

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN *CARD GAME TRUTH OR DARE* DENGAN
DESAIN ILUSTRASI UNTUK MERELAKSASIKAN
PENGUNJUNG PADA *CAFE LOCATE*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun Oleh

FAIDIL REZA

NIM. 21511014

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Card Game Truth Or Dare* Dengan
Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Pengunjung
Pada *Cafe Locate*
Penulis : Faidil Reza
NIM : 21511014
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

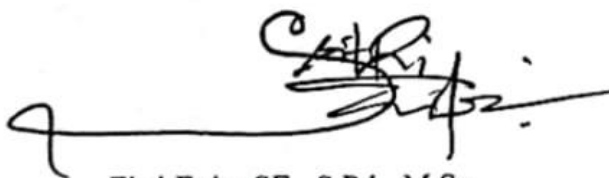
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 17 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Siti Aisyah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0015108304

Anggota 1



Fitri Evita SE., S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0025078310

Anggota 2



Dadang Syahputra, S.Pd., M.Si.
NIP. 199003162019031012

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



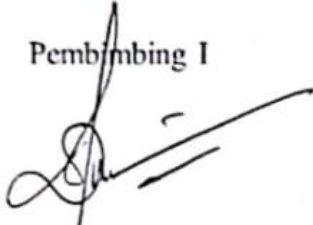
Komda Sahaja, S.Kom., M.Pd.
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Card Game Truth Or Dare* Dengan
Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Pengunjung
Pada *Cafe Locate*
Penulis : Faidil Reza
NIM : 21511014
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 26 Juni 2024

Pembimbing I




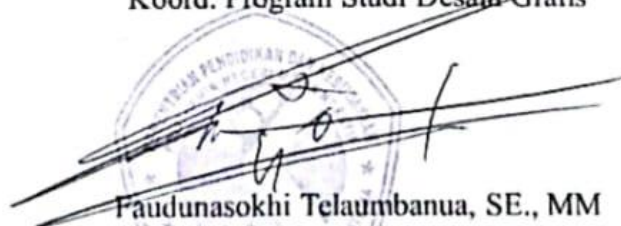
Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 198412132019031009

Pembimbing II



Syafriandi, S.Pd., M.Sn.
NIP. 199202082019031009

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002122 1 001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Faidil Reza
NIM : 21511014
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan *Card Game Truth Or Dare* Dengan Desain Ilustrasi Untuk
Merelaksasikan Para Pengunjung Pada *Cafe Locate* 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.

Medan, 26 Juni 2024

Yang menyatakan,



Faidil Reza
NIM. 21511014

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Faidil Reza
NIM : 21511014
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Perancangan Card Game Truth Or Dare Dengan Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Para Pengunjung Pada Cafe Locate.*

Dengan Hal Bebas Royalti Noneklusif 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.

Medan, 26 Juni 2024

Yang menyatakan,



Faidil Reza

NIM. 21511014

ABSTRACT

Designing the truth or dare game in card form with illustration designs to increase the appeal and variety of games at Cafe Locate. This research explains that this game is widely known as a medium that entertains and builds social interaction between players of various ages. An observational study was conducted at Cafe Locate to identify the need for a fresher variety of games and the unique characteristics of the cafe. This final project aims to create an illustration-based truth or dare card game with predetermined specifications, including card size, type of paper to be printed using 310 gsm ICT paper with matte laminating, packaging design, and game rules. The design method uses Adobe Illustrator creative cloud 2019 software with a vector illustration style, and Adobe Photoshop creative cloud 2019 to create a visual model to produce a final product that is in accordance with Cafe Locate's vision and mission in creating a more relaxed and enjoyable environment for its visitors.

Keywords: *Game, Truth Or Dare, Illustration*

ABSTRAK

Pembuatan permainan *truth or dare* dalam bentuk kartu dengan desain ilustrasi untuk meningkatkan daya tarik dan variasi permainan di *Cafe Locate*. Penelitian ini memaparkan bahwa permainan ini telah dikenal luas sebagai media yang menghibur dan membangun interaksi sosial di antara pemain dari berbagai kalangan usia. Studi observasi dilakukan di *Cafe Locate* untuk mengidentifikasi kebutuhan akan variasi permainan yang lebih segar dan karakteristik khas dari kafe tersebut. Tugas Akhir ini bertujuan untuk menciptakan permainan kartu *truth or dare* berbasis ilustrasi dengan spesifikasi yang telah ditentukan, termasuk ukuran kartu, jenis kertas yang akan dicetak menggunakan kertas TIK 310 gsm dengan laminating doff, desain kemasan, dan aturan permainan. Metode desain menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator creative cloud 2019* dengan *style* ilustrasi vektor, dan *Adobe Photoshop creative cloud 2019* untuk membuat model visual demi menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan visi misi *Cafe Locate* dalam menciptakan lingkungan yang lebih santai dan menyenangkan bagi pengunjungnya.

Kata Kunci: *Permainan, Truth Or Dare, Ilustrasi*

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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang desain permainan kartu truth or dare pada *Locate cafe*, Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan *Card Game Truth Or Dare* dengan Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Para Pengunjung Pada *Cafe Locate*”

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., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, MT, sebagai Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM., sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriandi. S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis dan selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini..
8. Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom, selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Bapak/Ibu dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif

Medan.

