

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melakukan observasi mengenai suatu aspek untuk mendapatkan suatu informasi atau data untuk diuji secara empiris (Yusuf, 2017, hlm. 19). Sedangkan metodologi penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara ilmiah (Sugiyono, 2019, hlm. 2).

Metodologi penelitian ada tiga cara, yaitu kualitatif, kuantitatif, dan gabungan. Metodologi penelitian kualitatif adalah yang bertujuan untuk mengungkap makna dari suatu masalah yang tampak dalam bentuk data seperti kejadian, maupun kata (Yusuf, 2017, hlm. 33). Sedangkan metodologi kuantitatif adalah metode untuk memperoleh data menggunakan teknik statistik. (Yusuf, 2017, hlm. 33). Bentuk metodologi kualitatif yaitu seperti observasi, wawancara atau *interview*, dan studi referensi. Sedangkan kuantitatif diperoleh dengan cara kuesioner.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif didapatkan dengan cara melakukan *interview* terhadap perangkat sekolah TK B Al-Wildan 1 Tangerang yang turut berpartisipasi dalam proses belajar-mengajar. Sedangkan untuk studi referensi, penulis menggunakan pengetahuan penulis yang didapatkan dari membaca buku, jurnal, maupun artikel.

##### 1. *Interview*

*Interview* dilakukan kepada Amelia Dian Utari selaku kepala sekolah TK Al-Wildan 1 Tangerang pada hari Jumat, 23 Februari 2024 sekitar jam 8 pagi di TK Al-Wildan 1 Tangerang, untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan anak-anak TK B Al-Wildan 1 Tangerang dalam memahami pengenalan Bahasa Arab yang

didapatkan di kelas, metode seperti apa yang digunakan pada TK tersebut untuk mengenalkan Bahasa Arab kepada anak-anak, dan sejauh mana anak-anak dianggap telah memahami bahasa yang dikenalkan di kelas, serta memperoleh informasi apakah setiap harinya ada pengulangan terhadap kosakata yang telah dikenalkan di hari-hari sebelumnya atau lain sebagainya.

Penulis juga akan melakukan interview terhadap guru yang mengajar Bahasa Arab di TK B Al-Wildan 1 Tangerang, untuk mendapatkan informasi seputar pengenalan Bahasa Arab di kelas, seperti jenis Bahasa Arab apa yang diajarkan kepada anak, apakah itu kosakata, berhitung, atau *grammar*, lalu berapa lama durasi pembelajaran Bahasa Arab yang didapat anak selama pekan sekolah berlangsung, serta hal apa saja yang menjadi tantangan baik bagi anak-anak maupun pengajar selama proses pengenalan Bahasa Arab berlangsung.

**a. Interview kepada Amelia Dian Utari**

Hasil *interview* dengan Amelia Dian Utari selaku Kepala Sekolah TK Al-Wildan 1 Tangerang yang dilakukan pada hari Jumat, 23 Februari 2023 di lingkungan sekolah Al-Wildan 1 Tangerang, penulis berhasil memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran Bahasa Arab di kelas, di mana Bu Amel menjelaskan bahwa murid TK B Al-Wildan 1 mendapatkan dua jenis sistem pengenalan Bahasa Arab.

Pertama ada sistem *arabic diniyah* di mana metode pembelajarannya yaitu dengan menggunakan buku yang di dalamnya terdapat huruf hijaiyah putus-putus yang harus disambung oleh anak-anak, serta di setiap lembar huruf hijaiyah, terdapat kosakata yang diawali dengan huruf hijaiyah tersebut.

Sedangkan metode kedua yaitu *native Arabic*, di mana anak-anak akan melakukan *sensory play* dengan tetap dikenalkan Bahasa Arab

pada metode tersebut. Sebagai contoh, anak-anak akan diajak menggunting kertas berwarna tertentu dengan bentuk tertentu. Maka nanti sang pengajar akan memberi tahu apa Bahasa Arab dari warna tersebut, dan apa Bahasa Arab dari bentuk tersebut.

