

ABSTRAK

Masalah karakter, sosial dan keagamaan merupakan hal fundamental dalam berkehidupan. Namun, seringkali dianggap kurang penting oleh masyarakat. Karakter terbentuk sejak seseorang berusia dini, dan menjadi bekal saat beranjak dewasa. Di era globalisasi, kesibukan seringkali dijadikan alasan bagi orang tua untuk tidak terlalu memperhatikan bagaimana karakter anak-anaknya terbentuk, anak cenderung kurang diperhatikan dan jarang diajak berkomunikasi, bahkan seringkali dibiarkan terus berkutat dengan kesenangannya di layar *smartphone* atau *gadget* tanpa kontrol yang cukup. Padahal, tidak sedikit informasi negatif yang tidak dapat terfilterisasi tersebar melalui perangkat teknologi ini. Dengan menggabungkan teori pendidikan untuk anak, pembangunan karakter, dan ilmu keagamaan, serta teori desain komunikasi visual, penulis mencoba membuat sebuah karya tugas akhir untuk merespon masalah ini. Karya ini berbentuk media edukasi melalui *board game*, sesuai dengan anak-anak yang senang bermain. Permainan dibuat dengan mengacu pada Al-Qur'an dan hadist yang merupakan sumber ilmu bagi seorang muslim, yang dikemas melalui pendekatan keadaan sosial saat ini. Melalui karya ini penulis mencoba menanamkan kembali ketertarikan masyarakat terhadap masalah karakter, sosial dan keagamaan. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif melalui proses wawancara kepada ahli dan merujuk pada sumber-sumber tertulis yang kuat agar penyelesaian masalah ini menjadi relevan dengan keadaan anak saat ini yang kemudian data yang telah didapatkan tersebut di analisis menggunakan matriks SWOT. Sehingga anak nantinya diharapkan dapat memiliki pondasi yang kuat dalam menghadapi efek negatif dari globalisasi.

Kata Kunci : *Anak, Board Game, Karakter Islami, Media Edukasi.*