

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *FLASHCARD* SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya.



Disusun oleh

ANITA SITI RUKMANAH

NIM : 20612007

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR**

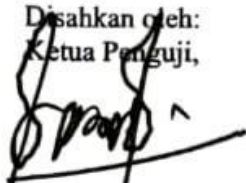
2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Flashcard sebagai media edukasi pengenalan pahlawan nasional pada siswa Sekolah Dasar
Penulis : Anita Siti Rukmanah
NIM : 20612007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

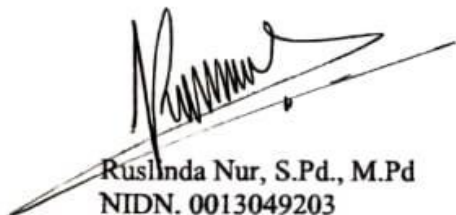
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari...Senin....., tanggal ...31.....

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



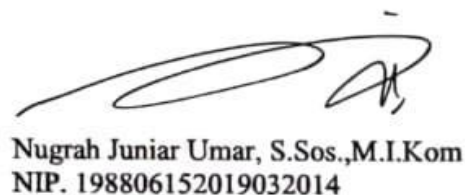
H.Suardi, S.Sos.,M.Si
NIP. 19620616 1990021001

Anggota 1




Ruslinda Nur, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0013049203

Anggota 2



Nugrah Juniar Umar, S.Sos.,M.I.Kom
NIP. 198806152019032014

Mengetahui,
Koordinator Jurusan Desain Grafis



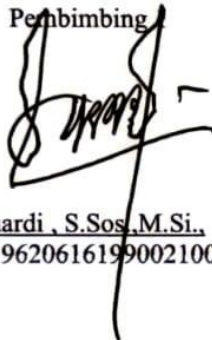
Besse Inna Tawaddud.,S.KM,M.Kes
NIP. 19890131 2019032014

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Penulisan : Perancangan *Flashcard* sebagai media edukasi pengenalan pahlawan nasional
Penulis : Anita Siti Rukmanah
NIM : 20612007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar

Pembimbing



H. Suardi, S.Sos., M.Si.,
NIP.196206161990021001

Pembimbing 2



Carmelita Fiona, S.Ds., M.Si
NIDN.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Besse Irna Tawaddud, SKM., M.Kes
NIP. 198901312019032014

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Siti Rukamanah
NIM : 20612007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Flashcard* sebagai media edukasi pengenalan Pahlawan Nasional pada Siswa Sekolah Dasar.

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Makassar, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,



Anita Siti Rukamanah
NIM: 20612007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anita Siti Rukmanah
NIM : 20612007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Flashcard* sebagai media edukasi pengenalan Pahlawan Nasional pada Siswa Sekolah Dasar.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Makassar, 20 Juli 2023

Yang menyatakan,



Anita Siti Rukmanah
NIM: 20612007

ABSTRAK

National heroes are one of the knowledge that is difficult to memorise because the names and times of the moments of struggle carried out by heroes are numerous and varied, as experienced by students of SD Inpres Laikan, especially grade 4 who only know sultan Hasanuddin as a national hero. This is because students are less interested in recognising national heroes, this is triggered by several factors such as learning that seems monotonous so that it feels boring for children to learn. Data collection techniques carried out by the author in the form of interviews, observations, and literature studies aimed at designing flashcards as a more interactive hero recognition educational media that can be used as a learning medium while playing. The results of the flashcard design tested on 4th grade students of SD Inpres Laikang functioned properly and students were able to understand the testing flow with the help of adults and their peers.

Keywords: Flashcards of national heroes, Elementary School Children

ABSTRAK

Tokoh pahlawan nasional menjadi salah satu pengetahuan yang sulit untuk dihapalkan karena nama dan waktu terjadinya momen perjuangan yang dilakukan pahlawan sangatlah banyak dan beragam, sama halnya yang dialami siswa SD Inpres Laikang khususnya kelas 4 yang hanya mengenal sultan Hasanuddin sebagai tokoh pahlawan nasional. Hal ini disebabkan karena siswa kurang tertarik untuk mengenali tokoh pahlawan nasional, hal tersebut dipicu oleh beberapa faktor seperti pembelajaran yang terkesan monoton sehingga terasa membosankan untuk anak – anak pelajari. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis berupa wawancara, observasi, dan studi pustaka yang bertujuan untuk merancang *flashcard* sebagai media edukasi pengenalan pahlawan yang lebih interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sambil bermain. Hasil perancangan *flashcard* yang diujicobakan pada siswa kelas 4 SD Inpres Laikang berfungsi dengan baik serta siswa mampu memahami alur pengujian dengan dibantu oleh orang dewasa maupun teman sebangkunya.

Kata Kunci : *Flashcard* pahlawan nasional, Anak Sekolah Dasar

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.

Tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Desainer Grafis* dalam perancangan *Flashcard* Pahlawan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “perancangan *Flashcard* sebagai Media Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional pada Siswa Sekolah Dasar”

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. H. Suardi, S. Sos., M. Si., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar, sekaligus Pembimbing I.
3. Besse Ina Tawaddud, S.KM.,M.Kes, Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar.
4. Carmelita Fiona, S.Ds.,M.Si. selaku Pembimbing II.
5. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberikan doa dan banyak dukungan.
6. Rekan mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar terkhusus teman-teman Desain Grafis (Dg Ngaret) yang telah memberi saran dan masukan dalam pembuatan laporan tugas akhir.
7. Teman-teman Himadegra dan Creative Art yang selalu menyemangati dalam setiap proses pembuatan proposal Tugas Akhir.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Makassar, 13 Januari 2023

Penulis



Anita Siti Rukmanah

NIM 20612007

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR | iii |
| PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME | v |
| PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRAK | vii |
| PRAKATA | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penulisan | 5 |
| BAB II | 7 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| A. Perancangan | 7 |
| B. Unsur-Unsur Desain | 9 |
| C. Prinsip-Prinsip Desain | 12 |
| D. Tipografi | 14 |
| E. Layout | 17 |
| F. Ilustrasi | 18 |
| G. Flashcard | 18 |
| H. Kemasan (Packaging). | 20 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| BAB III | 21 |
| METODE PELAKSANAAN | 21 |
| A. Data/Objek Penulisan | 21 |
| B. Teknik Pengumpulan Data | 26 |
| C. Ruang Lingkup | 27 |
| D. Langkah Kerja | 28 |
| BAB IV | 30 |
| PEMBAHASAN | 30 |
| A. Pra Produksi | 30 |
| B. Produksi/Pelaksanaan | 34 |
| C. Pascaproduksi/Evaluasi | 41 |
| BAB V | 44 |
| PENUTUP | 44 |
| A. Kesimpulan | 44 |
| B. Saran..... | 40 |
| DAFTAR PUSTAKA | 45 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Garis | 10 |
| Gambar 2. Bidang (Shape) | 10 |
| Gambar 3. Tekstur | 10 |
| Gambar 4. Value | 11 |
| Gambar 5. Color Wheel | 12 |
| Gambar 6. Tipografi Sans Serif | 16 |
| Gambar 7. Tipografi Decorative | 16 |
| Gambar 8. Referensi flashcard | 31 |
| Gambar 9. Referensi | 32 |
| Gambar 10. Referensi Style | 33 |
| Gambar 11. Sketsa ilustrasi | 34 |
| Gambar 12. Warna | 35 |
| Gambar 13. Font Sukar family | 37 |
| Gambar 14. layout | 38 |
| Gambar 15. Proses 1 penyusunan layout flashcard | 39 |
| Gambar 17. Keseluruhan layout flashcard ilustrasi pahlawan | 40 |
| Gambar 18. Dieline Packaging flashcard | 40 |
| Gambar 19. Desain packaging flashcard | 41 |
| Gambar 20. Testing | 42 |
| Gambar 21. Dokumentasi testing pengenalan pahlawan | 43 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1. Biodata Mahasiswa | 48 |
| Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA | 49 |
| Lampiran 3. Dokumentasi Observasi | 51 |
| Lampiran 4. Surat keterangan/ Izin penelitian. | 53 |
| Lampiran 5. Sertifikat Magang Industri | 54 |

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, P. R. (2017). Rancang bangun permainan edukatif pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk anak. 1-2.
- Adi, P. R. (2019, Desember). Rancang bangun permainan edukatif pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk anak. *NJCA, Vol, 4. No.2*, 93.
- Akbar, S. (2021). Revitalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Manajemen Mutu Sekolah Dasar Berbasis Religi*, 2.
- Anggraeni, L. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: NUANSA CENDEKIA.
- Angraeni, L. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Angreany, F. (2017). Keefektifan media pembelajaran Flashcard. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 139.
- Aso, M. U. (2017). Kelayakan media flshcard keragaman jamur. *Prosiding Seminar Nasional*, 3.
- Cendi, C. S. (2000). Peranan Desain Kemasan Dalam Dunia pemasaran. *Nirmana*, 93.
- Ekadiansyah, E. (2015). Implementasi aplikasi pembelajaran mengenal Pahlawan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 56.
- Gunadi, R. A. (2013). Membentuk karakter melalui pendidikan moral pada annak usia di Sekolah Raudhatul Athfal. *Jurnal Ilmiah*, 86.
- Haryanto. (2017). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android. *Inovasi Teknologi Pendidikan*, 169.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah . *Pendidikan Sejarah*, 83.

- Hendratman. (2017). *Computer Graphic design* . Informatika.
- Junaidi, J. K. (2022). Pengermbangan media kartu (flashcard) pada mata pelajaran sejarah kelas X Mipa 2. *pendidikan sejarah, Vol.7, No.2*, 238.
- Lisma. (2020). Perancangan Meia Buku Cerita Gambar (smart) tentang Dampak Kecanduan Game Online pada Anak Kelas IV SDN 19 di Kecamatan Ratu Agung Kota BENGKULU. *Ibupedia*, 9.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi Quantum.
- Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi visual* . Bandung: Nuansa cendekia.
- Nathalia, K. (2014). Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nathalia, Kirana. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekian.
- Pengaruh Fungsi Kemasan Produk Melalui Model View Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Pada Produk Mie Sedaap Cup Di Purworejo. (2017). 22-23.
- Pradana, R. A. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flashcard Dapat Meningkatkan hasil Belajar pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio dan Televisi. *Jurnal Pendidikan*, Vol 9. No 03. Hal. 5-6 .
- Prasetya, R. A. (2017). Rancang bangun permainan edukatif pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk anak. *publikasi ilmiah*, 1-2.
- Prayogo, G. P. (2022). Perancangan kartu permainan sebagai pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia untuk anak usia 10-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 18.
- Putu Yudari Pratiwi, d. (2013). Emosi dan Penggunaan Warna Dominan Pada Kegiatan Mewarnai Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Udayana*, 162.

Rahman, B. (2014). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Flashcard Pada Siswa Kelas 1 SDN Bajuyau Tengah 2* (Vols. vol. 2, No, 2). Yogyakarta: Primer Edukasi.

Wahab, a. (2016). Perancangan buku aktifitas anak tentang pahlawan. *e-Proceeding of Art & Design*, 754.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA

Nama : ANITA SITI RUKMANAH
Tempat, Tanggal Lahir : Salimbongan, 15 juli 2002
Alamat : Jln. Perintis Kemerdekaan 6
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia

Pendidikan Terakhir : SMAN 8 PINRANG
No Telepon : 087787969625
Email : anitaluther969@gmail.com



Makassar, 18 Juli 2023

Penulis,




Anita Siti Rukmanah





NIM 20612007

Lampiran 2. Lembar Bimbingan TA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

| | | |
|---|---|--|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN GRAFIS PRODI DESAIN GRAFIS | |
| | LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR | |

Nama : Anita Siti Rukmanah
 NIM : 20612007
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing I : H.Suardi, S.Sos.,M.Si
 Judul Proposal : Perancangan *Flashcard* sebagai media edukasi pengenalan Pahlawan pada Siswa Sekolah Dasar

| No | Waktu | Uraian Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|----|---------|--------------------|---|
| 1. | 14/7/23 | - Lembar bimbingan |  |
| 2. | | I, II, III, IV, V |  |
| 3. | | - Bab 10 maya |  |
| 4. | | | |
| 5. | | A 22 |  |
| 6. | | | |
| 7. | | | |
| 8. | | | |

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

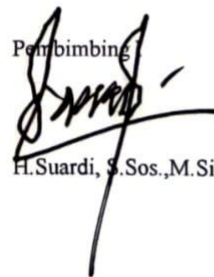
Mengetahui

Koordinator Prodi,




Besse Inna Tawaddud, SKM.,M.Kes.

Pembimbing










H.Suardi, S.Sos.,M.Si

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

| | | |
|---|---|--|
|  | KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN GRAFIS PRODI DESAIN GRAFIS | |
| | LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR | |

Nama : Anita Siti Rukmanah
 NIM : 20612007
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing II : Carmelita Fiona, S.Ds.,M.Si
 Judul Proposal : Perancangan *Flashcard* sebagai media edukasi pengenalan Pahlawan pada Siswa Sekolah Dasar

| No | Waktu | Uraian Bimbingan | Paraf Pembimbing |
|----|------------|---------------------------------|---|
| 1. | 28/03/2023 | Bimbingan ilustrasi karya |  |
| 2. | 03/06/2023 | Asistensi sketsa ilustrasi |  |
| 3. | 12/06/2023 | Acc ilustrasi karakter |  |
| 4. | 13/07/2023 | Asistensi penulisan Bab 4 dan 5 |  |
| 5. | 14/07/2023 | Acc Bab 4 |  |
| 6. | 16/07/2023 | Bimbingan penulisan bab 5 |  |
| 7. | 18/07/2023 | Acc Bab 5 |  |
| 8. | | | |

Pembimbingan minimal 8 (delapan) kali.

Mengetahui
 Koordinator Prodi,

Besse Irna Tawaddud, SKM.,M.Kes.

Pembimbing II


 Carmelita Fiona, S.Ds.,M.Si

Lampiran 6. Lembar Pengesahan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MAKASSAR
Jl. Perintis Kemerdekaan VI/50. Tamalanrea - Makassar 90245
Telepon/Fax. (0411) 585854
Laman : www.polimedia.ac.id Surel : humas@polimedia.ac.id

Halaman Pengesahan

Nama : ANITA SITI RUKMANA
Nomor Induk Mahasiswa : 20612007
Program Studi : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2022/2023
Judul Tugas Akhir : Perancangan Flashcard Sebagai Media Edukasi Pengenalan Pahlawan di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas 4 SD Inpress Tamalanrea 4

Mengetahui

Dosen Pembimbing Materi,

(H.Suardi, S.Sos., M.Si)

Dosen Pembimbing Teknis,

(Carmelita Fiona, S.Ds., M.Si)

Penguji 1,

(Ruslinda Nur, S.Pd, M.Pd)

Penguji 2,

(Nugrah Juniar Umar, S.Sos., M.I.Kom.)

Ketua Penguji,

(H.Suardi, S.Sos., M.Si)



where the innovation grows