Bu Amel juga menjelaskan bahwa anak-anak lebih banyak yang merasa mengantuk ketika menggunakan metode *Arabic diniyah*, karena mereka harus berhadapan dengan buku dan menyambung huruf. Namun Bu Amel menjelaskan bahwa anak-anak dan pihak sekolah tentunya akan sangat terbantu apabila dihadirkan media interaktif untuk menunjang proses pengenalan Bahasa Arab, di mana diharapkan agar anak-anak dapat lebih aktif dan senang, serta lebih siap untuk menerima Bahasa Arab.



Gambar 3. 1 Interview dengan Narasumber 1

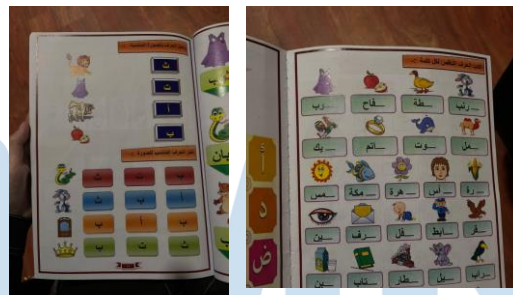
#### **b. Interview kepada Pengajar di TK Al-Wildan 1 Tangerang**

Pada hari Selasa, 26 Maret 2024 penulis menemui Ustazah Melissa selaku ketua bagian pengajaran di TK Al-Wildan Tangerang, sekaligus sebagai pengajar untuk melakukan wawancara di lingkungan TK Al-Wildan Tangerang. Pada kesempatan ini, tentunya penulis dapat bertanya lebih detail dan leluasa mengenai system pembelajaran di sekolah tersebut, karena tentunya Ustazah Melissa merupakan orang yang ikut terjun ke lapangan sehingga mengetahui banyak hal.

Secara garis besar, beberapa pertanyaan yang penulis lontarkan kepada beliau yaitu mengenai kendala dari model belajar-mengajar Bahasa Arab yang dilakukan terhadap anak-anak di TK tersebut.

Berdasarkan penuturan beliau, pada mulanya TK tersebut sempat beberapa kali mengganti buku ajar yang dicetak sendiri oleh salah satu ustaz petinggi di Al-Wildan. Akan tetapi, beberapa kali buku dari bahan ajar tersebut dirasa kurang pas untuk usia dini dengan berbagai alasan, tergantung buku cetaknya. Ada kalanya kosakata yang terlalu sedikit, atau kosakata yang tidak memiliki *harakat* huruf.

Akan tetapi, kini TK Al-Wildan sudah memiliki buku bahan ajar yang dirasa cocok untuk anak usia dini, dengan beberapa jenis soal di dalamnya. Seperti tarik garis, mengisi titik-titik untuk melengkapi huruf depan, ataupun menyambungkan bentuk-bentuk huruf hijaiyah. Akan tetapi, memang untuk media pembelajaran yang dimiliki TK B Al-Wildan Tangerang secara pakem hanyalah buku tersebut, tidak ada yang lain.



Gambar 3. 2 Contoh Buku yang Digunakan di TK B Al-Wildan

Ustazah Melissa juga menyampaikan kekhawatiran terhadap kosakata Bahasa Arab yang tidak memiliki *harakat*, karena beliau beranggapan bahwa *harakat* tentunya akan mempermudah anak-anak dalam membaca dan mengingat sehingga *harakat* merupakan esensi yang penting dalam menciptakan kemudahan dalam belajar.

Penulis juga bertanya, apakah ada kendala selama mengajar anak-anak seperti kemungkinan anak bosan, perhatian teralihkan, atau lain sebagainya. Dan apa cara yang dilakukan oleh pengajar untuk

mengatasi hal tersebut. Ustazah Melissa menanggapi bahwasannya tentu saja anak-anak perhatiannya mudah teralihkan, dan cara yang biasanya dilakukan untuk menarik fokus anak kembali adalah dengan memanggil anak tersebut dan memintanya untuk lebih memperhatikan papan tulis. Selain itu, penulis juga bertanya apa harapan atau insight dari Ustazah Melissa terhadap media yang akan dirancang.