10. Locate Cafe yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
11. Bunda Yelina, Ayah Suandi Witno, Abang Fauzan Arif dan keluarga tercinta lainnya yang selalu memeberikan dukungan serta do'a yang tulus.
12. Teman-teman seperjuangan yang selalu menemani penulis dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 24 Juni 2024
Penulis,



Faidil Reza
NIM. 21511014

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR 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 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II PEMBAHASAN	6
A. Perancangan	6
B. Desain Grafis	6
1. Unsur-unsur Desain Grafis.....	7
2. Prinsip Desain Grafis	10
C. Sketsa	11
D. Layout	11
E. Tipografi.....	12
F. Card Game	12
G. Truth Or Dare.....	13
H. Ilustrasi.....	14
I. Software	14
BAB III METODE PELAKSANAAN	16
A. Data/Objek Penulisan.....	16

1. Profil Perusahaan	16
2. Struktur Organisasi.....	17
3. Visi dan Misi Perusahaan	18
4. Objek Karya	18
5. Spesifikasi Karya	18
B. Teknik Pengumpulan Data	19
1. Observasi.....	19
2. Studi Pustaka	20
3. Wawancara	20
C. Ruang Lingkup.....	20
1. Peran Penulis	21
2. Kategori Karya	21
3. Ide Kreatif	21
D. Langkah Kerja.....	22
1. Praproduksi/Persiapan.....	23
2. Produksi/Pelaksanaan.....	24
3. Pascaproduksi/Evaluasi	25
BAB IV PEMBAHASAN	26
A. Perancangan	26
1. Riset.....	26
2. Konsep Perancangan	27
3. Strategi Perancangan	30
4. Sketsa Perancangan	31
B. Pengerjaan.....	34
1. Digitalisasi Karya.....	34
2. Hasil Akhir Desain	50
C. Sesudah Pengerjaan	52
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jenis-jenis Garis	7
Gambar 2 Jenis-jenis Bentuk	8
Gambar 3 Diagram Warna.....	9
Gambar 4 Macam-macam Tekstur	9
Gambar 5 Tipografi <i>Font Oduda</i>	12
Gambar 6 <i>Software Adobe Photoshop Creative Cloud 2019</i>	15
Gambar 7 <i>Software Adobe Illustrator Creative Cloud 2019</i>	15
Gambar 8 Logo <i>Locate Cafe</i>	17
Gambar 9 Struktur Organisasi <i>Locate Cafe</i>	17
Gambar 10 Langkah Kerja	22
Gambar 11 <i>Moodboard</i>	27
Gambar 12 <i>Oduda</i>	28
Gambar 13 <i>Action Man</i>	29
Gambar 14 Warna.....	29
Gambar 15 Sketsa Ilustrasi Icon-icon Kartu	32
Gambar 16 Sketsa Ilustrasi <i>Pattern</i> Kartu	32
Gambar 17 Sketsa <i>Layout</i> Kartu	33
Gambar 18 Sketsa <i>Layout</i> Serta <i>Pattern</i> Kartu.....	33
Gambar 19 Sketsa <i>layout</i> Serta <i>Pattern</i> Peraturan Permainan.....	34
Gambar 20 Lembar Kerja Baru <i>Adobe Illustrator Creative Cloud 2019</i>	35
Gambar 21 Memasukkan Foto Dari Sketsa Ilustrasi Ikon dan <i>Pattern</i>	36
Gambar 22 <i>Lineart</i> Ilustrasi Menggunakan <i>Pen tool</i>	36
Gambar 23 <i>Lineart</i> Ilustrasi ikon menggunakan <i>Pen tool</i>	37
Gambar 24 <i>Lineart</i> Ilustrasi <i>Pattern</i> menggunakan <i>Pen tool</i>	37
Gambar 25 <i>Expand Lineart</i> Ikon Ilustrasi.....	38
Gambar 26 Memberi <i>Fill</i> Warna Pada Ikon Ilustrasi.....	38
Gambar 27 Hasil Pewarnaan <i>Pattern</i> Ilustrasi.....	39
Gambar 28 Hasil Pewarnaan Ikon-ikon Ilustrasi	39
Gambar 29 <i>Layouting</i> Kartu.....	40

Gambar 30 Perancangan Visual Dalam Beberapa Jenis Kartu	43
Gambar 31 Desain kartu <i>Truth Or Dare</i> Siap Dicitak.....	43
Gambar 32 <i>Layout</i> Aturan Permainan.....	44
Gambar 33 Aturan Permainan Siap Dicitak	45
Gambar 34 <i>Layout</i> Aturan Permainan.....	46
Gambar 35 Finalisasi <i>Packaging</i> Dan Siap Dicitak	46
Gambar 36 Proses <i>Mock-up</i> Kartu Permainan.....	47
Gambar 37 Pengaplikasian <i>Mock-up</i> Kartu Permainan	47
Gambar 38 Proses <i>Mock-up</i> Peraturan Permainan.....	48
Gambar 39 Pengaplikasian <i>Mock-up</i> Peraturan Permainan.....	48
Gambar 40 Proses <i>Mock-up</i> Kemasan Permainan	49
Gambar 41 Pengaplikasian <i>Mock-up</i> Kemasan Permainan	49
Gambar 42 <i>Mock-up</i> Produk Kartu.....	50
Gambar 43 <i>Mock-up</i> Produk Peraturan Permainan.....	50
Gambar 44 <i>Mock-up Packaging</i> Produk.....	51
Gambar 45 Proses <i>Cutting</i> Kartu	52
Gambar 46 <i>Packing</i> Produk Siap Didistribusikan	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Praproduksi	24
Tabel 2 Produksi	25
Tabel 3 Pasca Produksi.....	25
Tabel 4 Konten Pada Kartu <i>Truth</i>	40
Tabel 5 Konten Pada Kartu <i>Dare</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Biodata Penulis
2. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir I
3. Lembar Pembimbingan Tugas Akhir II
4. Surat Keterangan Izin Penelitian
5. Surat Balasan Penelitian
6. Surat Selesai Penelitian Tugas Akhir
7. Transkrip Wawancara
8. Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir
9. Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir