

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI KREATIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN
BAHASA ARAB UNTUK SANTRI AR-RAHMAN QUR'ANIC COLLEGE**

***DESIGNING CREATIVE EDUCATIONAL MEDIA AS ARABIC LANGUAGE
DEVELOPMENT MEDIA FOR SANTRI AR-RAHMAN QUR'ANIC COLLEGE***

Fafi Rahmatillah¹, Dimas Krisna Aditya²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

fafirahmatillah@student.telkomuniversity.ac.id¹, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Pondok pesantren Ar-Rahman Qur'anic College adalah pesantren khusus untuk menghafal Al-Qur'an selain itu di pondok pesantren ini para santri diwajibkan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Arab, baik komunikasi santri dengan para guru maupun dengan sesama santri. Bahasa Arab diwajibkan untuk menjadi bahasa sehari-hari di pesantren Ar-Rahman Qur'anic College ini. Tetapi karena metode pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan kurang efektif dan hanya satu arah menyebabkan komunikasi bahasa Arab para santri kurang berkembang. Sebuah media edukasi kreatif berupa board game yang memuat kosa kata bahasa Arab untuk santri diharapkan dapat mengatasi masalah ini. Perancangan Board Game ini menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Kemudian menganalisisnya menggunakan analisis matriks perbandingan mengenai desain komunikasi visual, game design, board game, seni islami, dan kontennya. Sehingga bahasan inilah yang dapat dijadikan acuan untuk perancangan media edukasi kreatif berupa board game yang bertepatan dan berisi kosa kata bahasa Arab serta diharapkan bisa membantu perkembangan bahasa Arab santri Ar-Rahman Qur'anic College.

Kata kunci: Pesantren, Bahasa Arab, Board Game

Abstract

Ar-Rahman Qur'anic College Islamic Boarding School is a special boarding school for memorizing the Al-Qur'an. Apart from that, in this Islamic boarding school students are required to communicate using Arabic language, both santri communication with teachers and with fellow students. Arabic is required to be the everyday language at Ar-Rahman Qur'anic College Islamic Boarding School. Because the Arabic learning method applied was less effective and only one way, the Arabic language communication among the students was less developed. A creative educational media in the form of a board game containing Arabic vocabulary for student of Ar-Rahman Qur'anic College is expected to overcome this problem. The design of this Board Game uses the method of observation, interviews, questionnaires, and literature study. Then analyze it using comparative matrix analysis regarding visual communication design, game design, board

game, Islamic art, and its content. So that this discussion can be used as a reference for the design of creative educational media in form of a board game with the theme and containing Arabic vocabulary and is expected to help the development of the Arabic language of student of Ar-Rahman Qur'anic College.

Keyword: Islamic Boarding School, Arabic Language, Board Game

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal penting untuk memajukan budi pekerti dan pikiran anak. Pada tujuan pendidikan yang di tuliskan pada Bab II pasal 4 pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang baik dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pendidikan keagamaan selalu ada pada setiap pembelajaran di sekolah, pendidikan keagamaan juga identik dengan pesantren karena salah satu Lembaga pendidikan keagamaan yang ada di Indonesia adalah pondok pesantren.

Pondok pesantren identik dengan lembaga pendidikan islam yang mengajarkan pembelajaran bahasa Arab untuk dipelajari oleh para santri sehingga dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan pesantren maupun di luar pesantren. Menurut Wekke (2014: 11) pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam kemudian bertanggungjawab untuk perkembangan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab, yang diletakkan sebagai bahasa ibadah dan merupakan komunikasi antara Allah dan hamba-Nya.

Pondok pesantren Ar-Rahman Qur'anic College adalah pesantren khusus untuk menghafal Al-Qur'an selain itu di pondok pesantren ini para santri diwajibkan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Arab, baik komunikasi santri dengan para guru maupun dengan sesama santri. Metode pembelajaran bahasa Arab yang diberikan oleh pesantren Ar-Rahman Qur'anic College ini adalah dengan cara para ustadz/guru memberikan beberapa *mufrodat* atau kosa kata bahasa Arab setiap harinya kepada para santri untuk di hafal agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Arab akan tetapi karena metode pembelajarannya yang kurang efektif dan hanya satu arah menyebabkan santri kesulitan untuk berkomunikasi. Karena metode pembelajaran bahasa Arab yang diterapkan kurang efektif dan hanya satu arah menyebabkan komunikasi bahasa Arab para santri kurang berkembang, sedangkan pembelajaran di pesantren ini terfokus pada proses menghafal Al-Qur'an terlebih lagi padatnya kegiatan santri dan rutinitas yang selalu sama setiap harinya menyebabkan tumbuhnya rasa jenuh dan bosan serta menghambat proses pembelajaran para santri sehingga menjadi tidak berkembang. Menurut Batmang (2019: 9) pada banyak institusi pendidikan yang ada di Indonesia, pembelajaran bahasa Arab dapat dianggap masih tertinggal dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan beberapa kendala yaitu kurikulum, metode, sarana/media pembelajaran, kualitas guru dan lain-lain.

