

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD*
GAME “MARI BERMAIN SAMBIL BELAJAR DO’A
HARIAN ISLAM” PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN DI
KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir

Prodi Desain Komunikasi Visual

Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Amanda Adelia

2020620038

UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI

PALEMBANG

2024

HALAMAN PENGESAHAN

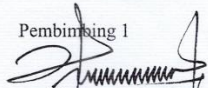
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD*
GAME “MARI BERMAIN SAMBIL BELAJAR
DO’A HARIAN ISLAM” PADA ANAK USIA 7-12
TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

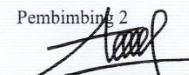
Amanda Adelia
NIM. 2020620038

Telah dipertahankan pada tanggal 5 Agustus 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

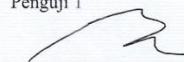
Pembimbing 1


Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

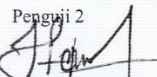
Pembimbing 2


Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0221017901

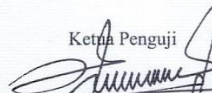
Penguji 1


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0206058602

Penguji 2


Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0230058703

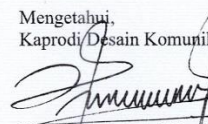
Ketua Penguji


Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 14 Agustus 2024

Mengetahui,
Kaprod/Desain Komunikasi Visual


Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Menyetujui,
Dekan FIPB


Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”.

(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)

“Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu dan tidak ada rencana-Mu yang gagal”.

(Ayub 42:2)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja Lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

“Orang lain tidak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”.

Karya ini ku persembahkan untuk kedua orang tuaku yang ku sayangi,

Ayah Kgs. M. Usman dan Ibu Yeni Kartika

Serta orang-orang yang kucintai yang senantiasa memberikan do'a, semangat, kasih sayang, dan juga dukungan yang penuh kepadaku dari awal hingga akhir dalam pembuatan Tugas Akhir Karya ini.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Amanda Adelia
NIM : 2020620038
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD GAME* "MARI BEERMAIN SAMBIL BELAJAR DO'A HARIAN ISLAM" PADA ANAK USIA 7-12 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 14 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Amanda Adelia)

NPM : 2020620038

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Tugas Akhir ini penulis sembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutan dalam hidup, yaitu Ibunda tercinta Yeni Kartika. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai dengan bangku perkuliahan, namun beliaulah yang mampu mendidik penulis, mendoakan, memberikan semangat dan dukungan yang lebih, serta motivasi tiada henti. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis, yang keras kepala dan tidak percaya diri. Ibu adalah satu-satunya alasan penulis ingin berjuang untuk menyelesaikan studinya, ibu adalah motivasi terbesar untuk bisa menaikan derajat orang tua. Hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Kedua, kepada ayahanda tercinta Kgs. M. Usman, terima kasih yang sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau, terimakasih sudah menjadi tulang punggung keluarga. Beliau juga belum sempat merasakan Pendidikan ssampai dengan bangku perkuliahan, namun beliau sangat hebat untuk mendidik penulis menjadi Perempuan yang kuat, sabar, dan tegar dalam hal apapun. Terimakasih atas dukungan, semangat dan do'a nya. Terimakasih atas *effort* yang selalu diberikan untuk penulis, meski kadang pemikiran beliau sering tidak sejalan sama penulis tapi beliau merupakan salah satu sosok yang sangat kuat, dan tegas dalam mendidik penulis hingga sampai menyelesaikan studinya sampai sarjana.

3. Dr. H. Marzuki Alie, S.E.,M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T., I.P.M., ASEAN. Eng. Selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Univesitas Indo Global Mandiri Palembang.
5. Dr. H. Junaini, M.M. Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
6. Prof. Erry Yulian T.Adesta, PhD. Selaku Wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerjasama Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
8. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
9. Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir yang sudah memberikan ilmu, ide, saran, dan masukan yang sangat baik kepada penulis, serta selalu meluangkan waktunya untuk bersedia membimbing penulis dengan memberi arahan yang baik selama Tugas Akhir. Sekaligus selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama perkuliahan dari semester pertama sampai semester akhir ini.
10. Aji Windu Viatra, S.Sn., M.Sn. Selaku dosen pembimbing II yang juga telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan sepenuh hati serta memberikan masukan dan saran yang sangat berguna bagi penulis dalam penyusunan laporan dan perancangan karya.

11. Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn selaku kord. Panitia Pelaksanaan Tugas Akhir yang selalu memberikan informasi penting mengenai Tugas Akhir, serta telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, bimbingan, motivasi dan semangat yang baik untuk mensukseskan pameran Tugas Akhir, dan telah mengkoordinasi pelaksanaan Tugas Akhir dengan sangat baik.
12. Bobby Halim, S.Sn., M.Ds dan Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn selaku dosen penguji I dan II yang telah memberikan krtitik dan saran yang sangat membangun bagi penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir.
13. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Indo Global Mandiri yang telah banyak membagikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama masa perkuliahan berlangsung.
14. Dr. Fauzia Afriyani S.Pd.,M.Si selaku Ibu yang waktu itu menjabat biro kemahasiswaan di Universitas Indo Global Mandiri, penulis sangat ingin berterima kasih sudah merangkul, memberikan informasi penting, semangat serta motivasi kepada anak penerima bidikmisi seperti penulis, sehingga penulis dapat termotivasi untuk menyelesaikan perkuliahan baik.
15. Nopi Antariksa S.pd., M.Si selaku narasumber utama dari Dinas Pendidikan Kota Palembang yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data dan informasi terkait kebutuhan dari Tugas Akhir ini.
16. Hj. Nafiro, Rukiah Nungcik, dan Sadariah selaku narasumber dari TK/TPA sekaligus guru mengaji penulis di masa kecil, terima kasih sudah memberikan semangat, kasih sayang dan bersedia membantu penulis dalam mengumpulkan informasi-informasi penting mengenai Perancangan Tugas Akhir ini.

17. Seluruh responden yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk mengisi google form yang sudah penulis bagikan dalam pengumpulan data survey terkait Tugas Akhir.
18. Adevia Nurhawa S.Ds selaku Admin Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan arahan, semangat, dan motivasi kepada penulis, terima kasih selalu senantiasa meluangkan waktu yang sangat berharga untuk penulis, selalu mengingatkan hal-hal yang baik, serta perhatian penuh kepada penulis. Terima kasih sudah menjadi kakak/mba yang baik bagi penulis.
19. Atiyah Saifa sebagai adik kandung yang sangat penulis sayangi, terima kasih telah menjadi adik yang baik untuk penulis, yang selalu senantiasa memberikan semangat, dan kasih sayang kepada penulis.
20. Hilda Febrianti S.Pd dan Abdul Hafidz sebagai kakak sepupu yang sangat penulis sayangi, terima kasih sudah berada di samping penulis, membantu, memberikan dukungan yang penuh, menyemangati, dan memberikan apresiasi kepada penulis, terima kasih atas kebaikan yang sudah diberikan selama ini, sudah berusaha melindungi penulis, dan membantu penulis dalam proses Tugas Akhir.
21. Bila Amanda Amd.T, Fitriyan, SE, Sabina Cahya Ramadhani, Elsa Saputrie, Dian Nur'aini, Dhea Amanda, Siti Komala Sari, Putri Dwi Septiani, Zaleha Pratiwi, Nurhayati sebagai sahabat yang sangat penulis sayangi, terima kasih telah menjadi sahabat yang sangat baik, perhatian dan kebersamai penulis dalam suka maupun duka. Terima kasih atas motivasi, dan semangat yang diberikan, serta kebaikan-kebaikan yang sudah diberikan kepada penulis selama

ini, terima kasih sudah selalu mengingatkan hal-hal yang positif kepada penulis. Kehadiran mereka sangat berharga dihidup penulis.