Beliau menuturkan, bahwa penggunaan *harakat* diadakan untuk mempermudah anak-anak, karena selama ini media yang dimiliki untuk pembelajaran anak tidak menggunakan *harakat*. Sedangkan untuk *font* Bahasa Arab sebaiknya menggunakan yang standar saja, agar anak-anak tidak bingung. Walaupun, berdasarkan penuturan Ustazah Melissa, bahwa anak-anak di TK B Al-Wildan terhitung sudah lancar membaca Bahasa Arab, bahkan mereka juga sudah mampu menghafal ayat-ayat dari kitab suci.

Selain itu Ustazah Melissa juga menuturkan bahwa permainan yang hendak dirancang tetap mengikuti kaidah agama, di mana dalam agama sebaiknya dadu itu dihindari, karena sistem dadu adalah “untung-untungan”, mirip seperti judi. Selain itu apabila ada ilustrasi maka tidak perlu lengkap, karena menggambar makhluk bernyawa dengan lengkap itu hal yang dilarang.



Gambar 3. 3 Interview dengan Narasumber 2

## 2. Observasi

Observasi dilakukan penulis pada Selasa, 26 Maret 2024 bertepatan dengan wawancara penulis dengan Ustazah Melissa. Penulis masuk ke kelas dan duduk di belakang, mengamati proses belajar-mengajar Bahasa Arab.

Proses belajar tersebut dimulai saat sang pengajar menuliskan tiga kosakata baru beserta artinya, dengan awalan huruf yang sama. Jadi dalam sehari, anak tersebut mendapatkan tiga kosakata baru dengan awalan huruf hijaiyah yang sama. Dan kosakata yang diberikan adalah kosakata seperti nama benda maupun hewan, bukan kosakata berupa kata kerja. Karena kosakata berupa kata kerja dalam Bahasa Arab memiliki peraturannya sendiri, sehingga hal ini sulit untuk pemula. Dan cara penyampaianya adalah, pengajar tersebut membacakan Bahasa Arab secara lantang dan setelah itu diikuti oleh anak-anak. Dilanjutkan dengan membacakan artinya, dan diulangi kembali oleh anak-anak. Hal ini dilakukan secara berulang agar anak-anak hafal.

Setelah anak-anak dirasa telah menghafal, pengajar tersebut mulai menghapus arti kosakata tersebut dan meminta anak-anak untuk menyebutkan apa arti dari kosakata Bahasa Arab tersebut tanpa ada tulisan artinya di papan tulis.

Durasi pembelajaran yang diterapkan adalah sedang, yakni tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lama. Kurang sekitar tiga puluh menit, dengan alasan jika terlalu lama maka anak-anak akan menjadi suntuk. Selama proses pembelajaran berlangsung, memang ada kalanya anak-anak ada yang menjadi asik sendiri, berbincang dengan kawannya, ataupun tidak fokus, walaupun kejadian ini tidak membuat suasana menjadi berantakan ataupun ribut, karena sang pengajar yang segera menegur dengan lembut agar anak tersebut mau

memperhatikan kembali dan sang anak pun mau kembali memperhatikan.



Gambar 3. 4 Observasi di TK Al-Wildan

Penulis juga memperhatikan kemampuan mengenali huruf-huruf hijaiyah dan membaca Bahasa Arab yang dimiliki oleh anak-anak TK B Al-Wildan Tangerang ini tergolong luar biasa, untuk anak-anak seumuran mereka. Karena mereka sudah dapat membaca dengan pembacaan harokat (tanda baca dalam Bahasa Arab) dengan benar. Karena tidak heran, mereka pun juga sudah bisa menghafal ayat-ayat dalam Al-Quran.

### 3.1.1.3 Studi Referensi

Studi referensi merupakan sarana penulis untuk mendapatkan inspirasi mengenai desain dari media interaktif yang akan penulis buat. Pada perancangan ini, penulis menggunakan beberapa jumlah studi referensi.

#### 1. *Hoot Owl Hoot*

Merupakan salah satu *board game* untuk usia 4 tahun ke atas, dengan jumlah pemain 2 – 4 anak dengan durasi sekitar 15 menit.

*Hoot Owl Hoot* merupakan *board game* dengan mekanisme berupa pemain yang harus memindahkan seluruh burung hantu ke sarang sebelum matahari terbit.



Gambar 3.5 *Hoot Owl Hoot*

Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/PnUAAOSw3EteTgtg/s-1640.jpg>

Mulanya, pemain harus menaruh token matahari di tempat start, serta burung hantu di start base. Lalu setelah kartu dikocok, masing-masing pemain mendapatkan tiga buah kartu dalam keadaan kartu harus menghadap ke atas. Kartu yang tersisa dapat ditaruh di tumpukan kartu secara terbalik.

Setiap pemain dapat memindahkan burung hantu sesuai dengan giliran masing-masing dan saling berdiskusi untuk dapat membawa burung hantu pulang ke sarangnya. Setiap pemain secara bergiliran harus memainkan kartu yang dimiliki. Apabila kartu yang dimiliki adalah *Sun Card*, maka pemain harus menggerakkan matahari.

Apabila yang dimiliki adalah kartu warna, pemilik harus menggerakkan burung hantu ke tempat yang sesuai dengan warna yang ada di kartu. Permainan ini berakhir apabila burung hantu telah berhasil kembali ke sarang sebelum matahari terbit.

Penulis menjadikan *Hoot Owl Hoot* sebagai studi referensi karena penulis terinspirasi dari desain yang dimiliki oleh board game ini, terutama pada ilustrasinya yang sederhana namun sangat menarik dengan konsep cartoonist dan warna-warna yang menarik dan *bold*.

Untuk analisis warna di mana penggunaan warna pada *Hoot Owl Hoot* memberikan kesan kontras karena



memadukan warna gelap dengan warna-warna terang untuk menarik perhatian anak-anak.

Sedangkan untuk tipografi, penggunaan *font* yang menarik dengan bentuk yang sederhana namun membuat anak-anak tertarik, dan mudah dibaca.

Untuk ilustrasi yang digunakan cukup sederhana karena diperuntukkan untuk usia 4 tahun ke atas. Seperti gambar burung hantu yang sederhana dan *cartoonist* sehingga menyesuaikan karakter anak-anak usia 4 tahun ke atas. Namun walaupun sederhana, Teknik pewarnaan pada setiap karakter dan unsur sangat berwarna.

Sedangkan untuk penggunaan *layout*, baik *packaging* maupun papan dipenuhi oleh gambar. Terutama pada bagian depan *packaging* dengan tulisan judul di tengah berukuran besar dan warna-warni, dikelilingi oleh 3 gambar burung hantu. Ilustari yang penuh ini meningkatkan daya tarik karena usia anak-anak mudah tertarik dengan gambar.

## 2. *Abandon All Artichokes*

Merupakan *board game* berjenis *card game* yang dapat dimainkan oleh 2 – 4 orang, dengan perkiraan durasi sekitar 4 menit, di mana permainan ini bertujuan untuk mengeluarkan beberapa kartu dari pemain terutama yang bergambar artichoke.



Gambar 3. 6 *Abandon All Artichoke*  
Sumber: [https://www.thefamilygamers.com/wp-content/uploads/AAA\\_beauty.jpg](https://www.thefamilygamers.com/wp-content/uploads/AAA_beauty.jpg)

Mekanisme permainan yang didesain oleh Emma Larkins ini adalah dengan membagikan 10 kartu bergambar artocok ke setiap pemain. Lalu, kartu-kartu lain yang bergambar sayuran selain artocok ditaruh di tengah-tengah pemain sebanyak lima kartu dengan posisi berbaris yang disebut *Garden Row*, dan sisa kartu lain ditumpuk secara terbalik. Pemain akan mengambil salah satu kartu bergambar sayuran manapun yang ada di depannya untuk mengkompos artocok tersebut. Selanjutnya, pemain dapat mengambil beberapa kartu yang tertutup sampai pemain dapat memastikan bahwa lima kartu yang ada ditangannya bukan yang bergambar artocok.



Gambar 3. 7 Kartu pada *Abandon All Artichoke*  
 Sumber: [https://www.theboardgamefamily.com/wp-content/uploads/2021/04/AbandonArtichokes\\_Cards.jpg](https://www.theboardgamefamily.com/wp-content/uploads/2021/04/AbandonArtichokes_Cards.jpg)

Alasan penulis menjadikan *Abandon all Artichoke* ini karena pewarnaan dan ilustrasinya yang sederhana dan sangat cocok untuk usia anak-anak. Selain itu, *packaging* yang cukup unik karena berbentuk bundar mengikuti ikon artocok.