Oleh karena itu berdasarkan pemaparan diatas, pengembangan bahasa arab santri Ar-Rahman Qur'anic College harus dikembangkan dan dibuat semenarik mungkin agar membuat para santri tidak merasa jenuh dan bosan maka dibuatlah perancangan media edukasi kreatif sebagai media pengembangan bahasa Arab untuk santri Ar-Rahman Qur'anic College yang berupa permainan papan dan berisikan konten mengenai pertanyaan seputar kosa kata bahasa Arab agar membantu mengatasi kesulitan ketika menempatkan kata pada saat berkomunikasi menggunakan bahasa arab selain itu media edukasi kreatif dapat membantu menghilangkan hambatan dalam proses pembelajaran yang dapat memperlambat para santrinya untuk berkembang.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Pembelajar Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Al Khosim, 2019: 5).

2.2 Bahasa Arab

M Abdul Hamid (2006) mengingatkan bahwa walaupun pesantren merupakan tempat belajar bahasa Arab tetapi selalu saja ada masalah dalam proses pengajaran dan pembelajaran tersebut. Antaranya adalah keterbatasan fasilitas dan media pengajaran (Wekke, 2004: 19). Menurut republika.co.id bahasa Arab saat ini dihadapkan dengan tantangan yang serius. Pertama, pelemahan minat, motivasi, dan spirit dalam mempelajari bahasa Arab melalui stigma bahasa Arab sebagai bahasa yang sulit dipelajari dan dipahami.

2.3 Teori Board Game

Elemen-elemen dasar diperlukan dalam merancang sebuah boardgame atau pembuatan permainan agar dapat menciptakan sebuah aktivitas yang menyenangkan ketika bermain. Menurut Crawford (1984) dalam Dermawan (2018: 4-5) ada empat elemen dasar dalam menyusun sebuah permainan yaitu:

1. Mekanisme

Unsur yang berwujud mengenai aturan dan tahapan untuk diterapkan pada sebuah permainan. Mekanisme menggambarkan tujuan dari permainan tersebut bagaimana cara pemain memenangkan permainan, atau bagaimana tahapan-tahapan untuk mencapai suatu tujuan tersebut sehingga dinyatakan menang, dan penjelasan mengenai bagaimana pemain tersebut dapat dinyatakan kalah.

2. Narasi/Cerita

Sebuah narasi sangat berpengaruh dalam penyusunan atau perancangan permainan, karena narasi menggambarkan sebuah peristiwa untuk menjelaskan alur dari permainan. Setiap permainan pasti memiliki narasi akan tetapi kuat atau tidaknya narasi tersebut tergantung pengaruh dan nilai yang ada pada sebuah permainan. Narasi akan terlihat lebih jelas ketika dibantu dengan elemen-elemen pendukung lainnya yang dapat memberikan sebuah narasi yang lebih jelas sehingga nilai-nilai dalam permainan akan tersampaikan secara maksimal.

3. Estetika

Estetika menjadi hal yang berhubungan langsung dengan permainan dan yang akan mempengaruhi minat para pemain. Maka visual pada permainan penting untuk menciptakan ke estetikaan pada permainan, karena estetika merupakan aspek penting dalam suatu permainan agar dapat terlihat, terdengar, tercium dan terasa oleh para pemain.

4. Teknologi

Teknologi merupakan elemen yang terus-menerus berkembang mengikuti zaman. Teknologi memberikan banyak pengaruh baik jika dimanfaatkan dengan baik dan sesuai karena pada dasarnya teknologi merupakan media dimana ke estetikaan dapat terlihat, mekanisme yang dapat bekerja dan narasi yang diceritakan.

2.4 Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah memadukan seni dengan teknologi dalam sebuah proses kreatif untuk menyampaikan suatu ide. Menurut Putra (2020: 9) Elemen desain adalah satu hal penting dalam desain grafis, karena hal ini yang akan mewujudkan sebuah prinsip desain. Menurut Sutanto (2020: 14) Desain Komunikasi Visual mengandung sebuah pesan yang harus dapat dipahami dengan mudah oleh semua orang khususnya khalayak sasaran yang ditargetkan.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan media edukasi kreatif ini adalah untuk memberikan mereka kosa kata bahasa Arab, karena kesulitannya para santri berkomunikasi menggunakan bahasa Arab dan juga media pembelajaran yang hanya satu arah. Serta konsep tawaf pada permainan karena pemain harus sampai pada titik tengahnya yaitu ka'bah. Ka'bah yang berarti kiblat itu merupakan sebuah titik tengah yang menjadi acuan para umat muslim, karena untuk persatuan seluruh umat dari berbagai negara walaupun ketika sholat ada yang menghadap Utara, Selatan, Barat, tetap saja Ka'bah berada ditengah yang menjadi pusatnya, maka semua muslim menghadap pada satu arah yaitu menghadap kiblat. Kemudian konsep tawaf, setiap peputarannya hanya memiliki satu titik yang menjadi acuan atau titik tengah yaitu Ka'bah yang berarti hanya ada 1 tuhan. Serta tawaf itu memiliki perputaran dari kiri ke kanan karena semua benda yang ada di langit, perputaran alam semesta, gunung, awan, dll bergerak dari kiri ke kanan sebagai bentuk tasbih kepada Allah.

Media yang dirancang untuk menjadi solusi dalam permasalahan ini adalah board game yang dapat membantu mereka belajar bahasa Arab sambil bermain. Mereka dapat bermain dengan para guru dan teman-temannya mengenai kosa kata bahasa Arab sehingga terciptanya interaksi positif terhadap satu sama lain, kemudian mereka dapat mempelajari kosa kata tersebut dengan baik ketika bermain board game kosa kata bahasa Arab dengan guru maupun santrinya, lalu mereka akan langsung dapat bisa menerapkan dari apa yang mereka sudah dapatkan melalui percakapan sehari-hari mereka dengan teman-temannya.

Kata Kunci: Bermain, Pelajari, Terapkan

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan diterapkan pada perancangan board game ini bertemakan nuansa Arab mengambil latar kota Mekkah dan Madinah, menceritakan tentang santri yang sedang berkunjung ke negara Arab yang diharuskan untuk bisa berbahasa Arab. Game play yang digunakan adalah *visi collecting point* dan mengambil konsep tawaf yaitu mengelilingi Ka'bah sehingga para pemain diharuskan untuk berkeliling agar bisa sampai di titik tengah yaitu Ka'bah. Pada permainan board game ini terdapat trivia card berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai kosa kata bahasa Arab dan di setiap pertanyaan akan mendapatkan point yang akan membantu pemain untuk dapat sampai ketujuannya yaitu Ka'bah, sehingga para pemain akan mulai mengasah otaknya kembali melalui pertanyaan-pertanyaan bahasa Arab yang diberikan dan para pemain dapat saling berinteraksi dengan pemain lainnya selama permainan berlangsung menjadikannya mampu untuk berkomunikasi dan mendapatkan hal-hal yang positif. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dari kartu yang diambil maka pemain tidak akan mendapatkan point dan juga tidak bisa berjalan maju untuk berpindah tempat menuju Ka'bah.

3.3 Konsep Media

3.3.1 Media Utama

Media edukasi kreatif yang dipilih adalah boardgame, dan boardgame akan dijadikan sebagai media utama. Pemilihan media ini didasari pada keluhan kesah santri akan kegiatan belajar yang monoton, membosankan dan juga didasari dari usia santri yang masih menunjukkan ketertarikan pada kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu media board game juga dapat membuat para santri mampu bermain dan juga belajar berinteraksi aktif dengan para guru serta teman-temannya. Perancangan board game ini juga diharapkan mampu meningkatkan hafalan mereka akan kosa kata bahasa Arab sehingga dapat memudahkan mereka untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Arab. Adapun board game yang akan dirancang memiliki komponen-komponen dan spesifikasi sebagai berikut:

a. Board

Papan permainan yang digunakan oleh pemain sebagai alas permainan. Board ini akan dirancang dalam bentuk persegi kemudian pada bagian tengah desainnya berbentuk heksagon dan disusun berbentuk persegi mengikuti papannya. Ukuran board adalah 40x40 cm, dibuat menggunakan material board paper dengan ketebalan 4,3 mm dan ditempel dengan sticker berlaminasi doff.

b. Karakter

Karakter ini merupakan karakter yang akan diberikan kepada setiap pemain menggambarkan karakter seorang santri. Karakter ini dapat menentukan warna pion yang digunakan. Karakter dibuat dengan material paper board yang dibentuk melingkar dengan diameter 7 cm dan ketebalan 4,3 mm.

c. Kartu Pertanyaan

Merupakan kartu yang berisi pertanyaan mengenai kosa kata bahasa Arab basic yang harus dijawab oleh para pemain. Pada kartu ini terdapat bintang yang merupakan poin apabila berhasil menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu. Kartu pertanyaan terbagi dalam 3 warna, yaitu merah, kuning dan hijau. Masing-masing warna kartu memiliki kategori berbeda dalam pertanyaannya, pada kartu merah berisi tentang pertanyaan mengenai Isim (kata benda), pada kartu kuning berisi tentang pertanyaan mengenai Fi'il (kata kerja), pada kartu hijau berisi tentang pertanyaan mengenai Na't (kata sifat), masing-masing warna kartu berjumlah 50 pertanyaan sehingga total keseluruhan kartu berjumlah 150 pertanyaan. Kartu pertanyaan ini dibuat dengan ukuran 6cm x 9cm dengan material kertas Art paper 310gsm.

d. Tile

Merupakan elemen yang disusun pada papan permainan dengan urutan pasir, pohon kurma, dan masjid. Pada masing-masing tile terdapat beberapa intruksi yang berbeda dibaliknya. Tile ini berbentuk heksagon/segi enam kemudian dibuat menggunakan material board paper dengan ketebalan 4,3 mm dan diberi sticker berlaminasi doff.

e. Pion

Merupakan sebuah penanda yang mewakili pemain ketika bermain dan menunjukkan posisi para pemain. Pion ini berbentuk unta yang akan dibuat menggunakan material acrylic.

f. Dadu

Merupakan benda untuk memulai action pada permainan. Dadu dibentuk menyerupai piramid segitiga dan memiliki tanda warna pada setiap sisinya untuk menentukan kartu pertanyaan warna apa yang harus dibuka.

g. Point Bintang

Merupakan elemen berbentuk bintang yang akan didapatkan pemain dari setiap kartu pertanyaan yang sudah terjawab. Poin akan dicetak menggunakan material board paper dengan ketebalan 4,3 mm dan diberi sticker berlaminasi doff.

h. Rulesbook

Menerangkan alur serta game play dalam permainan dan juga menjelaskan mengenai komponen-komponen yang akan digunakan pada permainan. Rulesbook berukuran 20x20 cm dan dicetak menggunakan material art paper 120 gsm dan dilaminasi.

i. Packaging

Merupakan tempat yang menyimpan seluruh elemen dan papan permainan dalam satu buah kotak, *packaging* ini berbentuk segi empat berukuran 30x30 cm dibuat menggunakan kertas kemasan yang dicetak sesuai dengan desain yang telah dibuat.

3.3.2 Media Pendukung

Media pendukung akan digunakan sebagai media untuk memperkenalkan permainan ini dan untuk mencatat kosa kata yang sudah dipelajari oleh pemain sehingga dapat berguna dan sebagai bentuk untuk memperkenalkan produk yang telah dibuat kepada khalayak sasaran.

1. Media Sosial berupa Instagram, akan digunakan untuk mempromosikan media utamanya yaitu board game kemudian di dalamnya akan berisikan konten mengenai beberapa kosa kata bahasa Arab dan beberapa motivasi untuk belajar bahasa Arab. Konten tersebut disebarakan melalui Instagram post, insta story dan Instagram ads.
2. Notebook, akan digunakan untuk membantu para santri dalam mencatat kosa kata bahasa Arab yang telah mereka dapatkan dari permainan kosa kata bahasa Arab yang telah dimainkan, agar mempermudah mereka dalam mencari kosa kata bahasa Arab dan menghafalnya. Dalam buku tersebut akan disertakan logo dari permainan board game ini.
3. Sticker Pack, akan digunakan untuk media promosi produk dan juga dapat membantu santri mengingat bahasa Arab dari benda-benda yang mereka miliki. Akan disediakan beberapa kosa kata bahasa Arab beserta artinya sehingga dapat mereka tempelkan disetiap benda yang dimiliki.

3.4 Konsep Visual

Pada ilustrasi akan digunakan ilustrasi dengan pengggayaan yang Islami dan seperti cartoon tetapi akan disesuaikan dengan umur target audience yaitu dalam usia remaja. Teknik yang digunakan yaitu dengan Teknik digital painting untuk perancangan kartu-kartu, pion-pion dan papan untuk board game. Tipografi yang digunakan pada setiap elemen yang ada pada board game cibara adalah font sans serif yaitu font Comfortaa, font Wash Your Hand, dan font yang berbentuk menyerupai tulisan arab yaitu font Awal Ramadhan tetapi font Awal Ramadhan ini hanya digunakan untuk menulis nama pada kartu karakter saja. Semua font ini ditujukan agar dapat dengan mudah dibaca dan dipahami oleh target audience. Warna yang digunakan merupakan warna-warna yang menyesuaikan kota Arab, agar terciptanya nuansa yang real sehingga dapat membuat target audience semangat dalam mempelajari kosa kata bahasa Arab. Untuk warna media pendukung seperti notebook dan sticker pack yaitu dibuat dengan warna biru, karena target audience dari permainan papan cibara ini adalah santri laki-laki.

Dalam peletakan dan penataan elemen desain di tiap-tiap keperluan board game, tata letak yang digunakan akan lebih dinamis. Desain pada elemen dan asset board game dipenuhi oleh ilustrasi dan hanya sedikit menggunakan tulisan, agar memberikan kesan yang lebih menyenangkan sehingga para santri akan lebih semangat memainkannya.

3.5 Hasil Perancangan

3.5.1 Game Play

Board Game ini bercerita tentang para santri yang sedang dalam perjalanan menuju Mekkah dan Madinah menunggangi untanya. Mereka melewati gurun pasir, pepohonan kurma, dan masjid-masjid agar bisa sampai ketempat tujuannya yaitu mengunjungi Ka'bah. Mereka diwajibkan untuk menggunakan bahasa Arab sehingga pada kartu disediakan pertanyaan mengenai kosa kata bahasa Arab yang harus mereka jawab, kemudian kartu dapat diambil sesuai warna yang sudah didapatkan menggunakan dadu berbentuk piramid yang masing-masingnya terdapat warna yang sesuai dengan kartu yang telah disediakan.

Komponen Permainan:

- 1 Papan Permainan
- 1 Dadu
- 6 Pion Unta
- 6 Karakter Santri
- 300 Point Bintang
- 42 Tile Pasir
- 44 Tile Pohon Kurma
- 28 Tile Masjid
- 1 Tile Ka'bah
- 50 Kartu Pertanyaan Merah
- 50 Kartu Pertanyaan Kuning
- 50 Kartu pertanyaan Hijau
- 1 Rules Book



Misi:

1. Menyelesaikan misi dengan cara menjawab semua pertanyaan yang didapatkan pada kartu pertanyaan
2. Berjalan diatas tile mengelilingi Ka'bah berlawanan dari arah jarum jam sampai menuju ke titik tengah.
3. Mengumpulkan beberapa huruf hijaiyyah yang dapat disambungkan menjadi sebuah kosa kata, dengan cara menukarkan point yang didapatkan dari menjawab setiap pertanyaan untuk membantu menjawab pertanyaan kosa kata yang sulit dijawab.
4. Mengumpulkan 99 point agar dapat berdiri di tile Ka'bah

Set Up:

1. Letakkan papan permainan di atas meja, posisikan papan agar berada di tengah semua pemain.
2. Acak kartu pertanyaan lalu letakkan secara terbalik.
3. Letakkan kartu pertanyaan sesuai warnanya masing-masing.
4. Acak tile, lalu letakkan diatas papan secara terbalik sesuai dengan segmen yang sudah ditentukan pada buku petunjuk.
5. Bagikan karakter pada masing-masing pemain, kemudian dari karakter akan menentukan pion unta warna apakah yang akan menjadi tanda untuk masing-masing pemain yang diletakkan diatas papan.
6. Urutan permainan ditentukan berdasarkan kebijakan dari para pemain.

Cara Bermain:

1. Permainan harus dipandu oleh moderator (guru) yang nantinya akan menjadi juri bagi para pemain dan memegang kunci jawaban.
2. Tentukan urutan main tiap pemain berdasarkan kebijakan dari para pemain
3. Permainan dimulai dengan melakukan 2 action yaitu lempar dadu dan move.
4. Pada action lempar dadu pemain akan mendapatkan sebuah warna dari sudut atas dadu tersebut kemudian pemain mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang di dapatkan pada action lempar dadu.
5. Pada action move pemain menaruh pion masing-masing kedalam papan permainan dan berdiri pada tile yang sudah ditentukan sebagai titik mulai yaitu di segmen padang pasir. Masing-masing pemain dapat berjalan dua langkah maju, para pemain juga dapat menambah atau mengurangi langkahnya sesuai dengan apa yang ada pada balik tile yang didapatkan.
6. Pemain harus dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan kosa kata bahasa Arab yang ada pada setiap kartu pertanyaan agar bisa mengumpulkan 99 point sehingga dapat menginjakkan pion pada tile Ka'bah yang ada di titik tengah dan menang.
7. Point yang didapatkan dapat ditukar dengan 1 huruf Hijaiyyah yang akan disusun menjadi sebuah kosa kata yang dapat membantu menjawab pertanyaan yang sulit, dengan cara memberikan 2 point bintang untuk menukar 1 huruf hijaiyyah.
8. Apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pemain tidak mendapatkan point dan dilarang untuk melangkah maju atau kembali ke tempat sebelumnya.
9. Giliran dilanjutkan pada pemain berikutnya.
10. Pemain harus membuka tile mulai dari tile padang pasir, tile pohon kurma, tile masjid dan akhirnya sampai pada tile Ka'bah (tidak dibuka). Pemain dapat membuka segmen yang berbeda apabila telah selesai melewati segmen sebelumnya.

Akhir Permainan:

1. Permainan dimenangkan apabila salah satu pemain telah mengumpulkan 99 point dan mencapai titik tengah yaitu tile Ka'bah
2. Pemain dikatakan kalah apabila kartu pertanyaan telah habis, namun belum terkumpulnya 99 point dan belum sampai pada tile Ka'bah.

3.5.2 Logo



Gambar 3.1 Logo Cibara
Sumber: Fafi rahmatillah, 2021

Logo pada board game ini merupakan ciri dari permainan ini dengan penambahan geometric dan typefacenya yang menyerupai tulisan huruf hijaiyah. Logo ini diberikan warna emas diambil dari warna hiasan pada Ka'bah. Nama cibara diambil dari kata Arabic yang dibalik, kemudian cibara merupakan sebuah singkatan dari cinta bahasa Arab.

3.5.3 Karakter

Karakter yang digunakan pada board game ini mengacu pada karakter santri Ar-Rahman Qur'anic College sehingga hanya dibuat karakter untuk santri laki-laki saja. Penggambaran karakter dibuat dengan gaya kartun tetapi tetap memperlihatkan bahwa ini adalah karakter dari pria remaja, dan dipakaikan pakaian seperti baju koko, jubah, sarung, agar lebih menggambarkan bahwa ini adalah santri.



Gambar 3.2 Ilustrasi Karakter Santri
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

Masing-masing karakter memiliki sifat sesuai dengan nama yang dimilikinya yaitu:

1. Shazad :Memiliki sifat kepemimpinan seperti seorang Raja
2. Zaheen :Memiliki sifat cerdas
3. Ashmaan :Memiliki sifat yang selalu bertutur kata baik
4. Xamza :Memiliki jiwa yang berani seperti harimau
5. Zaighman :Memiliki jiwa yang sigap, kuat seperti singa
6. Abinaya :Memiliki jiwa yang selalu semangat

3.5.4 Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan terdapat 3 warna, masing-masing warna kartu menyediakan kategori pertanyaan yang berbeda, pada warna merah untuk kata benda, warna hijau kata sifat, dan warna kuning kata kerja. Setiap kartu memiliki pertanyaan mengenai kosa kata bahasa Arab dasar yang harus dijawab oleh para pemain agar dapat mengumpulkan point.



Gambar 3.3 Kartu Pertanyaan
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

3.5.5 Papan Permainan dan Tile

Papan permainan untuk board game ini berbentuk persegi berukuran 40x40 cm, kemudian di dalamnya terdapat track berbentuk heksagon/segienam yang akan diisi dengan tile. Tile merupakan elemen board game yang berbentuk heksagon dengan desain segmen padang pasir, pohon kurma, masjid, dan tile Ka'bah. Kemudian pada balik tile terdapat kurma, mata air, badai pasir, dan gurun pasir masing-masing gambar mempunyai peraturan tertentu.



Gambar 3.5 Papan Permainan Cibara
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021



Gambar 3.6 Tile
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

Pada balik tile masing-masingnya terdapat gambar seperti mata air, kurma, badai pasir, dan juga pasir hisap berikut penjelasan masing-masingnya jika mendapatkan gambar-gambar berikut pada balik tile:

Sumber Mata Air: Jika mendapatkan sumber mata air saat membuka tile, maka pemain dapat berjalan maju 2 langkah kedepan dan mendapatkan 2 point bintang.

Kurma: Jika mendapatkan gambar kurma saat membuka tile, maka pemain mendapatkan 3 point bintang.

Badai Pasir: Jika mendapatkan gambar badai pasir saat membuka tile, maka pemain harus mundur 3 langkah kebelakang.

Pasir Hisap: Jika mendapatkan gambar pasir hisap saat mebuca tile, maka pemain harus diam di tempat dan tidak jalan pada putaran selanjutnya serta menyerahkan 3 point bintang agar bisa jalan kembali.

3.5.6 Pion

Pion yang digunakan pada permainan ini adalah pion berbentuk unta yang akan di cetak menggunakan acrylic. Pion ini yang akan menjadi penanda letak para pemain serta berjalannya pemain dari tile satu ke tile yang lainnya.



Gambar 3.7 Pion
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

3.5.7 Rules Book

Rules Book berisi mengenai petunjuk dan penjelasan permainan dengan detail komponen-komponen yang disediakan oleh board game. Rules book ini terdiri dari beberapa halaman dengan ukuran 20x20 cm.



Gambar 3.8 Rules Book Board Game Cibara
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

3.5.8 Packaging

Packaging yang digunakan untuk mengemas board game ini berbentuk persegi dengan ukuran 30x30 cm.



Gambar 3.8 Packaging Board Game Cibara
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

3.5.9 Sticker Pack

Sticker Pack digunakan untuk menjadi media yang membantu mereka mengingat akan kosa kata bahasa Arab dengan cara yang lebih mudah, yaitu mereka dapat menempelkan sticker-sticker berbahasa Arab ini pada benda-benda yang mereka miliki agar dapat dengan mudah mengingat kosa kata tersebut.



Gambar 3.9 Desain Sticker Kosakata
 Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

3.5.10 Notebook

Notebook digunakan untuk mencatat berbagai mufrodat/kosa kata yang sudah didapatkan pemain dari permainan board game cibara ini, mereka tentunya akan mendapatkan beberapa kosa kata baru dari berbagai pertanyaan yang disediakan sehingga mereka dapat mencatatnya pada notebook ini agar dapat dibaca dan diterapkan dalam percakapan sehari-harinya.



Gambar 3.10 Desain Notebook Cibara
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

3.5.11 Sosial Media

Sosial media digunakan untuk memposting mengenai board game Cibara, kemudian di Instagram akan memposting kosa kata bahasa Arab setiap harinya.



Gambar 3.11 Desain Media Sosial Cibara
Sumber: Fafi Rahmatillah, 2021

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Menurut hasil wawancara dan observasi, pembelajaran bahasa Arab Santri Ar-Rahman Qur'anic College belum pernah menggunakan media belajar lain selain buku, maka dari itu santri cenderung bosan. Sehingga menyebabkan komunikasi bahasa Arab yang lemah.
- b. Media board game dapat mendukung dan membantu mengurangi rasa bosan dan jenuh terhadap pembelajaran bahasa Arab, selain fungsinya sebagai hiburan juga dapat memberikan edukasi kepada para pemain. Perpaduan antara permainan edukasi kreatif mengenai kosa kata bahasa Arab juga disisipkan perjalanan spiritual keagamaan yang menarik tanpa meninggalkan kesan dari sebuah edukasi.
- c. Desain dan visual permainan dibuat agar pemain merasakan seperti suasana perjalanan yang sesungguhnya, sehingga dapat menyampaikan pesan kepada pemain dengan mudah. Maka, perancangan board game "Cibara" akan membawa para pemain merasakan perjalanan di Negara Arab melalui tampilan visual yang disajikan pada permainan, agar mereka mampu juga berbahasa Arab melalui pertanyaan mengenai kosa kata pada kartu yang disediakan.

4.2 Saran

Saran yang dapat diambil dari perancangan Tugas Akhir ini adalah:

- a. Pembelajaran mengenai kosakata bahasa Arab di Indonesia harus dibuat lebih menarik lagi agar dapat membantu mengembangkan bahasa Arab dan menaikkan minat anak bangsa dalam belajar kosakata bahasa Arab bukan hanya untuk anak pesantren saja.
- b. Dunia pendidikan dan lembaga-lembaga yang terkait, perlu mendukung pembelajaran bahasa Arab dan membantu merubah klaim bahasa Arab merupakan bahasa yang sulit dengan sebuah metode-metode pembelajaran kreatif yang dapat diterima oleh para pelajar Indonesia bukan untuk anak pesantren saja, guna membuat anak bangsa mampu memahami berbagai bahasa Internasional bukan hanya bahasa Inggris.

Referensi

- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(1).
- Batmang. 2019. *Potret Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Gontor VII Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khosim, Noer. 2019. *Belajar dan pembelajaran yang menyenangkan*. Surya media publishing.
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Nuryadi, Rudin. 2015. *Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Darussalam Dukuhwaluh Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam (IAIN): Purwokerto.
- Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. North California: McFarland and Company.
- Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Putri, E. A., & Mustikawan, A. (2020). Perancangan Board Game “sejaraone” Sebagai Media Edukasi Sejarah Masa Klasik Kerajaan Hindu Dan Budha Di Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Rizali, N. 2012. Kedudukan seni dalam islam. *Tsaqafa-Jurnal Kajian Seni Budaya Islam*, 1(1), 1-8.
- Schell, Jesse. 2010. *The art of game design*. USA: Morgan Kaufman Publishers.
- Sukanto, Sholihin M. 2008. *Bahasa Arab*. Grafindo Media Pratama.
- Sutanto, Shienny M. 2020. *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Wahyuningrum, N. S., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Boardgame Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Untuk Anak Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Wekke, Ismail Suardi. 2014. *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Deepublish.

Referensi Blog

- Abdimadrasah.com. 2014. “Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah”, <https://www.abdimadrasah.com/2014/04/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-bahasa-arab.html>, diakses pada tanggal 27 Maret 2021 09.00.
- Playday.id. “Ini Dia 7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai”, <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>, diakses tanggal 3 Juni 2021.

Republika.co.id. 2015. "Masa Depan Bahasa Arab Di Indonesia", <https://www.republika.co.id/berita/koran/opini-koran/15/08/25/ntmm4733-masa-depan-bahasa-arab-di-indonesia>, diakses pada tanggal 28 Maret 2021 pukul 22.15.

Republika.co.id. 2018, 17 Maret. "Permainan 5 Pilar, Cara Mudah Belajar Islam", <https://republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/03/17/p5qdh8318-permainan-5-pilar-cara-mudah-belajar-islam>, diakses pada tanggal 28 Maret 2021 23.00.

Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 4(1).

Aidah, Siti Nur. 2020. *Cara Efektif Metode dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: KBM Indonesia.

Batmang. 2019. *Potret Pembelajaran Bahasa Arab Di Pesantren Gontor VII Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.

Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish.

Izzan, Ahmad. 2015. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora.

Khosim, Noer. 2019. *Belajar dan pembelajaran yang menyenangkan*. Surya media publishing.

Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.

Kuswaya, I. A. P., Aditya, D. K., & Melga, B. (2016). Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Pornografi. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).

Nuryadi, Rudin. 2015. *Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Darussalam Dukuhwaluh Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam (IAIN): Purwokerto.

Pulsipher, Lewis. 2012. *Game Design How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. North California: McFarland and Company.

Putra, Ricky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Putri, E. A., & Mustikawan, A. (2020). Perancangan Board Game "sejaraone" Sebagai Media Edukasi Sejarah Masa Klasik Kerajaan Hindu Dan Budhha Di Indonesia. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Rizali, N. 2012. Kedudukan seni dalam islam. *Tsaqafa-Jurnal Kajian Seni Budaya Islam*, 1(1), 1-8.

Schell, Jesse. 2010. *The art of game design*. USA: Morgan Kaufman Publishers.

Sukamto, Sholihin M. 2008. *Bahasa Arab*. Grafindo Media Pratama.

Sutanto, Shienny M. 2020. *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.

Suryanto, 2017. Pengantar ilmu komunikasi. Pustaka setia.

Armstrong, helen (Ed). 2009. *Graphic Design Theory*. New York. Princeton Architerctural press.

Wahyuningrum, N. S., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Boardgame Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Untuk Anak Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).

Wekke, Ismail Suardi. 2014. *Model Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Deepublish.