22. Desi Fitria, M. Septian Adi Kuncoro, Shafa Naila, M. Syafiq, Wahyu Iswandi, M. Seno Ibrahim, Asnia, sebagai teman yang penulis sayangi, terima kasih telah menjadi teman yang sangat baik, mampu merangkul penulis, hingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan bersama-sama. Terima kasih sudah menjadi teman yang saling menguatkan satu sama lain, saling mendukung dalam keadaan suka maupun duka. Terima kasih sudah mengajak penulis mengerjakan tugas bersama-sama selama masa perkuliahan sampai Tugas Akhir. Kepada Asnia terima kasih sudah mengizinkan penulis untuk mengerjakan tugas, makan, tidur di kost nya. Mereka merupakan sosok teman yang sangat baik. Terakhir, terima kasih atas segalanya yang sudah diberikan kepada penulis, kehadiran mereka sangat berharga bagi penulis.

Penulis sadar bahwa laporan ini masih belum sempurna baik pada teknis penulisan maupun materi, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan pembuatan laporan Perancangan Tugas Akhir ini. Penulis berharap semoga dengan dibuatnya laporan Perancangan Tugas Akhir ini, dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Palembang, 30 Agustus 2024



Amanda Adelia
NPM. 2020620038

ABSTRAK

Do'a merupakan suatu kewajiban bagi umat Islam, do'a juga sudah diharuskan untuk di ajarkan kepada anak sejak dini mungkin, sehingga dapat membentuk karakter yang lebih religius dan sopan santun, di kota Palembang masih sedikitnya anak-anak yang menerapkan do'a dikesehariannya, dikarenakan ada banyak sekali faktor-faktor yang dapat terjadi pada lingkungan sekitar, salah satunya, faktor dari orang tua yang lupa atau tidak hapal do'a harian Islam, dan orang tua sibuk bekerja. Faktor lain yaitu dari TK/TPA tempat mengaji, kurangnya media pembelajaran yang baru dan menarik. Sehingga membuat anak cepat merasakan bosan dalam belajar do'a harian Islam, Berdasarkan hasil kuesioner dilakukan pada tanggal 30 Maret – 31 Maret 2024 tepatnya kepada orang tua dan anak, terdapat 43 responden menunjukkan bahwa kebanyakan anak-anak yang tidak menerapkan do'a dikeseharian mereka memperoleh sebesar 51,2% sedangkan yang menerapkan do'a hanya 48,8%. Jadi bisa dibilang masih sedikitnya yang menganggap penting do'a sehari-hari. Tujuan dari perancangan komunikasi visual *board game* ini adalah untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik kepada anak. Tujuan kedua yaitu, untuk menyadarkan dan mengajak anak dalam menerapkan do'a di kesehariannya. Pada perancangan ini menggunakan metode perancangan yaitu *design thinking*, yang merupakan *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test*. Pemilihan media meliputi (*main media*) *board game, puzzle*, 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.*

ABSTRACT

Prayer is an obligation for Muslims, prayer must also be taught to children as early as possible, in order to form a more religious character and good morals, in the city of Palembang there are still very few children who practice prayer at home. everyday life, because many factors can occur in the surrounding environment, one of which is parents who forget or don't memorize Islamic daily prayers, and parents who are busy working. Another factor is the TK/TPA where the Koran is taught, the lack of new and interesting learning media. This makes children quickly feel bored when learning Islamic daily prayers. Based on the results of a questionnaire conducted on March 30 - March 31 2024 to parents and children, to be precise, there were 43 respondents who indicated that the majority of children did not implement prayer in their daily lives. obtained 51.2% while only 48.8% applied prayer. So you could say that there are still very few people who think daily prayer is important. The aim of designing this visual communication board game is to provide fun and interesting learning to children. The second aim is to raise

awareness and encourage children to apply prayer in their daily lives. This design uses a design method, namely design thinking, namely empathize, define, ideate, prototype and test. Media selection includes (main media) board games, puzzles, and illustration books, (pre media) x-banners, posters, digital posters, catalogs, and (continued) bag hangers, backpacks, pencils, erasers, rulers, pencil boxes, pointing in the Al-Quran, long t-shirts, tumblers, pins, sticker packs and notebooks in media selection are expected to be media that can help facilitate children's learning of Islamic daily prayers.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
TABEL GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan	6
D. Manfaat Perancangan	8
E. Batasan Masalah	9
Kajian Ide Perancangan	10
Metode Perancangan	21
Landasan Teori	27
Sistematika Perancangan	38
Alur Pemikiran Perancangan	40