Sedangkan untuk analisa warna dari segi *packaging*, warna yang digunakan dominan hijau karena merepresentasikan sayur artocok. Warna yang digunakan merupakan warna-warna yang segar, cukup mencolok, namun memiliki kontras yang seimbang.

Untuk penggunaan tipografi di mana permainan ini menggunakan tipikal *sans-serif* yang sederhana agar mudah dibaca oleh anak-anak, dengan arah bentuk melingkar sesuai *board game packaging* yang berbentuk bundar.

Untuk ilustrasi, di mana permainan ini menggunakan ilustrasi sayur-mayur yang sederhana, namun dengan metode pewarnaan gradasi memberikan kesan nyata pada gambar-gambar tersebut. Selain itu, penggambaran sayur-mayur yang hidup memberikan penambahan kekuatan karakter untuk mainan anak.

Dan untuk penggunaan *layout* dari segi *packaging*, penempatan tulisan dan ilustrasi yang agak berdekatan sehingga memberi kesan penuh sehingga nampak dari luar untuk memikat perhatian anak-anak.. Adapun untuk bagian kartunya, gambar sayur-mayur tersebut terletak di tengah dan berukuran besar agar anak mengingat apa bentuk sayur dari setiap nama-nama sayuran di bawahnya.

### 3. *Outfoxed!*

*Outfoxed!* merupakan *cooperative board game* diperuntukkan untuk anak usia 5 tahun ke atas, dan dapat dimainkan 2 – 4 orang dengan perkiraan durasi 20 – 30 menit. Permainan ini bertujuan untuk mencari tahu rubah mana yang mencuri *pie* milik Nyonya Plumpert.



Gambar 3. 8 *Board Game Outfoxed!*

Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/jRzEsTmuYG8/maxresdefault.jpg>

Mekanisme permainan ini adalah pemain harus meletakkan kartu-kartu suspek di sekitar papan dengan keadaan terbalik. Lalu figura berbentuk rubah diletakkan di ujung papan, di mana pemain harus melemparkan dadu, dan dadu tersebut bergambar mata dan jejak. Apabila setelah dikocok jumlah mata lebih banyak, maka para pemain akan melihat lebih banyak tersangka dengan cara membalikkan kartu-kartu suspek menghadap ke atas, dan jika jumlah jejak lebih banyak maka figura rubah tersebut dapat berjalan di setiap bloknya.



Gambar 3. 9 Mekanisme *Outfoxed!*

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5b65d763fcf7fd7d0c65108e/1627779416388-Z482AFCFOV3R4URHMX0W/Outfoxed%21+by+Gamewright+16.jpeg>

Alasan penulis menjadikan *Outfoxed!* sebagai referensi adalah, karena model ilustrasi serta pewarnaan yang sangat menarik bagi anak-anak karena warna-warna yang mencolok, *colorful*, serta ilustrasi seperti buku cerita yang sangat menyenangkan.

Untuk analisa warna, pewarnaan pada *Outfoxed!* sangat menarik dan berwarna dengan penggunaan warna yang *bright* akan tetapi cenderung *soft*, terlebih lagi pada *packaging* di mana rubah yang berwarna oranye yang kontras dengan dengan latar pepohonan hijau

Sedangkan untuk tipografi yang digunakan adalah jenis *serif* dengan bentuk *serif* yang berbentuk kotak dengan

susunan yang sedikit tidak beraturan seperti tulisan anak kecil. Di bawahnya terdapat tulisan kecil dengan bentuk sans-serif sambung. Warna yang diberikan pada tipografi menambah daya tarik.

Untuk analisa *layout* pada *packaging* dipenuhi oleh gambar hewan-hewan di kebun, dengan tulisan judul permainan di atas berukuran besar. Kesan penuh pada *layout* ini menambah daya tarik, dengan penataan ruang atau *space* yang rapih sehingga tidak terlihat tidak beraturan.

#### 3.1.1.4 Studi Eksisting

Penulis menggunakan studi eksisting untuk memberikan gambaran serta membandingkan metode dalam proses pengenalan Bahasa Arab.

