

ABSTRAK

Eryanto, Aulia. 2017. Perancangan Mobile Game Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Iqra Untuk Anak Usia 6-12. Tugas Akhir. Program Studio Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Mobile Game “Yuk Belajar Iqra” ini adalah sebuah *Mobile Game* sebagai alat bantu untuk belajar Iqra bagi anak-anak usia 6-12 tahun. Dalam perancangan *Mobile Game* ini, perancang mengangkat fenomena yang terjadi pada anak-anak masa kini yang dimana banyak sekali anak-anak yang sudah dapat bermain atau menggunakan gadget dengan mahir tetapi tidak digunakan untuk hal-hal yang positif dan sebagian para orangtua pun membiarkan anaknya bermain gadget sampai berlarut-larut. Sebagai umat muslim, belajar Al-Quran wajib hukumnya dan dimulai dari anak-anak dengan cara mempelajari Iqra terlebih dahulu karena metode pembelajaran Iqra adalah langkah awal untuk mempelajari Al-Quran. Berdasarkan metode psikologi anak, usia 6-12 tahun adalah masa-masa dimana anak-anak mulai berkembang mulai dari sisi Afektif, Kognitif dan Psikomotoriknya. Dari hasil data kuesioner, banyak orangtua yang setuju dengan adanya metode pembelajaran Iqra dengan media *Mobile Game*. Maka dari itu perancang membuat sebuah *Mobile Game* dengan konten Iqra yang didalamnya terdapat metode belajar dan bermain. Di dalam metode belajarnya anak-anak akan diajarkan sesuai dengan tahapannya masing-masing yang dimulai dari Iqra jilid satu sampai dengan jilid enam dan di dalam metode bermainnya disajikan dengan genre *Puzzle*. Bagian penting dari *Mobile Game* ini adalah anak-anak harus belajar terlebih dahulu untuk dapat memainkan mode bermain.

Kata kunci: *Puzzle*, *Mobile Game*, Iqra, Belajar, Bermain