

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *TRADING CARD* PAHLAWAN NASIONAL PATRIOT WAR SEBAGAI MEDIA PERMAINAN EDUKASI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Muh. Fikri Syamsuddin

NIM: 2290472016

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MAKASSAR

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Trading Card* Pahlawan *Nasional Patriot War* Sebagai Media Permainan Edukasi
Penulis : Muh Fikri Syamsuddin
NIM : 2290472016
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari : Selasa, 14 Oktober 2025.

Disahkan Oleh:

Ketua Penguji,



Arysepajavadi, S.T., M.T.

NIP. 199007312022031004

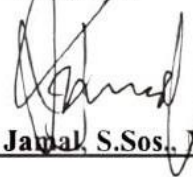
Anggota 1



Lukytta Gusti Acfira, S.E., M.Ak.

NIDN. 0028109203

Anggota 2



Ridwan Jamal, S.Sos., M.M.

NIP. 196409071986031003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Grafis



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

NIP. 198803252022031005

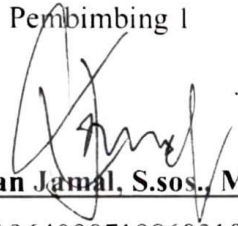
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Trading Card* Pahlawan Nasional: Patriot
War Sebagai Media Permainan Edukasi
Penulis : Muh Fikri Syamsuddin
NIM : 2290472016
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

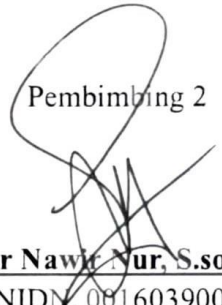
Ditandatangani di Makassar, 19 September 2025.....

Pembimbing 1


Ridwan Jamal, S.sos., MM

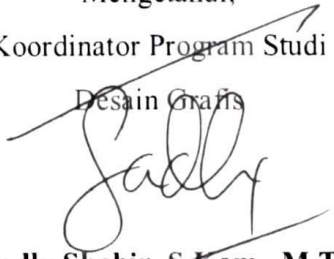
NIP. 196409071986031003

Pembimbing 2


Syahrir Nawir Nur, S.sos., M.I.Kom.

NIDN. 0016039006

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	: Muh Fikri Syamsuddin
NIM	: 2290472016
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025 Genap

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Trading Card* Pahlawan Nasional Patriot *War* Sebagai Media Permainan Edukasi **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 sebenar benarnya.

Makassar, 18 September 2025

 an,
Muh Fikri Syamsuddin

NIM. 2290472016

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muh Fikri Syamsuddin
NIM : 2290472004
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025 Genap

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 *Trading Card* Pahlawan Nasional Patriot *War* Sebagai Media Permainan Edukasi 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, 18 September 2025


Muh Fikri Syamsuddin
NIM: 2290472016

ABSTRAK

The younger generation's interest in history, especially national heroes, is declining because it is considered boring and irrelevant to today's world. To address this issue, this final project created a card game called Trading Card Game (TCG) Indonesian Heroes as a means of entertainment and learning. TCG was chosen because it offers excitement in competition, card collecting, and strategy design, and is able to convey information through images and brief explanations on each card. The TCG creation process is divided into three stages: pre-production, production, and post-production. The results of this analysis indicate that this Trading Card Game has the potential to become an educational game medium that can increase interest in learning about the history of National Heroes in an enjoyable way, and contribute to the development of creative game-based educational media.

Keywords: *Trading Card Game, National Hero, History*

Minat generasi muda terhadap sejarah, terutama tokoh pahlawan nasional, semakin berkurang karena dianggap membosankan dan kurang relevan dengan zaman sekarang. Untuk mengatasi masalah ini, Tugas Akhir ini membuat permainan kartu yang bernama *Trading Card Game (TCG)* Pahlawan Indonesia sebagai sarana hiburan sekaligus pembelajaran. TCG dipilih karena menawarkan keseruan dalam berkompetisi, menyimpan kartu, dan merancang strategi, serta mampu menyampaikan informasi melalui gambar dan penjelasan singkat di setiap kartu. Proses pembuatan TCG ini dibagi menjadi tiga tahap: pra-produksi, produksi, serta pascaproduksi. Hasil dari analisis ini menunjukkan bahwa *Trading card Game* ini berpotensi menjadi media permainan edukasi yang dapat meningkatkan minat dalam mempelajari sejarah Pahlawan Nasional dengan cara yang menyenangkan, serta berkontribusi pada pengembangan media pendidikan kreatif berbasis permainan.

Kata Kunci: *Trading Card Game, Pahlawan Nasional, Sejarah*

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 III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer telah merancang karya *Trading Card Game*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Perancangan *Trading Card* Pahlawan Nasional Patriot War Sebagai media Permainan Edukasi”.

Laporan TA 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, S.Si., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Asiyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. H. Suardi, S.Sos., M.Si. Kepala Unit Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Makassar
6. Fadly Shabir, S.Kom., MT Koordinator Program Studi Desain Grafis
7. Ridwan Jamal, S.sos., MM Selaku Pembimbing I
8. Syahrir Nawir Nur, S.sos., M.I.Kom. Selaku Pembimbing II
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani penulis selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. A. Were Rio, M. Ds yang telah memberikan *support* dan ide untuk membuat tugas akhir ini.
11. Catur Fadhillah A. yang telah bersedia memberikan masukan dan saran terkait karya yang penulis rancang dari perspektif pemain.
12. UKM Creative Art Makassar sebagai tempat penulis mengasah bakat sehingga bisa bermanfaat dalam proses pembuatan karya tugas akhir.

13. Teman-teman Server *Discord Enliven Stellar* yang setiap hari menemani penulis, terimakasih telah menghibur dan selalu memberikan semangat dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
14. Teman-teman Desain Grafis angkatan 2022, terima kasih untuk tetap saling support selama masa perkuliahan dan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
15. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Makassar, 16 September 2025



Muh. Fikri Syamsuddin

NIM. 2290472016

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR.....	iv
DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Komunikasi Visual	6
B. Trading Card Game	6
C. Pahlawan	7
1. Pahlawan Kemerdekaan Nasional	9
2. Pahlawan Proklamator	9
3. Pahlawan Revolusi.....	9
4. Pahlawan Kebangkitan Nasional	10
D. Media Permainan Edukasi	10
E. Ilustrasi.....	12
F. Teori Warna.....	13
BAB III.....	14
METODE PELAKSANAAN	14
A. Objek Penulisan.....	14
1. Sejarah Komunitas <i>Trading Card Game</i> di Indonesia	14
B. Teknik Pengumpulan Data	15
1. Studi Pustaka	15

2. Wawancara	15
C. Ruang Lingkup	15
1. Peran Penulis	15
2. Kategori Karya	16
3. Ide Kreatif	16
D. Langkah Kerja	16
1. Pra Produksi/Persiapan.....	16
2. Produksi/Pelaksanaan.....	17
3. Pasca Produksi/Evaluasi.....	17
BAB IV	18
PEMBAHASAN	18
A. Pra Produksi	18
1. Menentukan figur pahlawan.....	18
2. Wawancara	22
3. <i>Mind Map</i>	23
4. <i>Moodboard</i>	24
5. Warna.....	24
6. Tipografi.....	25
7. <i>Layout</i>	26
B. Produksi	28
1. Sketsa	28
2. Digitalisasi Visual.....	38
3. <i>Final Design</i>	46
C. Pasca Produksi (<i>Testing</i>).....	48
BAB V.....	58
PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sultan Hasanuddin	18
Gambar 2. Ki Hadjar Dewantara.....	19
Gambar 3. RA Kartini	19
Gambar 4. Soekarno.....	20
Gambar 5. Drs. Mohammad Hatta	20
Gambar 6. Ahmad Yani.....	21
Gambar 7. Soetomo.....	21
Gambar 8. Jenderal Soedirman	22
Gambar 9. Mind Map	23
Gambar 10. Moodboard	24
Gambar 11. Warna	24
Gambar 12. Font Noto Serif	25
Gambar 13. Font Montserrat.....	26
Gambar 14. Font Perpetua.....	26
Gambar 15. Layout Kartu.....	27
Gambar 16. Layout Buku Aturan.....	27
Gambar 17. Layout Playmat	27
Gambar 18. Layout Packaging.....	28
Gambar 19. Sketsa Ilustrasi Soetomo	28
Gambar 20. Sketsa Ilustrasi Sultan Hasanuddin	29
Gambar 21. Sketsa Ilustrasi Moh Hatta.....	29
Gambar 22. Sketsa Ilustrasi Ki Hadjar Dewantara	30
Gambar 23. Sketsa Ilustrasi RA Kartini	30
Gambar 24. Sketsa Ilustrasi Jenderal Soedirman.....	31
Gambar 25. Sketsa Ilustrasi Ir. Soekarno	31
Gambar 26. Sketsa Ilustrasi Ahmad Yani.....	32
Gambar 27. Sketsa Ilustrasi Badik	32
Gambar 28. Sketsa Ilustrasi Bendera Indonesia.....	33
Gambar 29. Sketsa Ilustrasi Ilustrasi Monas.....	33
Gambar 30. Sketsa Kartu.....	34

Gambar 31. Sketsa Kemasan	34
Gambar 32. Sketsa Sampul Depan.....	35
Gambar 33. Sketsa Halaman 1-4	35
Gambar 34. Sketsa Halaman 5-8	36
Gambar 35. Sketsa Halaman 9-12.....	36
Gambar 36. Sketsa Sampul Belakang	37
Gambar 37. Sketsa Play Mat.....	37
Gambar 38. Digitalisasi Ilustrasi Soetomo	38
Gambar 39. Digitalisasi Ilustrasi Sultan Hasanuddin.....	38
Gambar 40. Digitalisasi Ilustrasi Moh Hatta	39
Gambar 41. Digitalisasi Ilustrasi Ki Hadjar Dewantara	39
Gambar 42. Digitalisasi Ilustrasi RA Kartini.....	39
Gambar 43. Digitalisasi Ilustrasi Jenderal Soedirman.....	40
Gambar 44. Digitalisasi Ilustrasi Ir Soekarno.....	40
Gambar 45. Digitalisasi Ilustrasi Ahmad Yani	40
Gambar 46. Digitalisasi Ilustrasi Badik.....	41
Gambar 47. Digitalisasi Ilustrasi Bendera Indonesia	41
Gambar 48. Digitalisasi Ilustrasi Monas	41
Gambar 49. Digitalisasi Kartu	42
Gambar 50. Digitalisasi Kemasan.....	43
Gambar 51. Digitalisasi Sampul Depan	43
Gambar 52. Digitalisasi Halaman 1-4.....	44
Gambar 53. Digitalisasi Halaman 5-8	44
Gambar 54. Digitalisasi Halaman 9-12	45
Gambar 55. Digitalisasi Sampul Belakang	45
Gambar 56. Digitalisasi Play Mat	46
Gambar 57. Mockup Kartu dan Kemasan	46
Gambar 58. Mockup Buku Aturan.....	47
Gambar 59. Mockup Play Mat.....	47
Gambar 60. Grafik Kuesioner Testing	49
Gambar 61. Grafik Kuesioner Testing	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Responden.....	48
Tabel 2. Pertanyaan Lanjutan Testing.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	63
Lampiran 2 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	63
Lampiran 3 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	65
Lampiran 4 Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	66
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Terkait Tugas Akhir	71

