

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

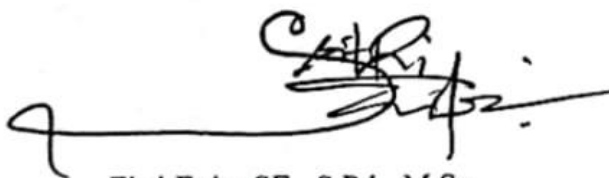
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 17 Juli 2024.

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



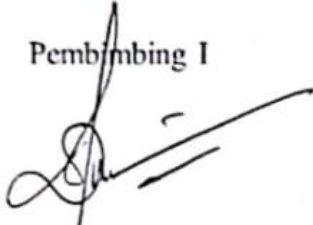
Komda Sahaja, S.Kom., M.Pd.
NIP. 197712202006041002

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




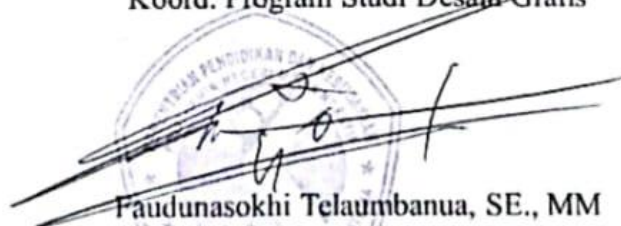
Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 198412132019031009

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 Noneksklusif (*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 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.

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

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas Diri


Nama : Faidil Reza
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat Tanggal Lahir : Medan, 31 Oktober 2002
Universitas : Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Program Studi : Desain Grafis
Alamat : Jl. Pertempuran No.77 Pulo Brayan Kota, Medan Barat
No. Hp : 0821 7591 9721
Email : aidil.tex@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan











	SD	SMP/MTS	SMA/MA	UNIVERSITAS
Nama Institusi	SD Laksamana Martadinata	SMP Muhammadiyah 57	SMK Tritech Informatika	Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan	-	-	TKJ	Desain Grafis
Tahun Masuk-Lulus	2008-2014	2014-2017	2017-2020	2021-2024

C. Riwayat Organisasi

Organisasi	Jabatan	Periode
Futsal	Anggota Tim	2018-2019

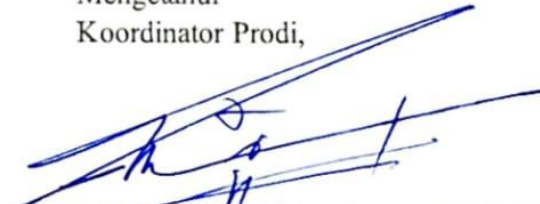
	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN GRAFIS	Form TA- 05
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama : Faidil Reza
 NIM : 21511014
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing I : Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
 Judul : "Perancangan *Card Game Truth Or Dare* Dengan Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Pengunjung Pada *Cafe Locate*"

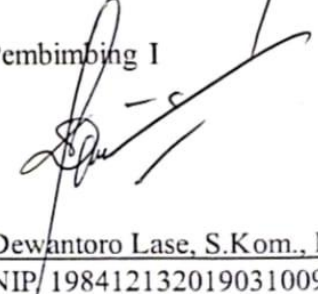
No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	25 APR 24	Konsultasi Judul	
2.	29 APR 24	Bab I, latar belakang	
3.	3 Mei 24	Identifikasi masalah	
4.	6 Mei 24	Acc Bab I lanjut Bab II	
5.	16 Mei 24	Perbaiki literasi	
6.	29 Mei 24	Bab III Revisi langkah kerja	
7.	5 Juni 24	Revisi tabel produksi	
8.	12 Juni 24	lanjut Bab IV dan V	
9.	21 Juni 24	Revisi Karya Produk	
10.	26 Juni 24	Acc daftor sidang	

26 Juni 2024
 ACC Sidney

Mengetahui
Koordinator Prodi,












 Fatmudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
 NIP. 198006022002121001

