

**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA
ARAB UNTUK TK B AL-WILDAN TANGERANG**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nadia Noor Shabrina

0000052058

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA

ARAB UNTUK TK B AL-WILDAN TANGERANG



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nadia Noor Shabrina

0000052058

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nadia Noor Shabrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA ARAB TK B AL-WILDAN TANGERANG

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2023

UMMA



Nadia Noor Shabrina

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA ARAB UNTUK TK B AL-WILDAN TANGERANG

Oleh

Nama : Nadia Noor Shabrina
NIM : 00000052058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA ARAB
UNTUK TK B AL-WILDAN TANGERANG**

Oleh
Nama : Nadia Noor Shabrina
NIM : 00000052058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/039375

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yolianda, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadia Noor Shabrina
NIM : 00000052058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA ARAB UNTUK TK B AL-WILDAN TANGERANG

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 14 Juni 2024



Nadia Noor Shabrina

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan saya panjatkan kepada Allah ta'ala yang berkat bantuan dan rahmat-Nya, saya dapat melewati tahun-tahun masa perkuliahan sampai saya menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa saya juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam selama penulis menyelesaikan rancangan karya:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lalitya Talitha Pinasthika M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini. Terimakasih atas segala semangat dan masukan yang diberikan.
5. Amelia Dian Utari selaku Kepala Sekolah TK Al-Wildan Tangerang 1 sebagai narasumber yang telah membukakan jalan bagi penulis untuk melakukan observasi dan kegiatan penunjang lainnya di sekolah.
6. Melissa selaku Kepala Pengajaran TK Al-Wildan Tangerang 1 sebagai narasumber yang telah meluangkan waktu untuk wawancara serta informasi yang diberikan.
7. Ayah dan Ibu, sebagai pendukung terbesar, terimakasih atas segala doa, upaya, dan jerih payah sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga setinggi ini dengan lancar, tidak kurang satu apapun.
8. Nadzira Alexandra, Kiagus Ahmad Haikal, Nurlatifah, Cindy Clara, Angelina Jocelyn, Anatacia Margareta, Rayhan Shiyasaleh, Michael Hans Dwiputra, Muhammad Aufa Fajari, Nicholas Devin, serta seluruh teman-teman kelas L 2020-2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan, bantuan, dan kerjasamanya.

Terimakasih telah menjadi teman-teman yang hebat sejak pertama kali bertemu hingga saat ini.

Besar harapan saya agar hasil akhir dari karya saya dapat memberikan manfaat, terutama dalam pembelajaran serta pengenalan Bahasa Arab. Semoga karya saya dapat menjadi salah satu amal baik saya, serta setiap jerih payah saya dan orang-orang di sekitar saya yang turut andil dalam pembuatan karya ini mendapatkan pahala serta kebaikan-kebaikan lainnya.

Tangerang, 20 Mei 2024



Nadia Noor Shabrina

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *BOARD GAME* PENGENALAN BAHASA

ARAB UNTUK TK B AL-WILDAN TANGERANG

Nadia Noor Shabrina

ABSTRAK

Bahasa Arab termasuk salah satu bahasa yang banyak digunakan di dunia. Sehingga Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa penting dan termasuk bahasa pengantar. Bahasa Arab juga memegang peranan penting dalam agama Islam, sebagai bahasa yang digunakan dalam beribadah. Oleh karena itu, pentingnya mempelajari Bahasa Arab terutama bagi umat Islam sejak kecil, karena usia dini merupakan usia di mana kecerdasan anak telah berkembang sehingga saat-saat ini merupakan waktu yang tepat untuk mengajarkan anak hal-hal baru. Salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran Bahasa Arab sejak dini adalah Al-Wildan, tepatnya TK B Al-Wildan Tangerang. Namun metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung monoton, serta media pembelajarannya yang masih terbatas seperti buku. Oleh karena itu, perancangan media *board game* untuk menunjang pengenalan Bahasa Arab untuk TK B Al-Wildan Tangerang diharapkan mampu menunjang serta memberikan gebrakan baru dalam pengenalan Bahasa Arab di kelas, sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih baik dengan cara yang lebih menyenangkan.

Kata kunci: Bahasa Arab, *board game*, usia dini

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**DESIGN OF AN ARABIC INTRODUCTION BOARD GAME FOR
AL-WILDAN TANGERANG KINDERGARTEN**

Nadia Noor Shabrina

ABSTRACT

Arabic is one of the most widely spoken languages in the world, making it an important language of instruction. It also plays a significant role in Islam, as the language of the Quran and Islamic worship. Therefore, learning Arabic is crucial for Muslims, especially from a young age. Early childhood is a critical period for cognitive development, making it an ideal time to introduce new languages. Al-Wildan Kindergarten in Tangerang, Indonesia, is one such institution that recognizes the importance of early Arabic instruction. However, their current methods tend to be monotonous and rely heavily on textbooks. To address this, a board game was designed to supplement Arabic learning for TK B Al-Wildan students. This board game aims to revitalize Arabic instruction in the classroom, making the learning process more engaging and effective.

Keywords: *Arabic language, board game, early childhood*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Teori Desain	4
2.1.1 Elemen Formal pada Desain.....	4
2.2 Prinsip Desain.....	15
2.2.1 Format.....	15
2.2.2 Keseimbangan.....	16
2.2.3 Hierarki Visual.....	16
2.2.4 Empasis.....	17
2.2.5 Ritme.....	20
2.2.6 Kesatuan.....	21
2.2.7 <i>Laws of Perceptual Organization</i>	21
2.3 Teori Ilustrasi.....	22
2.3.1 Karikatur.....	22
2.3.2 Buku Anak.....	23
2.3.4 Ilustrasi Iklan.....	23

2.3.5	Ilustrasi Editorial	24
2.4	Teori Bermain	24
2.4.1	Urgensi Kognitif	24
2.4.2	Urgensi Sosial	24
2.4.3	Urgensi Emosional	25
2.5	Media Interaktif	25
2.5.1	Game	25
2.5.2	Bentuk Game	31
2.6	Grid	38
2.6.1	Single Column Grid	38
2.6.2	Two Column Grid	39
2.6.3	Multicolumn Grid	39
2.6.4	Modular Grid	39
2.6.5	Hierarchical Grid	40
2.7	Layout	40
2.7.1	Mondrian	40
2.7.2	Multiple	40
2.7.3	Circus	41
2.7.4	Silhouette	41
2.7.5	Big-Type	41
2.7.6	Alphabet-Inspired	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		44
3.1	Metodologi Penelitian	44
3.1.1	Metode Kualitatif	45
3.1.2	Metode Kuantitatif	50
3.2	Metodologi Perancangan	67
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		68
4.1	Strategi Perancangan	68
4.1.1	Conceptualization	65
4.1.2	Prototyping	72
4.1.3	Playtesting	103

4.2 Analisis Perancangan	110
4.2.1 Papan Permainan	110
4.2.2 Flash Card "Flora dan Fauna"	113
4.2.3 Flash Card "Alam dan Sekitar"	119
4.2.4 Kartu Misi	121
4.2.5 Token Hijaiyah	124
4.2.6 Rule Card	127
4.2.7 Keychain	131
4.2.8 Tote Bag	132
4.2.9 Sticker	132
4.2.10 Logo	133
4.2.11 Packaging	135
4.3 Budgeting	142
BAB V PENUTUP	143
5.1 Simpulan	143
5.2 Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 4 <i>Board Game ZamZamy</i>	47
Tabel 4. 1 Hasil Skor Penilaian Papan RIHLA	86
Tabel 4. 2 Penyebab RIHLA Kurang Menarik.....	87
Tabel 4. 3 Skor Ketertarikan <i>User</i> terhadap Kartu Misi	87
Tabel 4. 4 Penyebab Kartu Misi Kurang Menarik.....	88
Tabel 4. 5 Skor Ketertarikan <i>User</i> terhadap Kartu "Alam dan Sekitarnya"	88
Tabel 4. 6 Penyebab Kartu "Alam dan Sekitarnya" Kurang Menarik	89
Tabel 4. 7 Skor Kepuasan <i>User</i> terhadap Flash Card "Flora dan Fauna"	89
Tabel 4. 8 Penyebab Kartu "Flora dan Fauna" Kurang Menarik.....	90
Tabel 4. 9 Kepuasan <i>User</i> terhadap Token Hijaiyah	90
Tabel 4. 10 Penyebab Token Kurang Menarik.....	91
Tabel 4. 11 Aset yang Perlu Dikembangkan secara Visual	91
Tabel 4. 12 Pendapat <i>User</i> mengenai Keefektifan RIHLA untuk Pengenalan Bahasa Arab dengan Mudah.....	92
Tabel 4. 13 Kesulitan yang <i>User</i> Temukan pada Salah Satu Aset dari RIHLA....	92
Tabel 4. 14 RIHLA Dapat <i>Membantu User</i> dalam Mengenal Bahasa Arab.....	93
Tabel 4. 15 Tingkat Kepuasan <i>User</i> dengan Set Mainan RIHLA secara Keseluruhan.....	93
Tabel 4. 16 Hasil <i>Betatest</i>	126
Tabel 4. 17 <i>Budgeting</i> untuk RIHLA.....	127
Tabel 4. 18 <i>Budgeting</i> untuk <i>Merchandise</i>	128

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Garis pada Ticket to Ride.....	7
Gambar 2. 2 Contoh Bentuk pada Permainan Catur.....	7
Gambar 2. 3 Contoh <i>Color Wheel</i>	8
Gambar 2. 4 Contoh Warna Komplementer.....	9
Gambar 2. 5 Contoh Warna Analogus.....	9
Gambar 2. 6 Contoh Warna Triadic.....	10
Gambar 2. 7 Contoh Warna pada Splendor.....	10
Gambar 2. 8 Sabon <i>Typeface</i>	11
Gambar 2. 9 Contoh Baskerville.....	11
Gambar 2. 10 Contoh Bodoni.....	12
Gambar 2. 11 Contoh Clarendon.....	12
Gambar 2. 12 Contoh Gill Sans.....	13
Gambar 2. 13 Contoh Helvetica.....	13
Gambar 2. 14 Contoh Futura.....	14
Gambar 2. 15 Contoh <i>Sensory Game Braintopia</i>	15
Gambar 2. 16 Contoh Batas Area pada <i>Monopoly</i>	16
Gambar 2. 17 Contoh Keseimbangan Warna pada Ludo.....	16
Gambar 2. 18 Contoh Keseimbangan Kontras Warna pada <i>Pandemic Board Game</i>	17
Gambar 2. 19 Contoh Empasis pada Tulisan GO di Monopoly.....	18
Gambar 2. 20 Contoh Empasis dengan Pemisahan.....	18
Gambar 2. 21 Contoh Empasis dengan Penempatan.....	18
Gambar 2. 22 Contoh Empasis dengan Skala.....	19
Gambar 2. 23 Contoh Empasis dengan Kontras.....	19
Gambar 2. 24 Contoh Empasis dengan Arah.....	20
Gambar 2. 25 Contoh Empasis dengan Diagram.....	20
Gambar 2. 26 Contoh Ritme Bentuk pada <i>Board Game</i>	21
Gambar 2. 27 Contoh Prinsip Kesatuan dalam <i>Board Game</i>	21
Gambar 2. 28 Contoh Ilustrasi Karikatur.....	22
Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Buku Anak.....	23
Gambar 2. 30 Contoh Ilustrasi Iklan.....	23
Gambar 2. 31 Contoh Ilustrasi Editorial.....	24
Gambar 2. 37 <i>Scrabble</i> sebagai Contoh <i>Board Game</i> Berbentuk Papan.....	26
Gambar 2. 38 UNO sebagai Contoh <i>Board Game</i>	26
Gambar 2. 39 Contoh <i>Character Sheets</i>	27
Gambar 2. 40 Contoh <i>Coins</i> pada <i>Board Game</i>	27
Gambar 2. 41 <i>Dice</i> pada <i>Board Game</i>	27
Gambar 2. 42 Contoh <i>Marker</i> pada <i>Board Game</i>	28
Gambar 2. 43 Contoh Miniatur dalam <i>Board Game</i> Perang.....	28
Gambar 2. 44 Contoh Timer pada Permainan Catur.....	29
Gambar 2. 45 Contoh Token pada <i>Board Game</i>	29
Gambar 2. 46 Contoh <i>Single Column Grid</i>	30
Gambar 2. 47 Contoh <i>Two Column Grid</i>	30

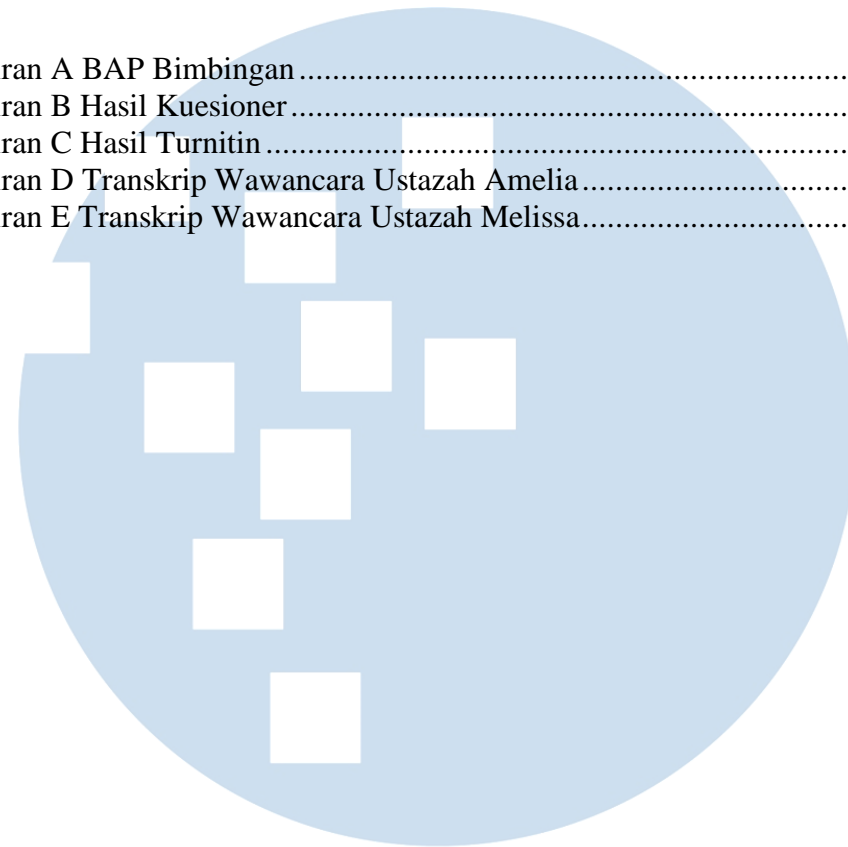
Gambar 2. 48 Contoh <i>Multi-column Grid</i>	30
Gambar 2. 49 Contoh <i>Modular Grid</i>	31
Gambar 2. 50 Contoh <i>Hierarchical Grid</i>	31
Gambar 2. 51 Contoh <i>Mondrian Layout</i>	32
Gambar 2. 52 Contoh <i>Multiple Layout</i>	32
Gambar 2. 53 Contoh <i>Circus Layout</i>	33
Gambar 2. 54 Contoh <i>Silhouette Layout</i>	33
Gambar 2. 55 Contoh <i>Big Type Layout</i>	33
Gambar 2. 56 Contoh <i>Alphabet Inspired Layout</i>	34
Gambar 3. 1 Interview dengan Narasumber 1.....	37
Gambar 3. 2 Contoh Buku yang Digunakan di TK B Al-Wildan	38
Gambar 3. 3 <i>Interview</i> dengan Narasumber 2.....	39
Gambar 3. 4 Observasi di TK Al-Wildan	41
Gambar 3. 5 <i>Hoot Owl Hoot</i>	42
Gambar 3. 6 <i>Abandon All Artichoke</i>	43
Gambar 3. 7 Kartu pada <i>Abandon All Artichoke</i>	44
Gambar 3. 8 <i>Board Game Outfoxed!</i>	45
Gambar 3. 9 Mekanisme <i>Outfoxed!</i>	46
Gambar 3. 10 Tangkap Layar ZamZamy dari youtube.com	48
Gambar 3. 11 <i>LAQU Board Game</i>	50
Gambar 3. 12 <i>Boardbook "Asyik Rumahku"</i>	51
Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i> Perancangan	55
Gambar 4. 2 Hasil <i>Mood Board</i>	58
Gambar 4. 3 Referensi Ilustrasi	59
Gambar 4. 4 Warna Utama.....	60
Gambar 4. 5 Contoh Turunan Warna.....	60
Gambar 4. 6 Referensi <i>Font</i>	61
Gambar 4. 7 Font yang Digunakan.....	61
Gambar 4. 8 Hasil Prototype untuk <i>Gameplay</i>	64
Gambar 4. 9 Referensi Logo	65
Gambar 4. 10 Sketsa Kasar Logo RIHLA	65
Gambar 4. 11 Pemilihan Warna untuk Logo.....	66
Gambar 4. 12 Pemilihan untuk <i>Font</i> Utama	66
Gambar 4. 13 Pemilihan untuk <i>Font</i> sekunder.....	67
Gambar 4. 14 Proses visualisasi logo	68
Gambar 4. 15 Hasil Akhir Logo	68
Gambar 4. 16 Referensi Papan	69
Gambar 4. 17 Sketsa Kasar Papan.....	69
Gambar 4. 18 Referensi untuk <i>Art Style</i>	70
Gambar 4. 19 Contoh Sketsa Hewan	70
Gambar 4. 20 Hasil Visualisasi Papan	70
Gambar 4. 21 Hasil Papan.....	71
Gambar 4. 22 Papan untuk <i>Prototype Day</i>	71
Gambar 4. 23 Referensi <i>Flash Card</i>	72
Gambar 4. 24 Sketsa <i>Flash Card</i>	72
Gambar 4. 25 <i>Grid</i> Kartu "Flora dan Fauna"	73

Gambar 4. 26 Proses Visualisasi Kartu "Flora dan Fauna"	74
Gambar 4. 27 Hasil Visualisasi <i>Flash Card</i>	74
Gambar 4. 28 Kartu “Alam dan Sekitarnya”	74
Gambar 4. 29 Referensi Kartu Misi.....	75
Gambar 4. 30 <i>Grid</i> dan <i>Layouting</i> Kartu Misi	75
Gambar 4. 31 Sketsa Kartu Misi	76
Gambar 4. 32 Proses Visualisasi Kartu Misi.....	76
Gambar 4. 33 Hasil Visualisasi Kartu Misi.....	77
Gambar 4. 34 Hasil Revisi Kartu Misi.....	77
Gambar 4. 35 Referensi Token.....	78
Gambar 4. 36 Proses Visualisasi Token.....	78
Gambar 4. 37 Hasil Token	78
Gambar 4. 38 Referensi Desain <i>Rule Card</i>	79
Gambar 4. 39 Proses <i>Grid</i> pada <i>Rule Card</i>	79
Gambar 4. 40 Sketsa <i>Rule Card</i>	79
Gambar 4. 41 Proses Visualisasi <i>Rule Card</i>	80
Gambar 4. 42 Hasil Akhir <i>Rule Card</i>	80
Gambar 4. 43 Sketsa Awal <i>Box</i>	81
Gambar 4. 44 Referensi <i>Box</i>	81
Gambar 4. 45 Sketsa Lanjutan <i>Box</i>	81
Gambar 4. 46 <i>Grid</i> dan <i>Layouting</i> untuk <i>Packaging</i>	82
Gambar 4. 47 Proses Visualisasi <i>Box</i>	82
Gambar 4. 48 <i>Mock Up Box</i>	82
Gambar 4. 49 Proses Visualisasi <i>Key Chain</i>	83
Gambar 4. 50 Hasil <i>Key Chain</i>	83
Gambar 4. 51 Visualisasi <i>Tote Bag</i>	84
Gambar 4. 52 Hasil <i>Mock Up Tote Bag</i>	84
Gambar 4. 53 Proses Visualisasi <i>Sticker</i>	85
Gambar 4. 54 <i>Mock Up</i> dari <i>Sticker</i>	86
Gambar 4. 55 Warna Utama untuk Menciptakan Warna Turunan.....	95
Gambar 4. 56 Contoh Penulisan dengan <i>Font</i> Myriad Arabic Regular.....	96
Gambar 4. 57 Contoh dari Hasil Ilustrasi.....	96
Gambar 4. 58 Hasil Akhir dari Revisi Papan	97
Gambar 4. 59 Pewarnaan pada Kartu "Flora dan Fauna"	99
Gambar 4. 60 Bagian Dalam Kartu "Flora dan Fauna"	99
Gambar 4. 61 <i>Font</i> Paymon pada Bagian Depan Kartu "Flora dan Fauna".....	100
Gambar 4. 62 Tipografi pada Bagian Dalam Kartu.....	100
Gambar 4. 63 Pengaturan <i>Grid</i> pada Visualisasi Kartu "Flora dan Fauna"	101
Gambar 4. 64 Ukuran <i>Frame</i> pada Kartu "Flora dan Fauna"	102
Gambar 4. 65 <i>Layouting</i> Bagian Dalam Kartu "Flora dan Fauna"	102
Gambar 4. 66 Bentuk pada Kartu “Flora dan Fauna”	103
Gambar 4. 67 Ilustrasi pada Kartu “Flora dan Fauna”.....	103
Gambar 4. 68 Hasil Revisi <i>Flash Card</i> Flora dan Fauna.....	104
Gambar 4. 69 Pewarnaan pada Bagian Depan Kartu "Alam dan Sekitarnya"	105
Gambar 4. 70 Contoh Ilustrasi Kartu "Alam dan Sekitarnya"	105
Gambar 4. 71 Hasil Akhir Visualisasi <i>Flash Card</i> "Alam dan Sekitarnya"	106

