

Belajar Do'a Harian Islam Pada Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang Dengan Pendekatan Komunikasi Visual *Board Game*

Amanda Adelia¹, Husni Mubarat² dan Aji Windu Viatra³

^{1,2,3} Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya,
Universitas Indo Global Mandiri,

Jl. Jend. Sudirman Km.4 No. 62, 20 Ilir D. IV, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129

Email korespondensi : amandaadelia523@gmail.com

ABSTRACT

Prayer is required to be taught to children as early as possible to form a more religious character. In Palembang, there are still few children who apply prayers in their daily lives, due to many factors. One of them is parents being busy with their work, then the kindergarten / TPA (Islamic school), and the lack of new and interesting learning media. The purpose of this design is to make children aware and encourage them to apply prayers in their daily lives and to create an engaging learning method. This design uses the design thinking method, which includes empathizing, defining, ideating, prototyping, and testing. The selected media include (main media) a board game and an illustrated book, (pre media) x-banners, posters, digital posters, catalogs, and (follow-up media) bag tags, backpacks, pencils, erasers, rulers, pencil cases, quran pointers, long-sleeved t-shirts, tumblers, pins, sticker packs, and notebooks. It is hoped that this selection of media can serve as a tool to facilitate the teaching of daily Islamic prayers to children.

Keywords : Board Game, Islamic Prayers, Illustrated Book, Children.

ABSTRAK

Do'a diharuskan untuk diajarkan kepada anak sejak dini mungkin, sehingga membentuk karakter yang lebih religius, di kota Palembang masih sedikit anak-anak yang menerapkan do'a kesehariannya, dikarenakan ada banyak faktor yang terjadi salah satunya, dari orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya, lalu TK/TPA, kurangnya media pembelajaran yang baru dan menarik. Tujuan dari perancangan ini untuk menyadarkan anak-anak dan mengajak anak untuk menerapkan do'a di kesehariannya dan membuat metode pembelajaran yang menarik. Pada perancangan ini menggunakan metode perancangan *design thinking*, yang merupakan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Pemilihan media meliputi (*main media*) *board game*, dan buku ilustrasi, (*pre media*) *x-banner*, poster, poster digital, katalog, dan (*follow up*) gantungan tas, tas ransel, pensil, penghapus, penggaris, kotak pensil, tunjuk ngaji, kaos panjang, *tumbler*, pin, *sticker pack*, dan *notebook* dalam pemilihan media ini diharapkan dapat menjadi media yang bisa membantu memudahkan dalam pembelajaran do'a harian Islam kepada anak-anak.

Kata Kunci : Board Game, Do'a Islam, Buku Ilustrasi, Anak-Anak.

PENDAHULUAN

Do'a merupakan keharusan yang penting untuk diterapkan sedini mungkin. Hal ini dapat memberikan pendidikan yang baik kepada anak, harus dilakukan dan diterapkan, khususnya pendidikan agama (Septarini, 2020). Do'a harian Islam hendaknya sudah diberikan kepada anak sejak usia 7-12 tahun, supaya dapat memberikan contoh dan memberikan adab yang baik, sehingga dapat membentuk pola pertumbuhan dan perkembangan daya pikir anak yang baik (Mustaqim, 2015). Usia anak 7-12 tahun adalah kesempatan yang baik untuk mendidik anak semaksimal mungkin, melalui pendidikan serta mengajarkan do'a-do'a Islam, sehingga anak mempunyai karakter yang religius di dalam pergaulan maupun pertemanan, dan lingkungan sekitar (W, 2018). Do'a adalah suatu perintah Allah SWT, hal ini sesuai dengan hadist Nabi SAW, yang berbunyi:

وَقَالَ رَبُّكُمْ ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ إِنَّ الَّذِينَ يَسْتَكْبِرُونَ عَنْ عِبَادَتِي
سَيَدْخُلُونَ جَهَنَّمَ دَاخِرِينَ

Artinya: *Dari Nu'man bin Basyir r.a dari Nabi saw, beliau bersabda "do'a itu ibadah. Dan tuhanmu berfirman "Berdo'alah kepada-Ku, niscaya akan kupeerkenankan bagimu. Sesungguhnya orang-orang yang menyombongkan diri dari menyembah-Ku akan masuk neraka Jahanam dalam keadaan hina" (Sahih Muslim, Hadis No. 2679)*

Di Kota Palembang sendiri masih banyak anak-anak yang belum bisa menghafal do'a harian Islam, bahkan minimnya minat dan antusias dalam menghafal do'a tersebut. Zaman sekarang anak lebih cenderung tertarik bermain *gadget* dan menyanyikan lagu-lagu pop, DJ, yang mungkin belum sesuai diusianya saat ini dari pada belajar menghafal do'a harian Islam. Lalu permasalahan yang paling mendasar yaitu kebanyakan dari anak yang masih bingung dan keliru dalam mengucapkan do'a, bahkan sampai tidak hafal do'a harian Islam. Beberapa faktor yang menyebabkan anak sulit untuk menghafal do'a, salah satunya yaitu; kurang efektifnya cara anak-anak hafalan dan pembelajaran do'a (Laila et al., 2015).

Harapan setiap orang tua yang beragama Islam, tentunya ingin memberikan pendidikan anak yang terbaik, orang tua ingin sekali anaknya bisa hafal do'a sehari-hari. Adapun masalah utama dari perancangan ini adalah banyak dari orang tua yang belum bisa mengajarkan do'a harian Islam kepada anaknya, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya adalah; kebanyakan orang tua sibuk dengan pekerjaannya, beberapa juga dari orang tua yang lupa dengan do'a-do'a harian Islam bahkan belum hafal do'a harian Islam. Oleh karena itu, kebanyakan dari orang tua memasukkan anaknya di taman pendidikan Al-Qur'an yang biasa disebut dengan (TPA), hal ini dimaksudkan bisa membantu anak-anak, belajar lebih banyak tentang pendidikan agama Islam termasuk juga do'a sehari-hari.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dilakukan pada tanggal 30 Maret 2024 sampai dengan 31 Maret 2024, tepatnya kepada orang tua dan anak, terdapat 43 responden menunjukkan bahwa, anak yang hafal do'a harian Islam memperoleh sebesar 51,2%, anak yang sedikit hafal do'a sebanyak 48,8%, lalu kebanyakan anak yang tidak menerapkan do'a sehari-hari sebesar 51,2%. Metode yang sering diterapkan kepada anak adalah melalui tempat mengaji TPA sebesar 65,1%. Anak usia 7-12 tahun, sebenarnya bisa lebih cepat dalam menghafal sesuatu apabila anak tersebut langsung mempraktikkan apa yang dipelajarinya. Saat bermain anak akan lebih mudah mengingat suatu permainan dan juga dapat menanamkan nilai-nilai positif pada diri anak, bisa berinteraksi langsung di lingkungan, menarik minat anak untuk semangat belajar (Firdana, 2024). Permainan *board game* merupakan jenis permainan, salah satu dari komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang mempunyai ketebalan dan bahan yang berbeda-beda, permainan ini sangat signifikan dalam berbagai aspek dan komponennya. Mulai dari cerita, tema, mekanik, dan keestetikaannya (Maharani *et al.*, 2023).

Permainan ini dirancang secara khusus agar bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan metode yang unik dalam bentuk *board game*. *Board game* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang baru, media yang bersifat interaktif, bisa mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak, Dimana konsep permainannya mengandung edukatif, dan pada umumnya anak-anak lebih cenderung menyukai media ini (Muladi, 2021). Topik yang berkaitan dengan do'a sehari-hari pada tahun 2016 pernah diangkat oleh Almaratul Muntaz namun perancangan itu mengangkat tentang buku ilustrasi do'a sehari-hari, judul yang diangkat Muntaz yaitu Perancangan Buku Do'a Untuk Anak-Anak (Muntaz & Hariansyah, 2016).

Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk mengenalkan metode pembelajaran yang baru, dan menarik yang bisa meningkatkan minat belajar anak dalam menghafal do'a harian Islam, media yang dibuat seperti permainan "ular tangga" disajikan dengan cara yang berbeda, terdapat kartu-kartu berisi mengenai pertanyaan dan tantangan seputar do'a harian Islam. Terdapat buku panduan, pion, *puzzle*, dan buku ilustrasi. Dengan ini diharapkan perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam akan menjadi solusi terbaik dari permasalahan yang ada, serta pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik, dan bisa diterima oleh target *audiens*.

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam ini penulis menggunakan metode perancangan *design thinking*. Metode ini dipilih karena penulis mendapatkan banyak ide yang bisa dikembangkan, sekaligus mempermudah proses perancangan. Menurut William Visser menekankan bahwa *design thinking* merupakan proses dari strategi kreatif yang sudah digunakan oleh seorang desainer didalam proses mendesain (H, 2022). Maka dari itu metode perancangan ini menggunakan *design thinking*, sebagai berikut:

1. *Emphatize*

Tahap pertama ialah untuk mendapatkan data-data yang akurat, tentunya dalam suatu perancangan membutuhkan data yang valid, hal ini dilakukanlah pengambilan data dari kualitatif, data kuantitatif dan data kuesioner untuk mendapatkan data.

- a. Pengumpulan data primer, dengan adanya metode ini menjadi tahap awal dalam perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam yaitu dengan cara pendekatan, wawancara, observasi. Disini penulis melakukan survey secara langsung ke tempat tujuan yaitu Dinas Pendidikan Kota Palembang, TPA Nurul Jamik, TK/TPA Al-Mahmudiah, dan Kuesioner.
- b. Pengumpulan data sekunder, dalam tahapan ini pengolahan data pengambiln dan juga pengumpulan data melalui beberapa situs seperti, internet, website, jurnal, dan juga buku.

2. *Define*

Setelah pengumpulan data dan mendapatkan data, maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis untuk menetapkan masalah yang akan diidentifikasi. Pada tahapan *define* ini menggunakan sebuah metode 5W + 1H. Metode ini bisa membantu perancangan didalam mengevaluasi data-data secara lengkap, dan jelas.

- a) *What*, apa yang menjadi kendala atau masalah dari perancangan ini yakni kurangnya media pembelajaran yang menarik, kurangnya kepedulian dari orang tua terhadap pembelajaran do'a harian Islam kepada anak, kurangnya rasa antusias, dan ketertarikan anak dalam belajar do'a harian Islam, dan anak kecanduan bermain *gadget* dari pada belajar.
- b) *Who*, siapa target sasaran dari perancangan ini. Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak, orang tua/ustadz/ustadzah di Kota Palembang. Geografis: Primer, Seluruh wilayah Kota Palembang. Sekunder, Diluar Kota Palembang. Demografis: Primer, Anak-anak pendidikan TPA. Usia 5-12 tahun, berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Sekunder, Orang Tua, Guru Ngaji, berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Psikografis: Primer, Mempunyai semangat yang tinggi, hobi belajar, menghafal, mempunyai sifat yang rajin dan tekun, mempunyai sifat rasa ingin tahu tinggi, cinta agama Islam. Behafioristik: Primer, Orang yang menyukai permainan, Orang yang gemar belajar, Orang yang mencintai agama Islam.
- c) *Why*, mengapa perancangan ini perlu dilakukan yakni masih banyak orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya. Lalu orang tua dan anak belum banyak juga mengetahui pentingnya menghafal do'a harian Islam. Mengajak anak untuk menerapkan do'a harian Islam didalam kehidupan. Mengajak anak menghafal dengan metode pembelajaran yang menarik dan unik.

- d) *When*, kapan permasalahan itu terjadi yakni masih kurangnya kepedulian orang tua dalam pembelajaran anak, metode yang di ajarkan masih terkesan membosankan, sehingga menjadi faktor dari permasalahan yang timbul, diharapkan dapat membentuk karakter anak yang kurang religius.
- e) *Where*, di mana Perancangan ini akan dilaksanakan, berdasarkan dari target sasaran perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam ini akan dilaksanakan di kota Palembang dan di sosial media.
- f) *How*, bagaimana solusi dari permasalahan anak-anak tersebut yakni media dasar seperti ular tangga, pion, dadu, kartu, buku panduan dan buku ilustrasi do'a harian Islam. Serta perancangan ini menggunakan ilustrasi dan tipografi yang menyesuaikan dengan target yang dituju, supaya pesan yang disampaikan itu akan tersampaikan.

3. *Ideate*

Ide-ide yang telah dikumpulkan menjadi satu kesatuan untuk dapat menyelesaikan masalah yang ditetapkan pada *define*, maka selanjutnya akan dilakukan konsep perencanaan, yang dilalui oleh 3 tahap, yaitu:

- a) **Perencanaan media**, merupakan penyusunan konsep media.
- b) **Perencanaan Kreatif**, merupakan sebuah penyusunan strategi untuk menarik minat dari target audiens.
- c) **Perencanaan tata desain**, merupakan penyusunan dari layout yang dibuat.

4. *Prototype*

Tahapan dari semua ide yang didapatkan, yang dirancang sehingga bisa dikatakan sebagai tahap penyelesaian dari sebuah permasalahan, disusun menjadi media yang sudah direncanakan hingga *final* desain, lalu tinggal diterapkan pada bagian *test*. Dalam *prototype* terdapat *idea layout*, *rough layout*, *comprehensive layout*, dan final desain. *Idea layout* merupakan tahapan dari ide-ide yang digunakan, untuk menentukan visualisasi, warna, tipografi, dan layout supaya desain terlihat konsisten. Sedangkan *rough layout* merupakan tapat membuat sketsa kasar. *Comprehensive layout* merupakan tahap seleksi dari sketsa kasar lalu dipilih yang terbaik untuk diganti menjadi sebuah desain. *Final design* merupakan hasil akhir dari desain itu sendiri.

5. *Test*

Tahap terakhir yaitu *test*, tahap pengujian dari seberapa besarnya media yang telah dirancang, dan penulis dapat mengevaluasi kembali bagaimana penerapan media komunikasi visual *board game* Do'a Harian Islam. Hal ini dilakukan agar, mengetahui kekurangan didalam sebuah proses perancangan yang nantinya dapat dilakukan penyempurnaan dari permasalahan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gagasan Kreatif

Gagasan kreatif dapat mendukung tema yang dibahas pada perancangan ini mengenai do'a harian Islam untuk anak usia 7-12 tahun di Kota Palembang. Adapun bahasa yang digunakan adalah bahasa Arab dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia, hal ini bertujuan untuk mempermudah anak dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam proses permainan. *Board game* ini akan dibuat dengan konsep menyuntik permainan di dalam permainan, di mana penulis mengabungkan antara permainan monopoli, ular tangga dan juga *puzzle* menjadi satu kesatuan. *Puzzle* merupakan permainan yang sangat menyenangkan, dengan permainan ini anak akan lebih efektif dalam memahami pembelajaran, permainan yang mengasah memori, dan tahap pengembangan kemampuan untuk bernalar yang logis (Ebit *et al.*, 2018). *Board game* ini dilengkapi dengan buku ilustrasi yang didalamnya terdapat ilustrasi yang menarik, berwarna warni (Savitri & Setiawan, 2018). Hal ini bertujuan sebagai pengingat anak, melatih sensomotorik anak, dapat membantu perkembangan, dan dapat meningkatkan hubungan antar anak-anak terutama anak usia 7-12 tahun di Kota Palembang (Patriansah *et al.*, 2021). Terdapat kartu bulan yang berisikan mengenai tantangan seperti bermain *puzzle* dan pertanyaan mengenai do'a-do'a harian Islam. jika pemain tidak dapat menjawab atau menyelesaikan tantangan maka anak akan mundur beberapa langkah, jika anak bisa menjawab maka anak akan diberikan koin sebagai penghargaan yang nantinya akan dikumpul dan dihitung seberapa banyak ia hafal do'a harian Islam.

Tujuan Kreatif

Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* "Mari Belajar Do'a Harian Islam" Pada Anak Usia 7-12 Tahun Di Kota Palembang, menampilkan visualisasi yang menarik, terdapat ilustrasi bergaya desain kartun, dibuat dengan digital, menggunakan tipografi, *layout*, dan warna yang *color full*, menyesuaikan target audiens yaitu anak-anak usia 7-12 tahun (Iswandi, 2021). *Board game* ini dilengkapi dengan media pendukung seperti buku do'a harian Islam yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik, berwarna warni, menggunakan tipografi bahasa arab, latin dan terjemahannya, sehingga dapat mempermudah anak dalam membaca buku tersebut. Selanjutnya desain *board game* yang digunakan seperti permainan ular tangga hingga menuju ke garis *finish*. Di tiap-tiap kotak atau petak dapat membentuk sebuah jalan. Selanjutnya pada *board game* sudah dilengkapi pion, terdiri dari 4 karakter anak yaitu Raden, Nyayu, Nyimas, dan Agus yang mempunyai sifat yang berbeda-beda, terdapat buku panduan, kunci jawaban, bertujuan dapat memudahkan anak-anak dalam melakukan permainan, kartu kesempatan dan kartu tantangan, dan dadu.

Pesan Verbal dan Visual

1. Pesan Verbal

Pada perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam, terdapat pesan visual yang terdiri dari *headline*, *sub headline*, dan *tagline*, antara lain:

- Headline* merupakan judul utama didalam perancangan. *Headline* mempunyai fungsi untuk menarik perhatian para pembaca. Penulis memilih "DORI" sebagai *headline* perancangan ini, merupakan kepanjangan dari "do'a harian Islam" nama ini dipilih karena mudah di ingat untuk target yang ditujukan kepada anak-anak.
- Subheadline* merupakan pernyataan tertulis untuk menjelaskan *headline* dengan penghubung antara *headline* dan *body copy*. *Subheadline* yang dipilih yaitu "Do'a Harian Islam".
- Ada beberapa gagasan didalam proses terbentuknya *teglne* atau *slogan* pada Perancangan ini, dari gagasan-gagasan tersebut kemudian dipilih salah satu yang terbaik dan sesuai dengan kriteria. *Tagline* yang dipilih yaitu "Aku Gemar Berdo'a".
- Body copy* merupakan bagian yang bertujuan menjelaskan segala sesuatu dengan secara jelas dan rinci. *Tagline* yang dipilih yaitu "Setiap Langkah dihidup ini, tentunya do'a adalah jembatan yang bisa menghubungkan hati kita dengan Allah SWT."

2. Pesan Visual

Perancangan ini, sangat memerlukan pesan visual, yang dicapai dan diterapkan kedalam perancangan sebagai visualisasi media pendukung pada *board game* do'a harian Islam. Adapun pesan visual yang digunakan, lihat gambar 1:



Gambar 1 *Objek Visual*
(Sumber Foto : Amanda Adelia, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

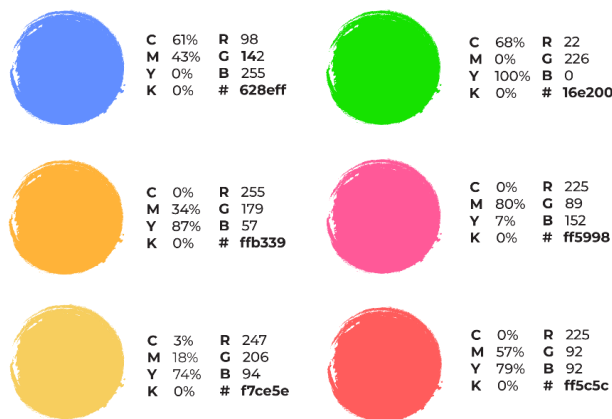
Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Uraian pada gambar 1 di atas merupakan *big Idea* pada perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam adalah "Anak-Anak Islami". Karena anak-anak digunakan sebagai target yang dituju, lalu Islam merupakan Agama Islam yang menjelaskan bahwa do'a ini merupakan do'a sehari-hari untuk agama Islam. Setiap orang memiliki karakteristik, ciri khas dan penampilan yang berbeda-beda, begitu pula di setiap daerah tempat tinggalnya, seperti halnya terkait dalam perancangan ini, tertuju kepada anak di Kota Palembang dengan mempunyai ciri khas tersendiri. Dikutip dari Merdeka.com bahwa warga Palembang dikenal mempunyai ciri fisik seperti orang China, mempunyai mata yang sipit-sipit, dan kebanyakan berkulit putih / kuning langsung (Merdeka, 2016). Oleh karena itu, penulis mengambil referensi foto *figure* anak-anak yang akan dijadikan sebagai karakter di perancangan ini, foto yang diambil murni hasil dari penulis, terdapat 4 karakter anak 2 laki-laki dan 2 Perempuan, anak-anak ini merupakan keponakan dari penulis, lahir di Kota Palembang. Walaupun begitu, terdapat perbedaan dari bentuk, tubuh, rambut, mata, dan warna kulit. Pada karakter laki-laki mempunyai rambut yang lurus, dan ke 4 karakter mempunyai alis yang cukup tebal. Warna kulit dominan putih ada 1 anak Perempuan dan 1 anak laki-laki, lalu 1 anak laki-laki mempunyai kulit coklat, dan 1 anak Perempuan mempunyai kulit kuning langsung.

Perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam menggunakan visual anak-anak supaya bisa mempresentasikan tujuan dari perancangan ini, lalu dapat memberikan informasi sedikit juga mengenai ciri khas anak Palembang. Perancangan ini ditargetkan untuk usia anak 7-12 tahun, visual anak sangat dibutuhkan dalam perancangan ini karena memberikan keuntungan yang bernilai positif untuk penulis dan audiens, dengan adanya visual ini dapat membantu, menarik, audiens untuk membaca, atau bermain *board game* do'a harian Islam, anak akan lebih semangat belajar.

Elemen Desain

1. Warna



Gambar 2 Warna

(Sumber Foto : Amanda Adelia, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

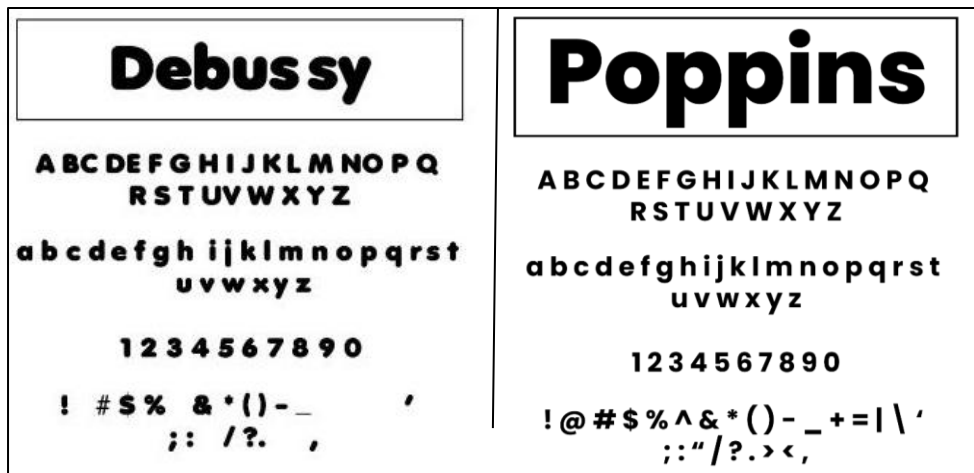
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Gambar 2 di atas merupakan warna yang digunakan dalam perancangan ini. Perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam ini menggunakan warna-warna yang cerah, yang dimaksud yaitu biru, *orange*, kuning, merah, hijau dan pink. Warna biru menggambarkan kepercayaan dan kesetiaan, anak akan lebih percaya terhadap kemampuan yang dimiliki, warna *orange* melambangkan rasa semangat, kehangatan, dan kekreativitasan, warna ini menggambarkan anak-anak yang sedang berusaha belajar do'a harian Islam. Warna hijau melambangkan kesuburan, dan kehidupan yang kelimpahan karunia yang sudah diberikan Allah SWT. Warna pink melambangkan kelembutan, sifat yang *feminism*, dan kebahagiaan.

Warna merah melambangkan rasa keberanian, semangat pantang menyerah dan penuh gairah. Warna kuning diartikan sebagai inspirasi, kemakmuran dan keindahan. Warna-warna yang dipilih sangat tepat untuk target audiens, warna ini digunakan untuk seluruh media, dikarenakan untuk menarik perhatian audiens, supaya lebih tertarik lagi bermain atau membaca do'a harian Islam (Husni Mubarat, 2021).

2. Tipografi

Perancangan ini menggunakan tipografi berjenis *sans serif* merupakan font tidak mempunyai kaki atau sirip. Pemilihan font *Debussy* dianggap cocok untuk ditempatkan kedalam *subheadline*, sedangkan *Poppins* dianggap cocok ditempatkan kedalam *tagline* dan *body copy*, dikarenakan tingkat keterbacaannya yang sesuai, supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik dan benar, Lihat gambar 3.



Gambar 3 Font *Debussy* dan *Poppins*

(Sumber Foto : dafont.com, 2024)

Type font Debussy dan *Poppins* pada gambar 3 di atas merupakan salah satu *font* berjenis *sans serif*, *font* ini dipilih dikarenakan sesuai dengan tema pada perancangan ini yaitu *game* dan buku ilustrasi, lalu akan digunakan sebagai *headline*, *subheadline* pada perancangan komunikasi visual *board game*

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

do'a harian Islam. Poppins merupakan font berjenis sans serif, font ini dipilih dikarenakan untuk dilihat dari keterbacaannya, digunakan sebagai *tagline*. Font ini akan diterapkan ke media-media yang akan dirancang. Kedua font diunduh dari situs yang bernama (Dafont, 2018).

3. Gaya Tampilan Desain

Perancangan ini menggabungkan gaya material desain dan ilustrasi kartun, dimana gaya material desain berperan sebagai *layout* dan visualisasi, bertujuan supaya menghasilkan sebuah desain *layout* dan visualisasi yang sederhana, mudah dipahami oleh target audiens, Selanjutnya perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam menggunakan gaya ilustrasi kartun, teknik yang digunakan yaitu *digital painting*, menggunakan gaya kartun, yang mana perpaduan dari gaya tidak *realist* dengan mengutamakan gambar, liukisan, atau karikatur yang telah didesain dan bisa memberikan opini kepada masyarakat luas. Ilustrasi kartun dapat menyampaikan sebuah pesan, maksud dan tujuan dari perancangan ini, gaya desain ini terlihat penuh warna (Pixcap, 2024).

Visualisasi Desain

1. Logo



Gambar 4 Logo

(Sumbe Foto: Amanda Adelia, 2024)

Logo pada gambar 4 di atas adalah bentuk desain komunikasi visual yang didalamnya terdapat identitas atau ciri khas penting untuk menggambarkan perusahaan tersebut, dalam buku Mendesain Logo Karya Suriyanto Rustan, S.Sn bahwa logo berasal dari Bahasa Yunani yaitu *logos* yang berkembang hingga sekarang dan dikaitkan dengan simbol atau semiotik (Yulius, 2018). yang dirancang menggunakan beberapa elemen visual pada bagian huruf O terdapat visualisasi tangan seperti berdo'a, lalu huruf "I" visualisasi seorang anak yang sedang menghadap kesamping kanan, dengan disandingkan seperti ia sedang berdo'a.

Pemilihan Media

1. Media Utama

Media utama yang digunakan yaitu *board game* dan buku ilustrasi, *Board game* pada gambar 5 termasuk pembelajaran kontekstual (melakukan) yang berkaitan dengan situasi dalam dunia nyata, yang artinya seperti kegiatan sehari-hari para pemain. Sedangkan buku ilustrasi pada gambar 6 di bawah merupakan kumpulan do'a harian Islam. Perancangan do'a harian Islam menggunakan main media *board game* dan buku ilustrasi bertujuan melatih daya ingat pemain, dan mengajak untuk menerapkan do'a disetiap hari.

a. *Board Game*



Gambar 5 *Board Game*
(Sumber Foto: Amanda Adelia, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

b. Buku Ilustrasi



Gambar 6 Buku Ilustrasi
(Sumber Foto : Amanda Adelia, 2024)

2. Pre Media

Pre media yang digunakan yaitu *poster utama*, poster infografis, poster GSM, lihat gambar 7 dan 8. Media-media ini berperan untuk menyampaikan informasi terkait perancangan ini, terutama pada media poster yang berperan sebagai pra-informasi, bisa untuk menyampaikan pesan dan informasi terkait perancangan komunikasi visual *board game* do'a harian Islam (Visual, et al., 2023).

a. Poster Utama, Infografis dan GSM



Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Gambar 7 Poster Utama, Infografis, GSM
(Sumber Foto : Amanda Adelia, 2024)



Gambar 8 Poster Utama, Infografis, GSM
Sumber : Amanda Adelia, Agustus 2024

3. Follow Up Media

Di samping itu, juga dibuat *follow up media* berupa desain kartu *board game* untuk mendukung permainan ini, lihat gambar 9. Selanjutnya, perancangan ini juga membuat panduan untuk bermain *board game*, lihat gambar 7 dan 8.

a. Kartu Board Game



Gambar 9 Kartu Board Game

(Sumber Foto: Amanda Adelia, 2024)

b. Ketentuan Bermain dan Panduan Bermain



Gambar 10 Ketentuan Bermain dan Sertifikat

(Sumber Foto : Amanda Adelia, 2024)



Gambar 8 Panduan Bermain

(Sumber Foto : Amanda Adelia,)2024

KESIMPULAN

Di kota Palembang masih sedikit anak-anak yang dapat menerapkan do'a dikesehariannya, dikarenakan ada banyak faktor yang dapat terjadi pada lingkungan sekitar, salah satunya, faktor orang tua karena kurang perhatian kepada anak. TK/TPA tempat mengaji, kurang media pembelajaran yang baru dan menarik, sehingga membuat anak cepat merasakan bosan dan malas dalam belajar do'a harian Islam. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada tanggal 30 Maret – 31 Maret 2024 kepada orang tua dan anak, terdapat 43 responden menunjukkan bahwa kebanyakan anak-anak yang tidak menerapkan do'a dikeseharian memperoleh sebesar 51,2% sedangkan yang menerapkan do'a 48,8%. Jadi bisa dibilang masih sedikitnya yang menganggap penting do'a sehari-hari. Dari faktor-faktor permasalahan yang terjadi menyebabkan kurangnya media pembelajaran yang kreatif di tempat TPA maupun di rumah. Penulis membuat media *board game* dan buku ilustrasi yang membantu mempercepat proses menghafal anak, disajikan dalam bentuk ilustrasi kegiatan sehari-hari, terdapat Bahasa arab, latin dan terjemahan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menjadikan anak lebih bersemangat lagi untuk belajar do'a harian Islam dan menerapkan dikesehariannya. Harapan kedepannya supaya perancangan ini akan menjadi wadah pembelajaran yang baik yang dapat diminati dan diikuti oleh

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

anak-anak di kota Palembang, dengan metode pembelajaran yang menyenangkan yang dapat memudahkan anak dalam belajar menghafal do'a.

DAFTAR PUSTAKA

- Ebit, G., Patriansyah, M., & Mubarat, H. (2018). PERANCANGAN PERMAINAN PUZZLE RAGAM RUMAH ADAT. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i1.379>
- Firdana, M. A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Doa Harian untuk Efektivitas Anak Menghafal Menggunakan Metode MDLC. *SANTI: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 61–69. <https://doi.org/https://10.58794/santi.v4i2.791>
- Husni Mubarat, M. I. (2021). Jurnal Ekspresi Seni Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 125–139.
- Iswandi, H. (2021). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3), 100–109. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.493>
- Laila, N., Saputro, G. E., Prasetya, B. A., Desain, J., Visual, K., Komputer, F. I., & Nuswantoro, U. D. (2015). *Perancangan game edukasi tentang doa aktivitas sehari-hari untuk anak usia 7-10 tahun*.
- Maharani, E., Fatrilia, E. I., Khoiri, F., & Setiyawan, M. (2023). *Implementasi Board Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)*. November, 924–933. <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/82>
- Muladi, E. (2021). Tinjauan Board game Edukatif & Non Edukatif. *Narada: Jurnal Desain Dan Seni*, 8(April), 125–135. <https://doi.org/10.2241/narada.2021.v8.i1.010>
- Muntaz, A., & Hariansyah, Y. (2016). PERANCANGAN BUKU DOA UNTUK ANAK-ANAK. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 1(1), 16–24. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v1i1.41>
- Mustaqim, A. (2015). Berbagai Penyebutan Anak dalam Al-Qur'an: Implikasi Maknanya dalam Konteks Qura'anic Parenting. *Jurnal Lektur Keagamaan*, 13(Juni), 265–292. <https://doi.org/https://doi.org/10.31291/jlk.v13i1.226>
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI KEGIATAN LOMBA GAMBAR BERCERITA DI SD 226 PALEMBANG. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 188–194.
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan buku menggambar ilustrasi. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 58–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i1.16507>
- Septarini, D. (2020). Pembuatan Game Edukasi Mengenai Materi Hafalan Doa Harian Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jommit: Jurnal Multi Media Dan IT*, 01(2969), 1–12.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | 10.36982/JSDB.V10I1.4647 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

<https://doi.org/https://doi.org/10.46961/jommit.v4i1.349>

Visual, D. K., Indo, U., Mandiri, G., Palembang, K., & Pertunjukan, S. (2023). PRINSIP GESTALT PADA KOMPOSISI VISUAL POSTER " ANCAMAN PENYAKIT SAAT MUSIM HUJAN " PRODUKSI DINAS KESEHATAN PROVINSI SUMATERA SELATAN. *GORGA: Jurnal Seni Rupa*, 12(September).

W, W. (2018). *Doa Sehari-Hari Untuk Muslim Cilik*. PT Bentang Pustaka.

Yulius, Y. (2018). Pengaplikasian Golden Ratio Pada Perancangan Logo Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3), 94–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.492>

Sumber Internet:

Dafont. (2018). *Poppins Font Family*. DAFONT FREE.

<https://www.dafontfree.io/poppins-font-family/>

H, A. A. R. (2022). *Design Thinking?* Medium.

<https://medium.com/@aldrich.rheza/design-thinking-c87aebb9a498>

Merdeka. (2016). *Cerita Mata Sipit & Kulit Putih Orang Palembang*. Merdeka.Com.

<https://www.merdeka.com/peristiwa/cerita-mata-sipit-kulit-putih-orang-palembang.html>

Pixcap. (2024). *12 Gaya Ilustrasi Berbeda yang Harus Anda Ketahui*. Pixcap.

<https://pixcap.com/id/blog/gaya-ilustrasi>

Daftar Narasumber:

Rukiah Nungcik, Guru Ngaji TK/TPA Al-Mahmudiah, wawancara pada tanggal 16 April 2024 (Jl. Ki Gede ing Suro Lr. Sawah, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Sadariah, Guru Ngaji TK/TPA Al-Mahmudiah, wawancara pada tanggal 16 April 2024 (Jl. Ki Gede ing Suro Lr. Sawah, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Hj. Nafiro Naning, Kepala Sekolah dan Guru Ngaji, TPA Nurul Jamik, wawancara pada tanggal 17 April 2024 (Jl. Ki Gede ing Suro Lr. Sawah, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Nopi Antariksa S.pd., M.Si, Koordinator Kasih Kesiswaan Dibidang SD, Dinas Pendidikan Kota Palembang, wawancara pada tanggal 19 April 2024 (Jl. Pramuka, Srijaya, No. 30151, Kec. Alang-Alang Lebar, Kota Palembang, Sumatera Selatan)