

TUGAS AKHIR

**PERMAINAN KARTU SILA SEBAGAI ALTERNATIF
MEDIA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV DI SDIT
ASSALAMAH UNGARAN**



**RISTIANA SUCI WULANDARI
18105095**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2022

TUGAS AKHIR

**PERMAINAN KARTU SILA SEBAGAI ALTERNATIF
MEDIA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV DI SDIT
ASSALAMAH UNGARAN**

***SILA CARD GAMES AS AN ALTERNATIVE LEARNING
MEDIA FOR CLASS IV PKN AT SDIT ASSALAMAH
UNGARAN***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Ristiana Suci Wulandari

18105095

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2022

Lembar Pengesahan Pembimbing

**PERMAINAN KARTU SILA SEBAGAI ALTERNATIF
MEDIA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV DI SDIT
ASSALAMAH UNGARAN**

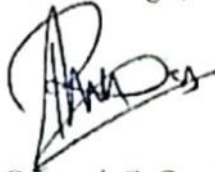
***SILA CARD GAMES AS AN ALTERNATIVE LEARNING
MEDIA FOR CLASS IV PKN AT SDIT ASSALAMAH
UNGARAN***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**RISTIANA SUCI WULANDARI
18105095**

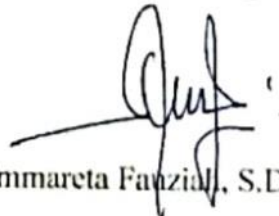
Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada hari
Jumat, 28 Juli 2022

Pembimbing I,



Riri Irma Suryani, S. Sn., M. Sn
NIDN. 0613068802

Pembimbing II,



Emmareta Fauziah, S.Ds., M. Ds
NIDN. 0613039301

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain
Tanggal: 28 Juli 2022



Dekan

Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.
NIDN. 0619029102

Lembar Penetapan Penguji

**PERMAINAN KARTU SILA SEBAGAI ALTERNATIF
MEDIA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV DI SDIT
ASSALAMAH UNGARAN**

**SILA CARD GAMES AS AN ALTERNATIVE LEARNING
MEDIA FOR CLASS IV PKN AT SDIT ASSALAMAH
UNGARAN**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

RISTIANA SUCI WULANDARI

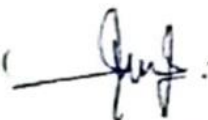
18105095

Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain
Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 28 Juli 2022

Ketua Sidang Tugas Akhir
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0613968802

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0613039301

()

Penguji I
Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0605089003

()

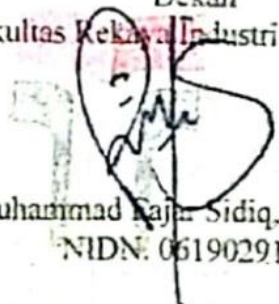
Penguji II
Yanuar Ikhsan Pamuji, S.Pd., M.Sn
NIDN. 0607019202

()

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

(Muhammad Raji Sidiq, S.T., M.T)
NIDN. 0619029102



Kaprodi
Desain Komunikasi Visual

(Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn)
NIDN. 0621018503



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ristiana Suci Wulandari
NIM : 18105095
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Permainan Kartu Sila Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pkn Kelas IV di Assalamah Ungaran

Dosen Pembimbing Utama : Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing Pendamping : Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 21 Juli 2022,

Yang Menyatakan,



(Ristiana Suci Wulandari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir dengan judul “Permainan Kartu Sila Sebagai Alternatif Media Pembelajaran PKn Kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran”. Laporan proposal penelitian ini disusun untuk menyempurnakan Tugas Akhir. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari Dosen Pembimbing. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir dan Ibu Emmareta Fauziah, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir. Serta penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
3. Arsita Pinandita, M.Sn. selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual
4. Orangtua tercinta yang saya cintai Ayahanda Arif Subchan dan Ibunda Sri Rejeki, adik saya Ristina Ayu Naswa Tsabita yang telah mendoakan, memberikan dukungan, dan memotivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Ratih Laily Mir'atin, S.Pd dan Ibu Isna Mu'azifah, S.Pd selaku wali kelas IV SDIT Assalamah Ungaran yang telah membantu dalam proses perancangan kartu sila.
6. Teman saya Arivin, Ega Setya, Khairina Sheila, Muhammad Asep, dan Muhammad Farid, dan teman-teman DKV yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses perancangan. karya.
7. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari proposal ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga

akhirnya laporan proposal penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Purwokerto, 22 Juli 2022



Ristiana Suci Wulandari

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR... Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Pustaka.....	7
2.1.1 Studi Pustaka 1	7
2.1.2 Studi Pustaka 2	9
2.1.3 Studi Pustaka 3	10
2.2 Tinjauan Karya.....	12
2.2.1 <i>Board Game</i> Pancasila	12
2.2.2 Kartu Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia.....	13
2.2.3 Karya dengan Judul <i>Trio Card Game</i>	15
2.3 Dasar Teori.....	17
2.3.1 Media Pembelajaran	17
2.3.2 Media Permainan Kartu Bergambar	19
2.3.3 Desain Komunikasi Visual	21

2.4 Teori Yang Digunakan Dalam Perancangan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian	30
3.1.1 Jenis Pendekatan.....	30
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	30
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	31
3.1.4 Informan Penelitian	32
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.1.6 Metode Analisis Data	43
3.2 Identifikasi Data	34
3.2.1 Profil Sekolah	34
3.2.2 Data Visual	40
3.3 Kerangka Perancangan.....	47
3.4 Jadwal Perancangan	48
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	49
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	49
4.2 Target <i>Audience</i> 51	
4.2.1 Target <i>Audience</i>	51
4.3 Konsep Kreatif.....	51
4.3.1 Mekanika (<i>Mechanics</i>).....	51
4.4 Cerita (<i>Story</i>)	53
4.5 Estetika (<i>Aesthetics</i>)	53
4.6 Teknologi (<i>Technology</i>)	57
4.7 Penempatan Media	57
4.8 Biaya Produksi.....	58
BAB V VISUALISASI.....	59
5.1 Kartu Sila.....	59
5.1.1 Kartu Sila 1 – Ketuhanan Yang Maha Esa.....	59
5.1.2 Kartu Sila 2 – Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab	61
5.1.3 Kartu Sila 3 – Persatuan Indonesia.....	63
5.1.4 Kartu Sila 4 – Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat	

Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan	65
5.1.5 Kartu Sila 5 – Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia..	67
5.2 Kemasan Kartu Sila	69
5.3 Stiker.....	70
5.4 <i>T-Shirt</i>	70
5.5 <i>Hat Bucket</i>	71
5.6 <i>Notebook</i>	72
BAB VI PENUTUP	74
6.1 Kesimpulan.....	74
6.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	
1. Hasil wawancara.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu yang sudah dicetak	10
Gambar 2.2 Kartu yang sudah dicetak beserta komponen lainnya	11
Gambar 2.3 Desain Kartu Pahlawan dan Peristiwa	12
Gambar 2.4 Desain Kartu Pahlawan dan Peristiwa	12
Gambar 2.5 Desain Kemasan Kartu Trio	14
Gambar 2.6 Desain Kemasan Kartu Trio	14
Gambar 2.7 Visual <i>Font Sans Serif</i>	23
Gambar 2.8 Visual <i>Font Serif</i>	23
Gambar 2.9 Visual <i>Font Script</i>	24
Gambar 2.10 Visual <i>Font Egyptian</i>	24
Gambar 2.11 Visual <i>Font Decorative</i>	25
Gambar 2.12 Visual <i>Font Miscellaneous</i>	25
Gambar 3.1 <i>E-Book</i> Tematik Tema 1 – 9	36
Gambar 3.2 <i>E-Book</i> Panduan Guru	36
Gambar 3.3 SDIT Assalamah Ungaran	39
Gambar 3.4 Pembelajaran di SDIT Assalamah Ungaran	39
Gambar 3.5 Wawancara dengan Guru Kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran....	40
Gambar 3.6 Wawancara dengan Guru Kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran....	40
Gambar 3.7 Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV SDIT Assalamah Ungaran	41
Gambar 3.8 Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV SDIT Assalamah Ungaran	41
Gambar 3.9 Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV SDIT Assalamah Ungaran	42
Gambar 4.1 <i>Brainstorming</i> Kartu Sila	45
Gambar 4.2 Sketsa Tokoh Panca	46
Gambar 4.3 Sketsa Kartu Sila	46
Gambar 4.4 Warna Kuning	50
Gambar 4.5 Warna Kuning Emas	50

Gambar 4.6 Warna Hijau	51
Gambar 4.7 Warna Merah.....	51
Gambar 4.8 Warna Abu Kebiruan dan Kuning.....	52
Gambar 4.9 Nama <i>Font</i> yang digunakan	53
Gambar 5.1 Kartu Sila Ketuhanan Yang Maha Esa.....	56
Gambar 5.2 Kartu Sila Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab.....	58
Gambar 5.3 Kartu Sila Persatuan Indonesia	60
Gambar 5.4 Kartu Sila Kerakyatan Yang Dipimpin Oleh Hikmat Kebijaksanaan Dalam Permusyawaratan Perwakilan.....	62
Gambar 5.5 Kartu Sila Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia	64
Gambar 5.6 Desain Kemasan Kartu Sila.....	65
Gambar 5.7 Desain <i>Sticker, Stand Figure, Stand Human</i>	66
Gambar 5.8 Desain <i>T-Shirt</i>	66
Gambar 5.9 <i>Mockup T-Shirt</i>	67
Gambar 5.10 Desain <i>Hat Bucket</i>	67
Gambar 5.11 <i>Mockup Hat Bucket</i>	68
Gambar 5.12 Desain <i>Notebook</i>	68
Gambar 5.13 <i>Mockup Notebook</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Jadwal Perancangan	44
Tabel 4.1 Biaya Produksi	54