BAB II PENGOLAHAN DATA

A. Identifikasi Data	41
1. Definisi Do'a	41
2. Jenis-Jenis Do'a Harian Dalam Islam	42
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal Do'a Harian Islam Pada Anak	46
4. Metode yang digunakan untuk menghafal do'a harian Islam	49
5. Kriteria-Kriteria Kemampuan Menghafalkan Doa Harian Islam	49
6. Peran Guru Mengaji Dalam Mengajarkan Anak	50
7. Buku Ilustrasi	50
8. <i>Board Game</i>	51
9. Manfaat Penggunaan <i>Board Game</i> Do'a Harian Islam Pada Anak Usia 7-12 Tahun	52
10. Data Wawancara Dinas Pendidikan Kota Palembang	53
11. Data Wawancara TPA Nurul Jamik	56
12. Data Wawancara TPA TK TPA Al-Mahmudiah	60
13. Hasil Kuesioner	66
B. Analisis Data	74
C. Lembaga Pendukung	78
D. Faktor Penghambat Dan Pendukung	82
E. Perancangan Yang Pernah Dibuat	83
F. Usulan Pemecahan Masalah (Permasalahan, Kesimpulan dan Pemecahan Masalah)	86
G. Sintesis	87

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Perencanaan Kreatif	89
1. Strategi Kreatif	89
2. Program Kreatif	93
B. Perencanaan Media	113

1. Tujuan Media	113
2. Strategi Media	114
3. Program Media	115

BAB IV VISUALISASI DESAIN

A. Visualisasi Desain	142
B. Alur Desain Interaktif	222

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	226
B. Saran	228

DAFTAR PUSTAKA	230
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	233
-----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Anak-Anak Belajar Mengaji dan Berdoa	3
Gambar 1.2 Aku Suka Berdoa	4
Gambar 1.3 <i>5 Pillars Of Islam</i>	10
Gambar 1.4 <i>Hanging Door</i>	12
Gambar 1.5 Buku Untuk Anak	13
Gambar 1.6 <i>Surah Journey Junior Islamic Board Game</i>	14
Gambar 1.7 <i>Surah Journey Junior Islamic Board Game</i>	16
Gambar 1.8 Buku Aku Suka Berdoa	17
Gambar 1.9 <i>Forest Tale Board Game</i>	18
Gambar 1.10 <i>Forest Tale Board Game</i>	19
Gambar 1.11 Permainan <i>Puzzles</i>	20
Gambar 1.12 <i>Design Thinking</i>	22
Gambar 1.13 Alur Pemikiran	40
Gambar 2.1 Dokumentasi Anak-Anak TK TPA	41
Gambar 2.2 Wawancara Dinas Pendidikan Kota Palembang	53
Gambar 2.3 Dokumentasi Tempat TPA Nurul Jamik	56
Gambar 2.4 Dokumentasi Murid TPA Nurul Jamik	56
Gambar 2.5 Dokumentasi Wawancara Ustadzah Hj.Nafiro Naning	57
Gambar 2.6 Lokasi TK TPA Al-Mahmudiah	60
Gambar 2.7 Dokumentasi Murid TK TPA Al-Mahmudiah	60
Gambar 2.8 Wawancara Ustadzah Sadariah	61

Gambar 2.9 Wawancara Ustadzah Rukiah Nungcik	61
Gambar 2.10 Kuesioner Bagian 1	66
Gambar 2.11 Kuesioner Bagian 1	67
Gambar 2.12 Kuesioner Bagian 1	67
Gambar 2.13 Kuesioner Bagian 1	68
Gambar 2.14 Kuesioner Bagian 1	69
Gambar 2.15 Kuesioner Bagian 2	70
Gambar 2.16 Kuesioner Bagian 2	70
Gambar 2.17 Kuesioner Bagian 2	71
Gambar 2.18 Kuesioner Bagian 2	71
Gambar 2.19 Kuesioner Bagian 2	72
Gambar 2.20 Kuesioner Bagian 2	72
Gambar 2.21 Kuesioner Bagian 2	73
Gambar 2.22 <i>Mind Mapping</i>	74
Gambar 2.23 Lambang Kota Palembang	78
Gambar 2.24 Lambang Dinas Pendidikan Kota Palembang	80
Gambar 2.25 Lambang Kementerian Agama Kota Palembang	81
Gambar 2.26 Buku Aku Suka Berdoa	83
Gambar 2.27 <i>5 Pillars Of Islam</i>	84
Gambar 2.28 <i>Sticker</i> Doa Ketika Bercermin	84
Gambar 2.29 Buku 99 Doa & Dzikir Harian Untuk Anak	85
Gambar 2.30 Gantungan Dinding Doa Sehari Hari	85