##### 1. ZamZamy

Merupakan *board game* berbentuk kartu edukasi yang dirancang oleh Kaksam Rizky di tahun 2018. Buku ini diperuntukkan bagi anak usia 7 tahun ke atas, dan dapat dimainkan oleh 2 – 5 pemain dengan durasi sekitar 15 menit.



Tabel 3. 1 Board Game ZamZamy

Sumber: <https://www.playday.id/uploads/filemanager/blog/2018-02-16%20Zamzamy/ZAMZAM8.jpg>

Pada ZamZamy ini terdapat papan, kartu misi, token, buku, serta kartu huruf hijaiyah. Mekanismenya adalah,

pemain dapat mengambil token berwarna untuk ditaruh pada kotak berisi huruf hijaiyah yang huruf depannya dimulai dengan huruf yang sesuai pada kartu yang ada dan jika seluruh kartu terpakai, maka pemain otomatis menang.



Gambar 3. 10 Tangkap Layar ZamZamy dari youtube.com

Selain itu, ada metode bermain yang lainnya di mana setiap pemain bisa mendapatkan tiga buah kartu berisi huruf hijaiyah. Lalu pemain dapat mengklaim salah satu kotak yang memiliki satu huruf yang sama dengan kartu yang dipegang. Lalu, pemain dapat menutup harokat huruf serta letak huruf yang sesuai dengan huruf yang telah diambilnya. Apabila pemain benar, maka pemain menang.

Untuk analisa *strength* pada permainan ini, bahwasannya permainan ini memiliki elemen penunjang yang sangat lengkap. Selain itu, Tujuan dari permainan ini mencakup banyak seperti pengenalan huruf hijaiyah dan Bahasa Arab.

Untuk analisa *weakness* yakni penggunaan warna dan elemen-elemen yang masih sederhana, terutama pada buku, serta permainan ini cenderung cukup kompleks untuk usia anak-anak, dengan cara yang agak monoton.

Dari segi *opportunities*, buku dapat dibuat lebih menarik seperti lebih berwarna dengan ilustrasi lain.

Dan untuk *threats*, anak-anak akan lebih cepat bosan apabila desain kurang menarik

Penulis juga menganalisa desain pada *board game* ZamZamy, di mana hasil analisa warna yakni penggunaan warna yang tidak terlalu banyak dan bermacam, serta cenderung menggunakan warna yang agak sedikit gelap namun cenderung *soft*, sehingga memberikan kesan tidak terlalu ramai untuk media dengan target anak-anak.

Sedangkan untuk analisa ilustrasi dimana permainan ini memiliki ilustrasi yang sederhana dan memiliki nuansa Islami.

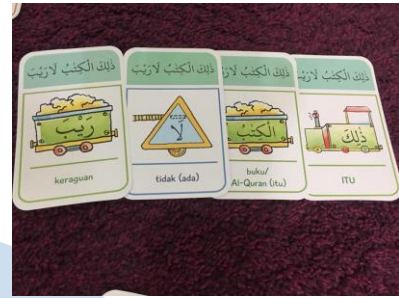
Untuk analisa tipografi, bahwasannya permainan ini menggunakan tipografi *sans-serif* yang sederhana dan mudah dibaca bagi anak-anak.

Sedangkan untuk *layouting* pada permainan ini bahwasannya tata letak buku Bahasa Arab teratur sehingga mudah dibaca, serta huruf-huruf hijaiyah memiliki ukuran yang lebih besar pada elemen-elemen penunjang agar anak lebih cepat menghafal

## 2. LAQU (Learning Arabic for Quranic Understanding)

Merupakan *board game set* pengenalan Bahasa Arab dengan metode AMALI (Alami, Mainkan, Aplikasikan, Lagukan, dan Imajinasikan).

LAQU memiliki beberapa materi sebagai tujuan utama LAQU seperti pembahasan kalimat sempurna, kata ganti, kata kerja, kata benda, serta perubahan akhir kata dalam Bahasa Arab.



Gambar 3. 11 LAQU Board Game

Analisa *strength* pada SWOT milik LAQU yaitu, permainan ini memiliki berbagai *output* untuk mengenalkan Bahasa Arab dalam satu set mainan. Selain itu tujuan, visi dan misi dari LAQU yang mendetail di mana target dapat mempelajari seluruh kategori pembelajaran dalam Bahasa Arab.

Untuk analisa *weakness* yakni banyaknya materi pada LAQU sehingga target kurang terfokuskan pada pencapaiannya.

Untuk analisa *opportunity* yakni setiap set dapat lebih difokuskan agar materi dapat tersampaikan kepada target dengan pasti.

Sedangkan untuk analisa *threat*, karena materi terlalu banyak dengan metode yang hamper mirip satu dengan yang lain sehingga anak cenderung bosan.

Penulis juga menganalisa desain dari LAQU, di mana hasil analisa dari warna adalah di mana warna yang digunakan sangat bervariasi dan penggunaan warna-warna cerah sehingga memberi kesan menarik dan sesuai dengan usia target (anak-anak).



Untuk analisa dari ilustrasi, LAQU memiliki banyak ilustrasi di setiap outputnya, dengan ilustrasi sederhana namun menarik, di mana anak-anak tentunya tertarik pada sesuatu yang bergambar.

Sedangkan untuk analisa dari tipografi adalah, di mana LAQU menggunakan tipografi berjenis *sans-serif* yang berwarna-warni sehingga menarik dan mudah untuk dibaca.

Dan yang terakhir adalah analisa *layout*, di mana baik ilustrasi maupun tipografi dikombinasikan dengan baik pada desain LAQU, dengan suasana desain yang mirip dengan buku cerita sehingga tidak terkesan membosankan.

### 3. Asyik Rumahku

Merupakan *boardbook* pengenalan Bahasa Arab yang bertemakan barang-barang di sekitar rumah, *Boardbook* ini memuat sekitar 75 kosakata Bahasa Arab sehari-hari yang ditujukan untuk anak-anak usia pra-sekolah hingga sekolah dasar. Penulis menganalisa SWOT pada permainan Asyik Rumahku.



Gambar 3. 12 *Boardbook* "Asyik Rumahku"

Untuk analisa *strength* bahwasannya materi dasar yang sangat mudah dicerna anak-anak karena memuat kosakata sehari-hari di lingkungan terdekat anak.

Untuk analisa dari *weakness*, bahwa Asyik Rumahku masih kurang interaktif sehingga memungkinkan anak-anak tidak selalu memperhatikan setiap materi.

Untuk analisa dari *opportunity*, bahwa Asyik Rumahku bisa dirancang lebih interaktif dan dikembangkan lagi, seperti *pop-up book* sehingga anak lebih tertarik.

Dan yang terakhir adalah analisa dari *threat*, di mana mainan Asyik Rumahku yang kurang interaktif dan terkesan seperti buku cerita biasa sehingga tidak selalu anak dan orangtua saling bekerjasama dalam proses pengenalan Bahasa Arab dengan metode seperti demikian.

Penulis tidak hanya menganalisa SWOT, namun penulis juga menganalisa desain atau perancangan dari *boardbook* ini sebagai gambaran penulis dalam merancang media interaktif.

Di mana untuk analisa warna, yakni warna yang digunakan dalam *boardbook* ini sangat bervariasi dan menggunakan warna-warna seperti warna perabotan rumah dengan pewarnaan yang cukup mencolok, Namun untuk pewarnaan pada *font* Bahasa Arab yang berwarna hitam biasa sehingga ada tendensi kurang menarik atau bahkan kurang terlihat.

Untuk analisa dari ilustrasi, bahwasannya ilustrasi yang digunakan sangat mendetail menggambarkan kondisi setiap ruangan dalam rumah, sehingga materi dapat tergambarkan dan tersampaikan kepada target.

Sedangkan untuk analisa dari tipografi, bahwasannya jenis tipografi yang digunakan adalah *sans-serif* sederhana dan terkesan tumpul, yang cocok untuk usia target dan tentunya mudah untuk dibaca.

Dan analisa yang terakhir adalah analisa dari *layout*, di mana kombinasi antara tata letak gambar maupun tulisan sudah sangat baik, hanya saja untuk ukuran nama-nama benda masih kurang besar, sementara seharusnya dibuat lebih besar dan mencolok mengingat pembelajaran Bahasa Arab adalah tujuan utama dari *boardbook* ini.

### **3.1.1.5 Kesimpulan**

Memberikan materi untuk diajarkan kepada anak-anak usia keemasan butuh tingkat kreativitas yang tinggi, mengingat fokus anak yang cepat berubah, sehingga media interaktif dapat menjadi solusi yang tepat untuk digunakan dalam sistem belajar-mengajar pada anak. Terbukti berdasarkan wawancara singkat dengan kepala sekolah TK Al-Wildan 1 Tangerang di mana anak-anak lebih cepat bosan dan mengantuk apabila pengenalan Bahasa Arab dengan metode menyambung huruf sedang berlangsung, dibandingkan dengan yang menggunakan metode *sensory play*.

## **3.2 Metodologi Perancangan**

Berdasarkan T. Fullerton (2014) bahwasannya terdapat 3 tahapan atau proses yang harus diperhatikan dalam melakukan rancangan desain:

### **1. *Conseptualization***

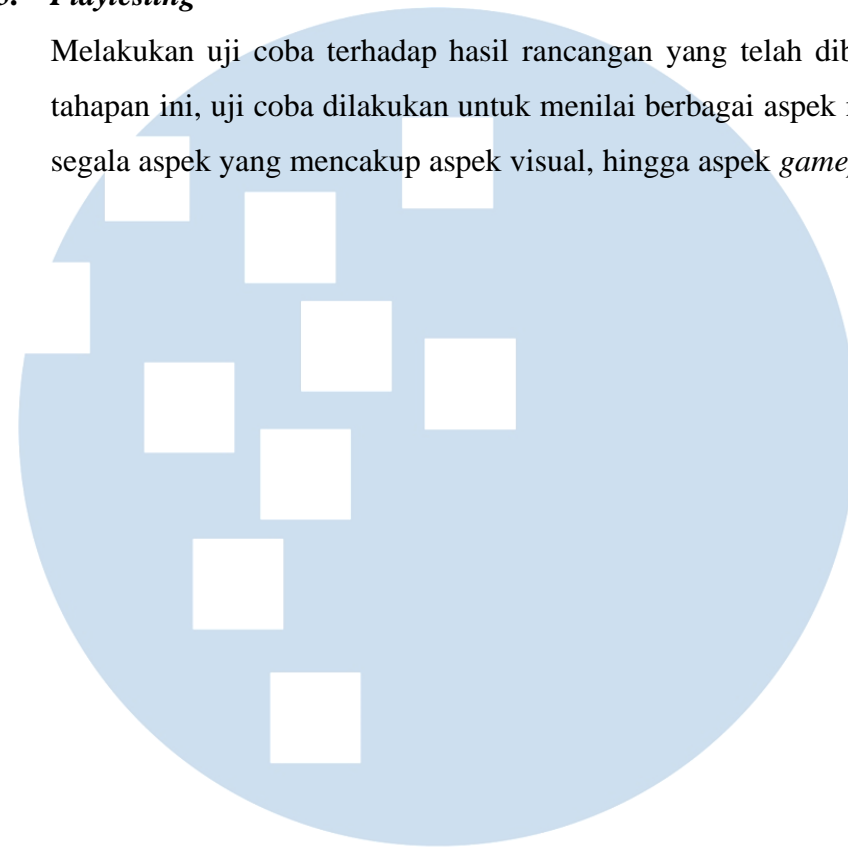
Pencarian ide dengan menentukan konsep dan mengolah ide-ide tersebut ke dalam tahap selanjutnya seperti *brainstorming*, *mind-mapping*, dan lain sebagainya.

### **2. *Prototyping***

Merupakan tahapan atau fase eksekusi ide-ide yang telah diolah sebelumnya. Umumnya pada saat memasuki tahap awal *prototyping*, desain yang dirancang masih berbentuk sederhana, sebelum pada akhirnya dikembangkan dan menjadi desain yang sempurna.

### 3. *Playtesting*

Melakukan uji coba terhadap hasil rancangan yang telah dibuat. Pada tahapan ini, uji coba dilakukan untuk menilai berbagai aspek mulai dari segala aspek yang mencakup aspek visual, hingga aspek *gameplay*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA