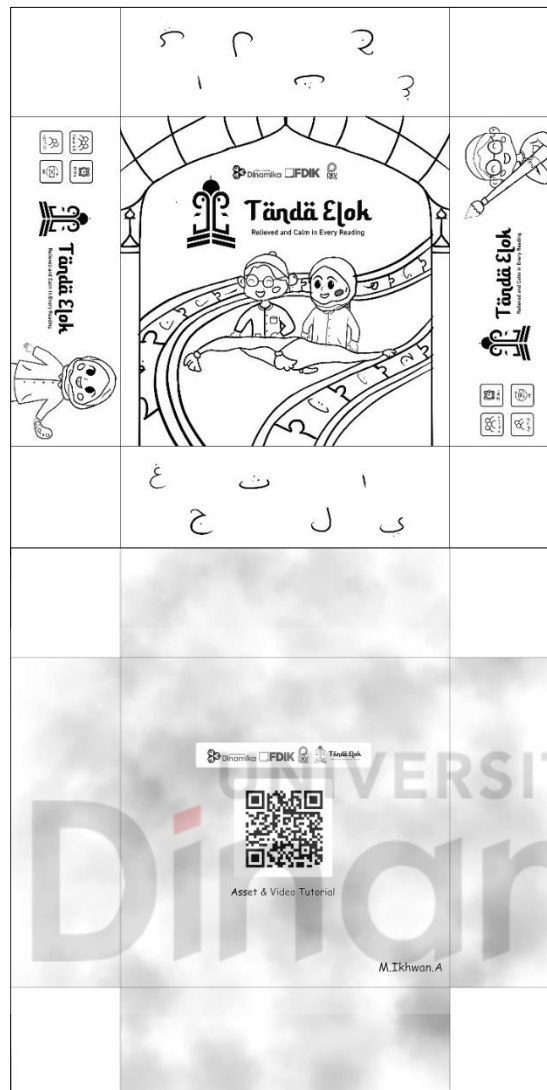
Gambar 4. 18 *Layout* Kartu Spesial



Gambar 4. 19 Sketsa Kartu Spesial

Sketsa kartu spesial memiliki beberapa komponen yang merangkum esensi dan kegunaan masing-masing kartu dengan jelas. Dalam sketsa tersebut, terdapat ikon dan nama yang dirancang secara khusus untuk membedakan setiap jenis kartu dengan mudah. Tidak hanya itu, simbol yang ditampilkan pada setiap kartu tidak hanya sekedar representasi visual, tetapi juga mencerminkan fungsi dan karakteristik unik dari masing-masing kartu. Simbol-simbol ini tidak hanya menghadirkan aspek estetika dalam permainan, tetapi juga memiliki korelasi dengan sifat proaktif yang diharapkan dari pemain. Dengan demikian, melalui setiap kartu spesial ini, pemain diberikan kesempatan untuk lebih memahami esensi permainan serta meresapi pesan-pesan yang terkandung di dalamnya, sehingga dapat memotivasi mereka untuk mengambil tindakan yang proaktif dan strategis dalam menghadapi situasi yang muncul dalam permainan.

5. Box Packaging



Gambar 4. 20 Sketsa *Box Packaging*

Pada sketsa box packaging, gambaran dua anak yang sedang melangkah ke atas sajadah di atas awan dengan penuh kegembiraan adalah representasi dari semangat proaktif. Perjalanan mereka yang riang itu mencerminkan sikap antusiasme dan keseriusan dalam mengejar ilmu tajwid. Keberadaan mereka di atas awan dapat diartikan sebagai cita-cita yang tinggi dan kemauan untuk terus berkembang dalam bidang pengetahuan agama. Mereka tidak hanya menempuh perjalanan secara fisik, tetapi juga secara mental dalam memahami dan menghargai ajaran tajwid. Gambaran ini memperlihatkan bahwa mereka benar-benar menikmati proses pembelajaran, dan setiap langkah yang mereka

ambil merupakan bagian dari upaya untuk memperdalam pemahaman mereka tentang tajwid. Melalui keseruan yang terpancar dari ekspresi wajah mereka, terlihat bahwa belajar tajwid bukanlah beban, melainkan sebuah perjalanan yang menyenangkan dan berharga.

6. Lembar Petunjuk Permainan

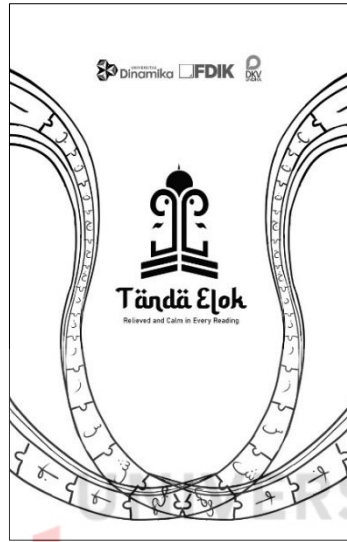


Gambar 4. 21 Sketsa Lembar Petunjuk

Lembar petunjuk permainan memiliki dimensi 20,5 x 20,5 cm, yang sengaja dibagi menjadi empat bagian terpisah. Keputusan ini diambil dengan pertimbangan untuk memberikan kemudahan kepada para pemain dalam membaca dan memahami instruksi permainan dengan lebih baik. Dengan memecah lembar petunjuk menjadi bagian-bagian terpisah, diharapkan setiap bagian dapat fokus pada topik tertentu tanpa membingungkan pemain dengan informasi yang terlalu banyak dalam satu tempat. Langkah ini juga sejalan

dengan sifat proaktif, di mana pemain akan lebih termotivasi untuk memahami dan menerapkan instruksi permainan secara efektif. Dengan penyajian yang terorganisir dan mudah dipahami, pemain akan merasa lebih percaya diri dalam mengikuti aturan main dan strategi yang diperlukan untuk mencapai kemenangan dalam permainan.

7. Kartu Belakang *Card Game*



Gambar 4. 22 Desain Kartu Belakang

Bagian belakang kartu dalam permainan kartu ini menampilkan sebuah ilustrasi puzzle yang terdiri dari huruf-huruf hijaiyah dan logo permainan. Tujuannya adalah untuk lebih memperkuat identitas permainan sebagai kartu pembelajaran tajwid dan meningkatkan kesadaran tentangnya di kalangan pemain. Dengan adanya ilustrasi ini, diharapkan permainan akan semakin dikenal dan diminati oleh masyarakat yang ingin belajar tajwid dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, keberadaan ilustrasi puzzle huruf hijaiyah dan logo pada bagian belakang kartu juga mencerminkan sifat proaktif. Hal ini karena pemain akan seolah-olah merasa tertantang untuk memecahkan puzzle huruf hijaiyah yang tersusun secara menarik dan kreatif. Proses memecahkan puzzle ini juga dapat menjadi bagian dari pembelajaran tajwid yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, bagian belakang kartu ini tidak hanya memiliki fungsi estetika semata, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi.

8. Judul dan Logo *Card Game*

Gambar 4. 23 Logo Tanda Elok

Desain logo terbentuk dari *morphological matrix* hasil dari *key communication message* yang berisi komponen mihrab, kunci dan, kuas. Selain itu, judul *card game* ini adalah "Tanda Elok" dan memiliki tagline yang menginspirasi, yaitu "Relieved and Calm in Every Reading". Tagline ini tidak hanya sekadar kata-kata, tetapi juga mencerminkan aspirasi yang mendalam bagi pemain. Dengan belajar dan memahami tajwid melalui permainan ini, diharapkan pemain akan merasakan kenyamanan dan ketenangan saat membaca Al-Qur'an. Tagline tersebut mencerminkan sifat proaktif, di mana pemain akan merasa termotivasi untuk belajar tajwid dengan tekun. Melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan menyenangkan, pemain akan berusaha mencapai keahlian yang dibutuhkan untuk membaca Al-Qur'an dengan lebih baik.

9. Lembar Informasi



Gambar 4. 24 Sketsa Lembar Informasi

Lembar informasi dirancang dengan ukuran 10,2 x 20,5 cm dan akan dicetak pada kedua sisinya. Keputusan untuk menggunakan ukuran tersebut diambil dengan pertimbangan untuk memberikan ruang yang cukup guna menyajikan informasi yang relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Ukuran yang dipilih ini juga sesuai dengan sifat proaktif, karena memungkinkan penyampaian informasi dengan jelas dan efektif kepada para pemain. Dengan dimensi yang optimal ini, diharapkan pemain dapat dengan mudah memahami aturan dan petunjuk permainan, serta mendapatkan manfaat maksimal dari penggunaan kartu tersebut dalam proses pembelajaran tajwid.

10. *Augmented Reality*

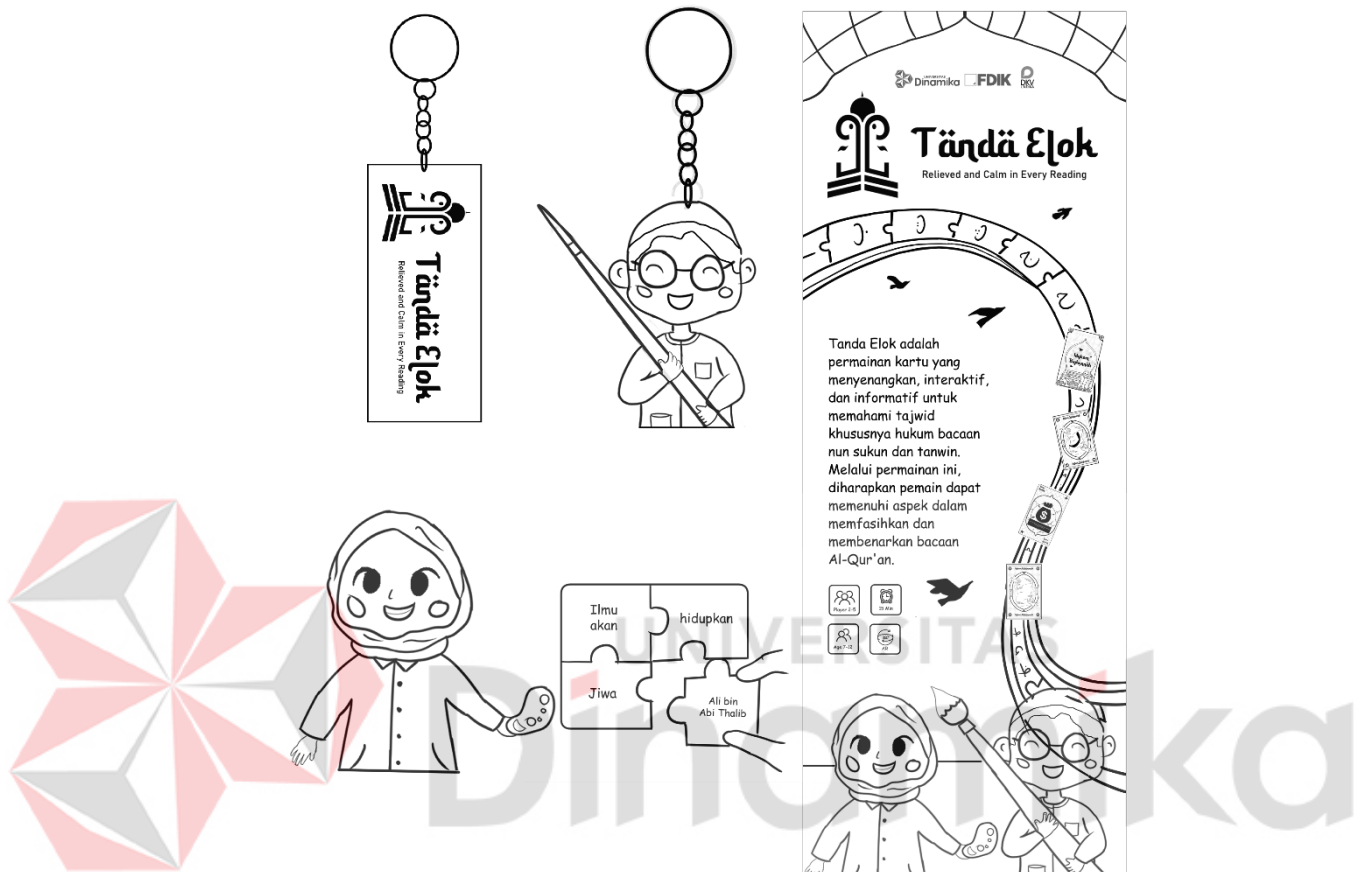


Gambar 4. 25 Sketsa *Augmented Reality*

Augmented reality pada *cover box packaging* berisi penjelasan tips bermain secara mendetail. Selain itu, untuk kartu contoh, disertakan beberapa contoh ayat yang mendasarkan pada 5 hukum bacaan nun sukun dan tanwin yang relevan. Pada sketsa tersebut, terdapat gambar mihrab dan papan tulis yang menambahkan dimensi edukatif pada produk ini. Semua elemen ini tidak hanya memberikan informasi yang berguna, tetapi juga merangsang pemain untuk bersifat proaktif. Dengan adanya elemen-elemen ini, kartu contoh tidak hanya memperjelas aturan bacaan, tetapi juga membantu pemain untuk meresapi dan memahami konsep tajwid dengan lebih baik.

4.7.3 Sketsa Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai sarana promosi dan memperjelas informasi media utama. Hal ini mulai dari sticker, gantungan kunci, dan x-banner.



Gambar 4. 26 Sketsa Media Pendukung

4.8 Implementasi Desain

4.8.1 Media Utama

Implementasi desain media utama ini adalah hasil *final* dari proses perancangan sketsa utama.

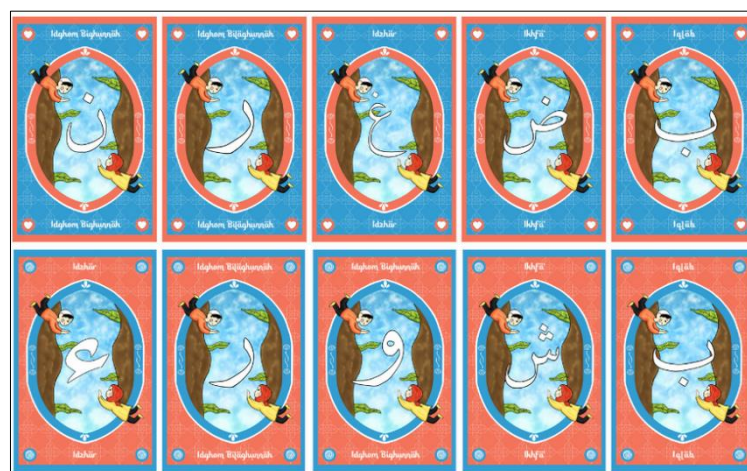
1. Kartu daftar tajwid



Gambar 4. 27 Kartu Daftar Tajwid

Pada desain kartu daftar tajwid dominan menggunakan warna hijau yang diambil sifat proaktif untuk memberikan kesan yang menyegarkan dan menghadirkan nuansa yang up to date dalam berfikir. Sehingga hal ini memberikan motivasi kepada pemain untuk tetap berpikir secara dinamis dan selalu terbuka terhadap pengetahuan baru. Selain itu, penggunaan warna ini sesuai dengan konsep sketsa, yaitu bermain di taman. Dengan mengadopsi nuansa hijau, desain kartu tidak hanya estetis, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang kohesif, menciptakan atmosfer yang sesuai dengan konsep bermain di taman.

2. Kartu Hijaiyah Nyaman dan Sukar



Gambar 4. 28 Kartu Hijaiyah

Pada desain kartu nyaman dominan menggunakan warna biru dan kartu sukar dominan menggunakan warna *orange*. Pemilihan warna ini tidak hanya mencerminkan karakteristik unik masing-masing kartu, tetapi juga menegaskan identitas khusus mereka sebagai kartu yang memberikan kenyamanan dan kartu yang sukar. Selain itu, pemilihan warna ini sesuai dengan sifat proaktif. Penggunaan warna ini juga sesuai dengan sifat proaktif, karena menghadirkan kesan kontras yang kuat dalam melihat sudut pandang lain dan memungkinkan pemain untuk dengan mudah membedakan antara jenis kartu saat bermain. Dengan demikian, warna biru dan orange bukan hanya elemen estetis, tetapi juga memperkaya pengalaman visual pemain dan mendukung tujuan pembelajaran kartu tersebut.

3. Kartu spesial



Gambar 4. 29 Kartu Spesial

Pada desain kartu spesial menggunakan warna kuning yang melambangkan sebagai sumber energi yang terpancar ketika seseorang meraih sesuatu yang istimewa. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan positif dan keceriaan pada momen-momen spesial. Keputusan ini juga sesuai dengan sifat proaktif, karena

menekankan pada aspek energi dan optimisme yang mendorong pemain untuk mengambil langkah-langkah positif dalam permainan.

4. Kartu belakang *card game*



Gambar 4. 30 Kartu Belakang

Pada desain bagian belakang kartu, pilihan utama adalah warna biru dan putih yang menggambarkan langit. Konsep ini mencerminkan langit sebagai elemen yang menciptakan suasana damai dan menimbulkan perasaan positif terhadap lingkungan sekitarnya. Penggunaan warna biru melambangkan kedamaian dan kestabilan, sementara warna putih mencerminkan kesucian dan kebersihan, menciptakan kombinasi yang menenangkan bagi pemain. Dengan demikian, desain ini tidak hanya memberikan tampilan visual yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan atmosfer yang mendukung untuk pemain dalam permainan. Keputusan ini juga sejalan dengan sifat proaktif karena mempromosikan suasana yang tenang dan positif yang memungkinkan pemain untuk fokus dan mengambil langkah-langkah yang produktif dalam permainan.

5. Logo



Gambar 4. 31 Logo *Card Game*

Pada desain logo tanda elok mengambil 3 warna dari pallete warna yang telah ditentukan yaitu biru, kuning dan orange. Pemilihan ini karena 3 warna tersebut memiliki kecenderungan lebih besar dari sifat proaktif (antusias, menyenangkan dan interaktif belajar). Dalam interpretasi simbolik, logo ini menggambarkan sebuah wajah yang menyatukan dua makhluk hidup, yang tinggal di dalam ruangan. Representasi ini menggambarkan makhluk hidup yang sedang berfokus dan asyik belajar tajwid di dalam sebuah masjid.

6. *Box Packaging*



Gambar 4. 32 *Box Packaging*

Pada box packaging digunakan semua elemen warna sesuai dengan palet warna yang telah ditentukan. Selain itu, di bagian kanan dan kiri terdapat informasi

terkait jumlah pemain, durasi permainan, dan batasan usia pemain. Tidak hanya itu, informasi tambahan mengenai pemanfaatan teknologi augmented reality juga disertakan, memberikan dimensi baru pada pengalaman bermain dengan menggabungkan unsur fisik dan digital. Dengan demikian, pengguna mendapatkan informasi lengkap tentang permainan dan pengalaman bermain yang unik melalui penggabungan teknologi mutakhir.

7. Lembar petunjuk permainan



Gambar 4. 33 Lembar Petunjuk

Pada lembar petunjuk permainan menggunakan semua elemen warna sesuai dengan palet warna yang telah ditentukan. Lembar petunjuk permainan memiliki peran penting sebagai pedoman ekstensif yang merinci cara bermain dan aturan-aturan yang mengatur jalannya permainan. Dalam lembar ini juga

terdapat kode QR yang berisi asset dan tutorial.

8. Lembar informasi



Gambar 4. 34 Lembar Informasi

Pada lembar informasi menggunakan semua elemen warna sesuai dengan palet warna yang telah ditentukan. Lembar ini berisi beberapa ayat yang didasarkan pada 5 jenis hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Ayat-ayat ini dirancang untuk digunakan sebagai pertanyaan pada kartu contoh. Dengan demikian, setiap kartu contoh membawa elemen tantangan yang berfokus pada pemahaman dan penerapan hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

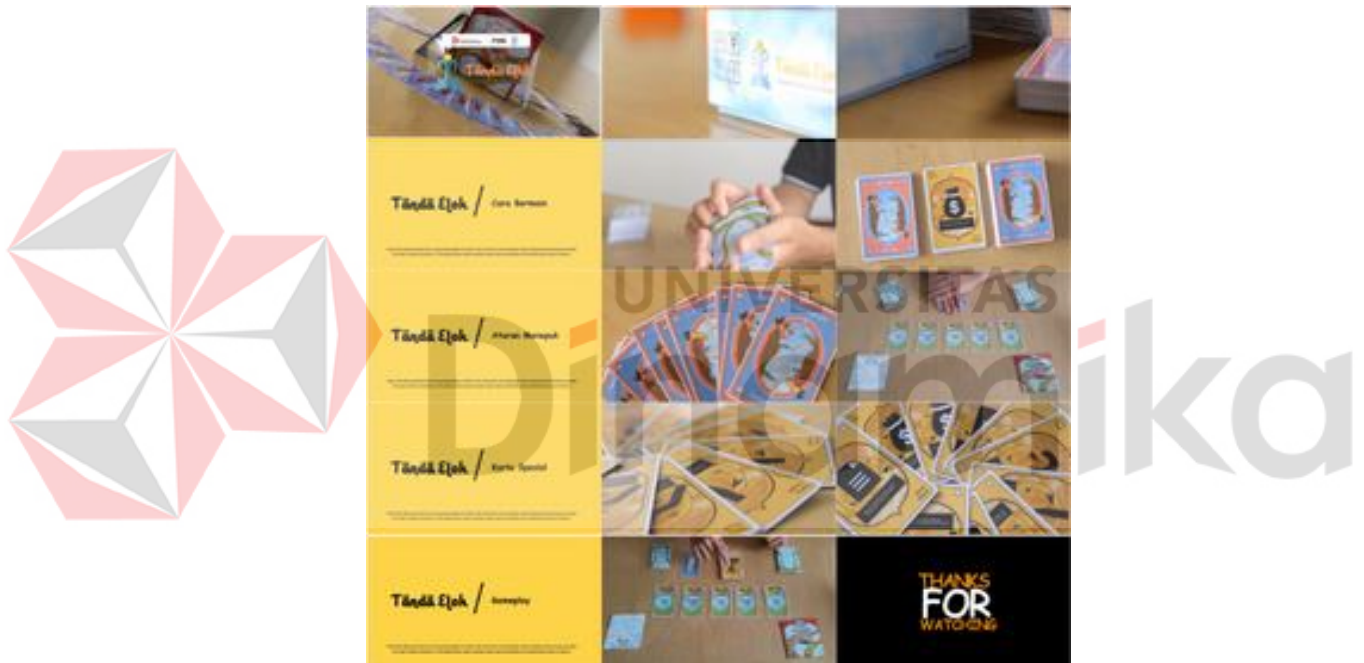
9. Augmented Reality



Gambar 4. 35 Augmented Reality

Pembuatan *augmented reality* diintegrasikan pada *platform* Assemblr Studio yang menyajikan antarmuka mudah dipahami. Sehingga hal ini memberikan kemudahan akses bagi anak-anak usia 7-12 tahun dalam memanfaatkan fitur *augmented reality*. Kemudian, penambahan *dubbing audio* dan *background* pada *augmented reality* akan menegaskan apa yang divisualkan. Selain itu, Assemblr Studio merupakan *platform* yang umumnya dimanfaatkan oleh guru dan murid dalam proses belajar-mengajar. Dengan integrasi ini, pengalaman belajar dengan akses yang terpadu bagi pengguna dari berbagai kelompok usia dan lingkungan pembelajaran.

10. Video Tutorial



Gambar 4. 36 Video Tutorial

Video dimulai dengan menampilkan logo instansi dan karya. Kemudian, video ini menyajikan penjelasan umum tanda elok, instruksi tentang cara bermain, aturan-aturan terkait menepuk, kartu spesial yang dapat digunakan, dan penjelasan mendalam tentang *gameplay* secara keseluruhan. Semua informasi ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada para pemain sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menikmati permainan.

4.8.2 Media Pendukung

Implementasi desain media pendukung ini adalah hasil final dari proses perancangan sketsa pendukung. Media ini berfungsi sebagai sarana promosi dan memperjelas informasi media utama. Hal ini mulai dari sticker, gantungan kunci, dan x-banner.



Gambar 4. 37 Media Pendukung

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penulisan laporan tugas akhir ini, dilakukan perancangan *card game* bertajuk "Tanda Elok," yang dirancang khusus untuk anak-anak usia 7-12 tahun. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, perancangan *card game* "Tanda Elok" menggunakan konsep "*Proactive*" yang diambil dari hasil analisis STP, USP, dan SWOT. Konsep *proactive* berfungsi sebagai pendorong energi, menciptakan antusiasme dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin secara menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan ini, diharapkan anak-anak dapat memenuhi salah satu aspek penting untuk mengenali tajwid. Dalam perancangan ini, strategi kreatif diterapkan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang menghibur sekaligus memberikan pemahaman mendalam tentang tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin. Penggunaan ilustrasi dengan gaya chibi dan variasi kartu bertujuan untuk menarik minat anak-anak. Selain itu, penggunaan *gameplay* dan tambahan *augmented reality* dirancang untuk melibatkan interaksi sosial, mendorong kerjasama dan komunikasi. Dengan demikian, diharapkan *card game* ini dapat berfungsi sebagai media edukasi yang efektif dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin.

5.2 Saran

Perancangan *card game* "Tanda Elok" merupakan media edukasi alternatif yang digunakan dalam proses pembelajaran tajwid hukum bacaan nun sukun dan tanwin usia 7-12 tahun. Terdapat beberapa saran yang penulis sampaikan, sebagai panduan untuk penelitian berikutnya agar dapat menghasilkan suatu yang lebih baru dan unik, yaitu:

1. Mengadakan uji coba permainan bersama anak-anak berusia 7 - 12 tahun untuk memperoleh masukan dan rekomendasi yang konstruktif guna meningkatkan dan mengembangkan permainan.
2. Membuat aplikasi *augmented reality* secara *independent* tentang "Tanda Elok".

DAFTAR PUSTAKA

- Ajarizka, A., & Eka, R. (2016). Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 5(2).
- Anggreini, N. L., & Putra, I. P. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 44–49. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>
- Asmawan, F. A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting “Culinary Experience Of Malang” Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–16. <https://doi.org/10.32664/mavis.v1i1.271>
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Dewi, S., Ahda, J., & Sekar, Y. (2021). Pemanfaatan Kertas Karton Kemasan Sebagai Plat Cetak untuk Teknik Block Printing. *Jurnal ATRAT*, 8(4), 275–284.
- Fitryona, N. (2017). Kajian Ikonografi Dan Ikonologi Lukisan a. Arifin Malin Deman Ii. *Invensi*, 1(1), 13–25. <https://doi.org/10.24821/invensi.v1i1.1584>
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>
- Hasanah, H. (2016). *Teknik-teknik observasi*. 8, 21–46.
- Helwig, N. E., Hong, S., & Hsiao-wecksler, E. T. (n.d.). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title.*
- Idkhan, M., Rera Baharuddin, F., & Palerangi, A. M. (2018). Analisis Ergonomi. In *Analisis Ergonomi*. <https://www.freepik.com/free->
- Jarvis, M. (2020). *Modern Art: The Card Game, the classic auction game's faster, lighter spin-off, gets a fresh coat of paint in new edition.* <https://www.dicebreaker.com/games/modern-art-the-card-game/news/modern-art-card-game-new-edition>
- Kristanto, L. R., Prestiliano, J., Prasida, T. A. S., Desain, P., Visual, K., Informasi, F. T., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). *Perancangan Card Game Mengenal Plastik*. 05(02), 291–306.

- Kummara. (2021). *Kummara*. <https://kummara.com/home/>
- Mangini, D. (2018). *4 Layout Tips for Designing Card Games*. <https://medium.com/@dylanmangini/4-layout-tips-for-designing-card-games-17cc98b89b96>
- Monica, M. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v1i2.2887>
- Mubarok, F., Martanti, F., Ulumuddin, I. K., Pendidikan, M., Madrasah, G., Islam, F. A., Wahid, U., Semarang, H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyyah, M., Islam, F. A., Wahid, U., Semarang, H., Pembelajaran, M., & Tajwid, M. (2022). Jurnal Kajian Pendidikan Dasar ISSN: (media online): 2808-1331. *Kajian Pendidikan Dasar*, 2(55).
- Muhadjir, N. (2016). *Metodologi Penelitian: paradigma positivisme objektif fenomenologi interpretif logika bahasa Platonis, Chomskyst, Hegelian & hermeneutika paradigma studi Islam recursion-, set-theory & structural equation modeling dan mixed* (VI). Rake Sarasin.
- Mushlihin. (2012). *Pengertian Unit Analisis dalam Penelitian*. <https://www.referensimakalah.com/2012/09/pengertian-unit-analisis-dalam-penelitian.html>
- Musya'Adah, U. (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 9–27. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada/article/view/556>
- Natsir, M. I., & Ismail Ahmad, L. O. (2019). Hadis Tentang Sebaik-Baik Manusia. *Jurnal Diskursus Islam*, 7(2), 270–294. <https://doi.org/10.24252/jdi.v7i2.9839>
- Nugraha, M., . P., & Zahra, N. N. (2021). Analysis of Duplex Cartons Quality Available in the Market. *Kreator*, 4(2). <https://doi.org/10.46961/kreator.v4i2.312>
- Oktarina, M. (2020). Faedah Mempelajari dan Membaca Al-Quran dengan Tajwid. *Serambi Tarbawi*, 8(2), 147–162. <https://doi.org/10.32672/tarbawi.v8i2.5072>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (R. E. JS, Husdarta. Adun (ed.)). ALFABETA.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Rosdian, R. D., Ula, M., & Risawandi, R. (2019). Sistem Pengenalan Dan Penerjemahan Al-Qur'an Surah Al –Waqi'Ah Melalui Suara Menggunakan Transformasi Sumudu. *TECHSI - Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 97. <https://doi.org/10.29103/techsi.v11i1.1294>
- Rosmawati, D. A. (2012). *Digital Painting dan Desain Karakter dengan Adobe*

Photoshop. Andi.

Rouse, R. (2004). *Game design: theory & practice*.

Salamoon, D. K., & Muljosumarto, C. (2020). Analisis visual warna pada game post apocalyptic. *Andharupa*, 06(01), 18–31. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3232/1853>

Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A Book of Lenses: Second Edition*. In *The Art of Game Design: A Book of Lenses: Second Edition*. <https://doi.org/10.1201/b17723>

Segara.id. (2019). *Tentang Game Kata Emak*. Segara Indonesia Games. <https://segara.id/our-games/kata-emak-board-game/>

Suartama, I. K. B., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2021). Pengembangan Game Multiplayer Pengenalan Budaya Gebug Ende Seraya Karangasem Berbasis Android. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2), 108. <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31108>

Susanti, K. (2021). Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 36–41. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v4i1.79>

Sweeton, R. (2020). *The UX Design of Board Games, Part 2: Icons*. <https://www.outofsightdesigns.com/the-ux-design-of-board-games-part-2-iconography/>

The Game Crafter. (2022). *Cards*. <https://help.thegamecrafter.com/article/85-cards#>

Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>

Vagansza. (2015). *Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game*. <https://boardgame.id/?p=55125>

Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan Card Game “Happy Teeth” sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. *Nirmana*, 22(2), 78–88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>