Gambar 4. 72 Contoh Penggunaan Warna pada Kartu Misi	107
Gambar 4. 73 Penggunaan <i>Grid</i> dan Tata Letak atau <i>Layout</i> pada Kartu Misi ..	108
Gambar 4. 74 Penggunaan Tipografi pada Kartu Misi	108
Gambar 4. 75 Tempat Nomor urutan <i>Quest</i>	108
Gambar 4. 76 Tempat Tulisan "Kartu Misi"	109
Gambar 4. 77 Hasil Akhir Kartu Misi	109
Gambar 4. 78 Hasil Akhir Token	109
Gambar 4. 79 Contoh Penggunaan Warna pada Token Hijaiyah.....	110
Gambar 4. 80 Contoh Penggunaan Warna Lainnya pada Token Hijaiyah	110
Gambar 4. 81 Contoh dari Token Warna Biru dengan Aksan Oranye	111
Gambar 4. 82 Contoh Token dengan Warna Pink dan Hijau.....	111
Gambar 4. 83 Contoh Penggunaan <i>Font</i> Myriad Arabic Regular pada Token ...	112
Gambar 4. 84 Pemberian <i>Frame</i> pada Bagian Pinggir Token	112
Gambar 4. 85 Penggunaan Warna Kuning pada <i>Rule Card</i>	113
Gambar 4. 86 Penggunaan Warna pada Tipografi <i>Rule Card</i>	114
Gambar 4. 87 <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> Komponen Utama pada <i>Rule Card</i>	114
Gambar 4. 88 Tata Letak Ilustrasi pada <i>Rule Card</i>	115
Gambar 4. 89 Tipografi pada <i>Rule Card</i>	115
Gambar 4. 90 Bentuk pada <i>Rule Card</i> untuk Meletakkan Logo	116
Gambar 4. 91 <i>Rectangle</i> sebagai Pemisah Antara Konten Utama dengan Pemanis	116
Gambar 4. 92 Ilustrasi pada <i>Rule Card</i>	116
Gambar 4. 93 Hasil Akhir <i>Rule Card</i>	117
Gambar 4. 94 <i>Mock Up</i> dari <i>Keychain</i> sebagai Media Sekunder.....	117
Gambar 4. 95 <i>Mock Up Tote Bag</i> sebagai Media Sekunder	118
Gambar 4. 96 Contoh <i>Mock Up Sticker</i> sebagai Media Sekunder	118
Gambar 4. 97 Penggunaan Warna Kuning pada Bagian Judul RIHLA.....	119
Gambar 4. 98 Penggunaan Warna Oranye pada Tulisan Sekunder dari Judul ...	119
Gambar 4. 99 <i>Font</i> Kroast Funny yang Memiliki Serif sehingga Cocok Sebagai <i>Font</i> Utama.....	120
Gambar 4. 100 <i>Font</i> Paymon Digunakan sebagai <i>Font</i> Sekunder	120
Gambar 4. 101 Ketebalan <i>Stroke</i> pada Logo.....	120
Gambar 4. 102 Hasil Akhir Logo	121
Gambar 4. 103 Hasil Akhir <i>Mock Up Packaging</i>	122
Gambar 4. 104 Penggunaan Warna pada <i>Packaging</i>	122
Gambar 4. 105 Penggunaan Tipografi pada Bagian Depan <i>Packaging</i> RIHLA.	123
Gambar 4. 106 Penggunaan Tipografi pada Bagian Belakang <i>Packaging</i>	123
Gambar 4. 107 Contoh <i>Layouting</i> Bagian Depan <i>Packaging</i>	123
Gambar 4. 108 <i>Layouting</i> Bagian Belakang <i>Packaging</i>	124
Gambar 4. 109 Ilustrasi <i>Packaging</i> RIHLA.....	124
Gambar 4. 110 <i>Mock Up Packaging</i> RIHLA.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xv
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xvii
Lampiran C Hasil Turnitin.....	xxvi
Lampiran D Transkrip Wawancara Ustazah Amelia.....	xxvii
Lampiran E Transkrip Wawancara Ustazah Melissa.....	xxix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA