

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
***GAME BOARD FLASHCARD* TENTANG PESONA INDONESIA**
UNTUK ANAK PMI DAN DIASPORA DI MALAYSIA (SABAH)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:
RUSYDI SADIQ
2290472038

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MAKASSAR
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board Flashcard* Tentang Pesona Indonesia Untuk Anak PMI Dan Diaspora Di Malaysia (Sabah)"

Penulis : RUSYDI SADIQ
NIM : 2290472038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji

Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari*Selasa*.....,
29 Juli 2025.....

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



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

Penguji 1



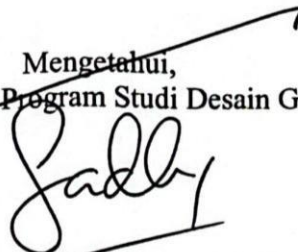
Dr. Muliaty, M.AP
NIP.196411261985032002

Penguji 2



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP.198803252022031005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP.198803252022031005

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

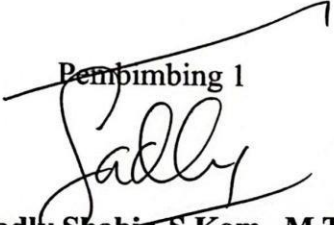
Judul Tugas Akhir : “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board Flashcard* Tentang Pesona Indonesia Untuk Anak PMI Dan Diaspora Di Malaysia (Sabah)”

Penulis : RUSYDI SADIQ
NIM : 2290472038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Makassar, 29 Juli 2025

Pembimbing 1


Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP.198803252022031005

Pembimbing 2


Alman, S.Si, M.Si.
NIP.198706292024211008

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis


Fadly Shabir, S.Kom., M.T.
NIP.198803252022031005

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RUSYDI SADIQ
NIM : 2290472038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Board Flashcard* Tentang Pesona Indonesia Untuk Anak PMI Dan Diaspora Di Malaysia (Sabah)” adalah original, belum pernah di buat 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 sebenar-benarnya.

Makassar, 01 Juli 2025

Yang menyatakan,



RUSYDI SADIQ
NIM.2290472038

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : RUSYDI SADIQ
NIM : 2290472038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

demikian 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 Media Pembelajaran Berbasis *Game Board Flashcard* Tentang Pesona Indonesia Untuk Anak PMI Dan Diaspora Di Malaysia (Sabah)” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

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, 01 Juli 2025

Yang menyatakan,



RUSYDI SADIQ
NIM.2290472038

ABSTRACT

Limited access to education for children of Indonesian Migrant Workers (PMI) and the Indonesian diaspora in Sabah, Malaysia, has resulted in a lack of knowledge about their cultural roots and national identity. To address this issue, an interactive educational medium in the form of a Flashcard Game Board themed "The Charm of Indonesia" was designed. This project aims to introduce Indonesia's rich cultural heritage while fostering a sense of nationalism among Indonesian children living abroad. The design process included pre-production, production, and post-production stages, using observation, literature studies, and questionnaires as data collection methods. The testing results from three respondents indicated that the Game successfully sparked learning interest and provided an enjoyable educational experience, although feedback suggested improvements in image clarity, question language, and Game duration. The final product—comprising a Game Board, educational cards, and an answer key—demonstrates that game-based learning can be an innovative solution to help the younger diaspora generation connect with their Indonesian identity.

Keywords: *Indonesian migrant education, educational game, Indonesian culture, diaspora, nationalism, flashcard.*

ABSTRAK

Keterbatasan akses pendidikan bagi anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) dan Diaspora di Sabah, Malaysia, menyebabkan minimnya pengetahuan mereka tentang budaya dan identitas kebangsaan Indonesia. Untuk menjawab tantangan tersebut, dirancanglah sebuah media pembelajaran interaktif berupa *Game Board Flashcard* bertema "Pesona Indonesia" yang bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan budaya tanah air sekaligus menumbuhkan rasa nasionalisme di kalangan anak-anak Indonesia yang tinggal di luar negeri. Proses perancangan melibatkan tahapan pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan pendekatan melalui observasi, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Hasil uji coba terhadap tiga responden menunjukkan bahwa permainan ini menarik minat belajar serta memberikan pengalaman edukatif yang menyenangkan, meskipun terdapat masukan terkait kejelasan gambar, bahasa pertanyaan, dan durasi permainan. Produk akhir berupa papan permainan, kartu edukatif, dan lembar kunci jawaban ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi inovatif untuk memperkenalkan Indonesia kepada generasi muda diaspora.

Kata kunci: Pendidikan anak PMI, *Game* edukatif, budaya Indonesia, diaspora, nasionalisme, *flashcard*.

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 memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah membuat karya papan permainan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan edukatif untuk anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) dan Diaspora yang ada di Malaysia (Sabah). Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “*PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME BOARD FLASHCARD TENTANG PESONA INDONESIA UNTUK ANAK PMI DAN DIASPORA DI MALAYSIA (SABAH)*”

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. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. H. Suardi, S.Sos., M.Si., selaku Kepala Unit Pengelola PSDKU Makassar.
5. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Fadly Shabir, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing I.
7. Alman, S.Si, M.Si selaku Dosen Pembimbing II.

8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa yang sangat baik dan tulus kepada saya.
10. Kepada teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

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

Makassar, 23 Juni 2025

Penulis,



RUSYDI SADIQ
NIM. 22904720

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Akses Pendidikan bagi Anak-anak PMI dan Diaspora di Luar Negeri	9
B. Pemahaman Identitas dan Budaya Melalui Pendidikan.....	10
C. Pembelajaran Berbasis Game.....	12
D. Game <i>Flashcard</i> sebagai Alat Edukasi.....	13
E. Konsep Nasionalisme dalam Pendidikan.....	15
F. Studi-studi Terkait	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	17
A. Data / Objek Penulisan	17
B. Teknik Pengumpulan Data.....	17
C. Ruang Lingkup.....	20
D. Ide Kreatif	21
E. Langkah Kerja.....	23
BAB IV PEMBAHASAN	25
A. Pra Produksi	25
B. Produksi	33

C. Pasca Produksi.....	37
BAB V PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 Evaluasi.....</i>	<i>41</i>
------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1 Praktik Magang Industri.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2 Warna</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 3 Typeface Supercell-Magic.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 4 Typeface Indonesiana</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 5 Layout</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 6 Sketsa Papan Permainan</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 7 Sketsa Digital Kartu Depan.....</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 8 Sketsa Digital Kartu Belakang.....</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 9 Sketsa Digital Kunci Jawaban</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 10 Digitalisasi Papan Permainan</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 11 Digitalisasi Kartu Depan</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 12 Digitalisasi Kartu Permainan 1-30 Depan.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 13 Digitalisasi Kartu Permainan 1-30 Belakang.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 14 Digitalisasi Kartu Belakang.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 15 Digitalisasi Kunci Jawaban Lembar 1</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 16 Digitalisasi Kunci Jawaban Lembar 2</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 17 Mockup Papan Permainan.....</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 18 Mockup Kartu Permainan No.1</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 19 Mockup Kartu Permainan No.4</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 20 Mockup Kartu Permainan No.17</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 21 Mockup Lembar Kunci Jawaban.....</i>	<i>40</i>

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Biodata Mahasiswa</i>	<i>46</i>
<i>Lampiran 2 Kesanggupan Sebagai Pembimbing Tugas Akhir</i>	<i>47</i>
<i>Lampiran 3 Kessanggupan Sebagai Pembimbing Tugas Akhir.....</i>	<i>48</i>
<i>Lampiran 4 Bebas Biaya Pendidikan.....</i>	<i>49</i>
<i>Lampiran 5 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir</i>	<i>50</i>
<i>Lampiran 6 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir</i>	<i>51</i>
<i>Lampiran 7 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir</i>	<i>52</i>
<i>Lampiran 8 Dokumentasi Foto Kegiatan</i>	<i>58</i>