Gambar 3.1 Dokumentasi Anak-Anak	92
Gambar 3.2 Objek Visual	100
Gambar 3.3 Objek Visual	101
Gambar 3.4 Masjid Raya Taqwa	103
Gambar 3.5 Warna	106
Gambar 3.6 <i>Sans Serif</i>	107
Gambar 3.7 <i>Debussy</i>	107
Gambar 3.8 Poppins	108
Gambar 3.9 <i>Material Design</i>	111
Gambar 3.10 Ilustrasi Kartun	111
GAMBAR 4.1 Visual Tangan Berdo'a dan Anak	143
GAMBAR 4.2 Sketsa Logo	143
GAMBAR 4.3 Sketsa Logo	144
GAMBAR 4.4 Logo Yang Dikembangkan	144
GAMBAR 4.5 Logo Final	145
GAMBAR 4.6 Studi Bentuk Huruf "T" Pada Logo	145
GAMBAR 4.7 Terbentuknya Logo Dori	146
GAMBAR 4.8 Singkatan Dati Logo	146
GAMBAR 4.9 <i>Clear Space Area</i>	146
GAMBAR 4.10 <i>Logo Grid</i>	147
GAMBAR 4.11 <i>Logo Scale</i>	148
GAMBAR 4.12 BW & Grayscale	148

GAMBAR 4.13 <i>Incorrect Logo</i>	149
GAMBAR 4.14 <i>Sketsa Board Game</i>	151
GAMBAR 4.15 <i>Comperhensive Board Game</i>	151
GAMBAR 4.16 <i>Final Design Board Game</i>	152
GAMBAR 4.17 <i>Final Design Board Game</i>	152
GAMBAR 4.18 <i>Publikasi Board Game</i>	153
GAMBAR 4.19 <i>Final Design Ketentuan Bermain</i>	153
GAMBAR 4.20 <i>Final Design Ketentuan Bermain</i>	154
GAMBAR 4.21 <i>Publikasi Ketentuan Bermain</i>	154
GAMBAR 4.22 <i>Final Design Panduan Bermain</i>	155
GAMBAR 4.23 <i>Publikasi Panduan Bermain</i>	155
GAMBAR 4.24 <i>Publikasi Sertifikat</i>	155
GAMBAR 4.25 <i>Publikasi Dadu, Pouch Koin, dan Koin</i>	156
GAMBAR 4.26 <i>Rough Layout Karakter Pion</i>	157
GAMBAR 4.27 <i>Rough Layout Karakter Pion</i>	158
GAMBAR 4.28 <i>Comperhensive Karakter Pion</i>	158
GAMBAR 4.29 <i>Final Design Karakter Pion</i>	158
GAMBAR 4.30 <i>Publikasi Karakter</i>	159
GAMBAR 4.31 <i>Sketsa Kartu Bulan</i>	160
GAMBAR 4.32 <i>Sketsa Kartu Bulan</i>	161
GAMBAR 4.33 <i>Comperhensive Kartu Bulan</i>	161
GAMBAR 4.34 <i>Final Design Kartu Bulan</i>	162
GAMBAR 4.35 <i>Final Design Kartu Bulan</i>	162

GAMBAR 4.36 <i>Final Design</i> Kartu Bulan	163
GAMBAR 4.37 Sketsa Kartu Bintang	165
GAMBAR 4.38 <i>Comperhensive</i> Kartu Bintang	166
GAMBAR 4.39 <i>Final Design</i> Kartu Bintang	166
GAMBAR 4.40 <i>Final Design</i> Kartu Bintang	167
GAMBAR 4.41 <i>Final Design</i> Kartu Bintang	168
GAMBAR 4.42 Sketsa Kartu Karakter	168
GAMBAR 4.43 <i>Comperheensive</i> Kartu Karakter	169
GAMBAR 4.44 <i>Final Design</i> Kartu Karakter	169
GAMBAR 4.45 <i>Final Design</i> Kartu Karakter	170
GAMBAR 4.46 Sketsa Kartu Koin	171
GAMBAR 4.47 <i>Comperheensive</i> Kartu Koin	172
GAMBAR 4.48 <i>Final Design</i> Kartu Koin	172
GAMBAR 4.49 <i>Final Design</i> Kartu Koin	173
GAMBAR 4.50 Sketsa Puzzle	174
GAMBAR 4.51 <i>Comperheensive</i> Puzzle	175
GAMBAR 4.52 <i>Final Design</i> Puzzle	175
GAMBAR 4.53 Publikasi Puzzle	176
GAMBAR 4.54 Sketsa Buku Ilustrasi	177
GAMBAR 4.55 Sketsa Buku Ilustrasi	178
GAMBAR 4.56 <i>Comperheensive</i> Isi Buku Do'a Harian Islam	178
GAMBAR 4.57 <i>Final Design</i> Isi Buku Do'a Harian Islam	179
GAMBAR 4.58 <i>Final Design</i> Isi Buku Do'a Harian Islam	180
GAMBAR 4.59 <i>Final Design</i> Isi Buku Do'a Harian Islam	181

GAMBAR 4.60 <i>Final Design</i> Isi Buku Do'a Harian Islam	182
GAMBAR 4.61 <i>Final Design</i> dan Publikasi Isi Buku Do'a Harian Islam	183
GAMBAR 4.62 <i>Final Design</i> Cover Buku Depan Belakang	184
GAMBAR 4.63 Sketsa Poster	185
GAMBAR 4.64 <i>Comperheensive</i> Poster Utama	186
GAMBAR 4.66 <i>Final Design</i> Poster Utama	186
GAMBAR 4.67 <i>Final Design</i> Poster Infografis	187
GAMBAR 4.68 <i>Final Design</i> Poster GSM	187
GAMBAR 4.69 <i>Final Design</i> Poster Infografis	188
GAMBAR 4.70 <i>Final Design</i> Poster Infografis	188
GAMBAR 4.71 Sketsa Poster Digital	190
GAMBAR 4.72 <i>Comperheensive Layout</i> Poster Digital	190
GAMBAR 4.73 <i>Final Design</i> Poster Digital	191
GAMBAR 4.74 Sketsa <i>X-Banner</i>	192
GAMBAR 4.75 <i>Comperhensive Layout</i> <i>X-Banner</i>	192
GAMBAR 4.76 <i>Final Design</i> <i>X-Banner</i>	193
GAMBAR 4.77 Publikasi <i>X-Banner</i>	194
GAMBAR 4.78 Sketsa Katalog	195
GAMBAR 4.79 <i>Comperheensive</i> Katalog	195
GAMBAR 4.80 <i>Final Design</i> Katalog	196
GAMBAR 4.81 <i>Final Design</i> Katalog	197
GAMBAR 4.82 Publikasi Katalog	198
GAMBAR 4.83 Sketsa Gantungan Tas	199
GAMBAR 4.84 <i>Comperhensive</i> Gantungan Tas	200
GAMBAR 4.85 <i>Final Design</i> Gantungan Tas	200

GAMBAR 4.86 Publikasi Gantungan Tas	201
GAMBAR 4.87 Sketsa Tas Ransel	202
GAMBAR 4.88 <i>Comperhensive</i> Tas Ransel	202
GAMBAR 4.89 <i>Final Design</i> Tas Ransel	202
GAMBAR 4.90 Sketsa Pensil	203
GAMBAR 4.91 <i>Comprehensive</i> Pensil	203
GAMBAR 4.92 <i>Final Design</i> Pensil	203
GAMBAR 4.93 <i>Sketsa</i> Penghapusan	205
GAMBAR 4.94 <i>Comprehensive</i> Penghapusan	206
GAMBAR 4.95 <i>Final Design</i> Penghapusan	206
GAMBAR 4.96 <i>Sketsa</i> Tunjuk Ngaji	207
GAMBAR 4.97 <i>Comprehensive</i> Tunjuk Ngaji	207
GAMBAR 4.98 <i>Final Design</i> dan Publikasi Tunjuk Ngaji	208
GAMBAR 4.99 <i>Sketsa</i> Kotak Pensil	209
GAMBAR 4.100 <i>Comprehensive</i> Kotak Pensil	209
GAMBAR 4.101 <i>Final Design</i> dan Publikasi Kotak Pensil	210
GAMBAR 4.102 <i>Sketsa</i> Kaos Panjang	211
GAMBAR 4.103 <i>Comprehensive</i> Kaos Panjang	211
GAMBAR 4.104 <i>Final Design</i> Kaos Panjang	211
GAMBAR 4.105 <i>Final Design</i> Kaos Panjang	212
GAMBAR 4.106 <i>Sketsa Tumbler</i>	213
GAMBAR 4.107 <i>Comprehensive Tumbler</i>	213
GAMBAR 4.108 <i>Final Design</i> dan Publikasi <i>Tumbler</i>	213
GAMBAR 4.109 <i>Sketsa Pin</i>	214
GAMBAR 4.110 <i>Comprehensive Pin</i>	214

GAMBAR 4.111 <i>Final Design Pin</i>	215
GAMBAR 4.112 <i>Sketsa Sticker</i>	216
GAMBAR 4.113 <i>Comprehensive Sticker</i>	216
GAMBAR 4.114 <i>Final Design Sticker</i>	217
GAMBAR 4.115 <i>Final Design Sticker</i>	218
GAMBAR 4.116 <i>Publikasi Sticker</i>	218
GAMBAR 4.117 <i>Sketsa Notebook</i>	219
GAMBAR 4.118 <i>Comprehensive Notebook</i>	220
GAMBAR 4.119 <i>Final Design Notebook</i>	220
GAMBAR 4.120 <i>Sketsa Penggaris</i>	221
GAMBAR 4.122 <i>Comprehensive Penggaris</i>	221
GAMBAR 4.123 <i>Final Design Penggaris</i>	222

TABEL GAMBAR

TABEL 2.1 Pertanyaan Wawancara Dengan Nopi Antariksa S.pd., M.Si	54
TABEL 2.2 Pertanyaan Wawancara Dengan Ustadzah Hj.Nafiro Naning	58
TABEL 2.3 Pertanyaan Wawancara Dengan Ustadzah Sadariah Dan Ustadzah Rukiah Nungcik	63
TABEL 2.4 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan di Kota Palembang	79
TABEL 3.1 <i>Headline</i>	94
TABEL 3.2 <i>Sub Headline</i>	95
TABEL 3.3 <i>Tagline</i>	96
Tabel 3.4 <i>Body Copy</i>	98
Tabel 3.5 Program Media	115
Tabel 3.6 Panduan Media Digital	129
Tabel 3.7 Panduan Media Cetak	130
Tabel 3.8 Biaya Media	137

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.1 Halaman Revisi	233
LAMPIRAN 1.2 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1	234
LAMPIRAN 1.3 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2	235
LAMPIRAN 1.4 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	236
LAMPIRAN 1.5 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	236
LAMPIRAN 1.6 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	237
LAMPIRAN 1.7 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	237
LAMPIRAN 1.8 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	238
LAMPIRAN 1.9 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	238
LAMPIRAN 1.10 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-2	239
LAMPIRAN 1.11 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-2	239
LAMPIRAN 1.12 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-2	240
LAMPIRAN 1.13 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-2	240
LAMPIRAN 1.14 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1	241
LAMPIRAN 1.15 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1 dan Ke-3	242
LAMPIRAN 1.16 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1 dan Ke-2	243
LAMPIRAN 1.17 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1 Sampai Hari Ke-3	244
LAMPIRAN 1.18 Pameran Tugas Akhir Hari Ke-1 Sampai Hari Ke-3	245