Pembimbing I

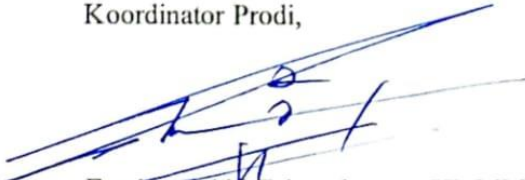

 Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
 NIP/ 198412132019031009

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JURUSAN DESAIN GRAFIS	Form TA- 05
	LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama : Faidil Reza
 NIM : 21511014
 Program Studi : Desain Grafis
 Pembimbing II : Syafriandi, S.Pd., M.Sn.
 Judul : "Perancangan *Card Game Truth Or Dare* Dengan Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Pengunjung Pada *Cafe Locate*"


No	Waktu	Uraian Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	25 APR 24	Kata perantara	
2.	28 APR 24	Latar belakang	
3.	4 Mei 24	Apa BBT	
4.	7 Mei 24	Rumusan Logika	
5.	16 Mei 24	BBT Logika	
6.	29 Mei 24	BBT ID Rumus	
7.	6 Juni 24	lansut keisi ISI	
8.	12 Juni 24	Logo akhir	
9.	22 Juni 24	Final penulisan	
10.	26 Juni 24	Sec TA	

Mengetahui
Koordinator Prodi,



Faidunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 198006022002121001

Pembimbing II



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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

Jl. Guru Sinumba No. 6 Medan Helvetia – Medan 20124
Telp. (061) 8457568 Fax. (061) 8472896
Laman : www.polimedia.ac.id Email : humas@polimedia.ac.id

Nomor : 470/PL27.19/TU/XII/2023

Medan, 04 Desember 2023

Hal : Izin Melakukan Penelitian Tugas Akhir

Kepada Yth :
Pimpinan Locate Café
Jl.Karya No.257, Karang Berombak, Kec.Medan Barat
di-

Tempat

Dengan Hormat, bersama surat ini kami dari Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan memohon agar dapat menerima mahasiswa :

Nama : FAIDIL REZA

NIM : 21511014


Semester : 6 (Enam)

Program Studi : Desain Grafis

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir (TA) dengan judul “**Perancangan Card Game Truth Or Dare dengan Desain Ilustrasi Untuk Merelaksasikan Para Pengunjung Pada Café Locate**”.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan izin yang Bapak/Ibu berikan, kami ucapkan terima kasih.

Koordinator Program Studi Desain
Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif
PSDKU Medan


Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 200212 1 001

Tembusan Yth :

1. Kaur Akademik PSDKU Medan
2. Arsip

Where the innovation grows





LOCATE CAFE KARYA

Location : Jl. Karya NO.257 Medan, Sumatera Utara - 20115
Contact : @locatekarya
0812 - 6950 - 9936
locatecafe@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Schubungan dengan surat dari Politeknik Negeri Media Kreatif Program Studi Diluar Kampus Utama Medan Nomor 470/PL27.19/TU/XII/2023, perihal Permohonan Izin Melakukan Penelitian Tugas Akhir tertanggal 05 Desember 2023 yang diajukan oleh mahasiswa dengan nama :

Nama : Faidil Reza
NIM : 21511014
Semester : 6 (Enam)
Program Studi : Desain Grafis

Dengan ini, Kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di Cafe Locate terhitung mulai Januari sampai dengan Juli 2024.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Medan, 22 Desember 2023

Manager Operasional





LOCATE CAFE KARYA

Location : Jl. Karya NO.157 Medan, Sumatera Utara - 20116

Contact : @locatekarya
0812 - 6950 - 9936
locatecafe@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENYELESAIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa dengan nama :

Nama : Faidil Reza
NIM : 21511014
Semester : 6 (Enam)
Program Studi : Desain Grafis

Telah selesai melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan penelitian tugas akhir yaitu "perancangan card game truth or dare dengan desain ilustrasi untuk merelaksasikan pengunjung pada Cafe Locate.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Juni 2023

Manager Operasional



Fran Smastra

TRANSKIP WAWANCARA

Peneliti : Faidil Reza
Manager Operasional : Fran
Kasir : Feby
Narasumber 3 : Adit
Tanggal : 14 Desember 2023
Lokasi : Locate Cafe Medan

Wawancara Kasir

Peneliti: Selamat pagi kak, boleh meminta sedikit waktunya, begini kak sebelumnya perkenalkan nama saya Faidil Reza dari kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Medan, kalau boleh tau nama kakak sendiri siapa kak?

Kasir: Oh iya, saya Feby sebagai kasir di kafe ini, kalau boleh tau ada apa ya bang?

Peneliti: Begini kak saya ingin meminta izin bahwasannya saya sedang mencari tempat penelitian untuk menjalankan Tugas Akhir saya, kebetulan karena saya beberapa kali juga berkunjung ke kafe ini saya melihat ada beberapa game di kafe ini, saya nantinya jika diterima berencana menambahkan opsi game lain yaitu kartu truth or dare untuk kafe ini kak, tidak itu saja tetapi saya juga akan memakai beberapa visual pada kafe ini seperti warna dan yang lainnya, apakah kakak tertarik?

Kasir: Iya bang saya juga sering ngeliat abang sama kawan-kawan datang kesini, jujur aja saya tertarik si bang soalnya kan itu bakal jadi tambahan game yang baru lagi di kafe ini, sama abangnya kan juga sudah sering berkunjung dan bantu-bantu pendapatan kami, jadi kalau dari saya sebenarnya saya juga tertarik bang, tetapi coba abang bicara langsung saja bang kemandari kami dan jelaskan seperti yang abang jelaskan tadi, soalnya saya juga tidak bisa langsung menerima juga bang, harus atasan saya.

Peneliti: Oh begitu ya kak, kalau boleh tau apakah manager kakak saat ini ada disini kak?

Kasir: kebetulan ada bang, mau bicara langsung?

Peneliti: boleh kak, sebelumnya terima kasih ya kak.

Kasir: iya bang sama-sama

*Manager kafe keluar dari ruangnya

Peneliti: selamat pagi pak, boleh meminta sedikit waktunya sebentar pak?

Manager Operasional: boleh, ada apa itu bang?

Peneliti: sebelumnya perkenalkan nama saya Faidil Reza dari kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Medan, kalau boleh tau nama bapak sendiri siapa ya pak?

Manager Operasional: panggil pak fran saja saya sebagai manager operasional di kafe ini.

Peneliti: Begini pak seperti yang sudah saya jelaskan sama kak Feby tadi saya ingin meminta izin bahwasannya saya sedang mencari tempat penelitian untuk menjalankan Tugas Akhir saya, kebetulan karena saya beberapa kali juga berkunjung ke kafe ini saya melihat ada beberapa game ni di kafe ini, nah saya nantinya jika diterima berencana menambahkan opsi game lain yaitu kartu truth or dare untuk kafe ini pak, tidak itu saja tetapi saya juga akan memakai beberapa visual pada kafe ini seperti warna dan yang lainnya, apakah bapak tertarik?

Manager Operasional: kalau boleh tau permainan seperti apa yang mau kamu tambahkan?

*peneliti menunjukkan beberapa referensi sambil menjelaskan

Peneliti: nah mungkin singkatnya saya akan membuat kartu-kartu yang sejenis seperti ini pak, tapi desainnya nanti menggunakan beberapa aset visual yang ada di kafe ini, nah permainannya itu namanya truth or dare jadi nanti yang mainnya bakal disuruh milih kartu jujur terlebih dahulu pak, nah kalau dia tidak mau jawab pertanyaan di kartu jujur ini dia harus ngambil kartu dare ini pak, nah di kartu dare ini nantinya si pemain harus ngejalanin tantangan dia apapun itu di kartu dare ini.

Manager Operasional: wah boleh tu, menarik juga belum ada juga game yang seperti itu di kafe ini, desainnya juga bakalan ngewakilin kafe ini juga, boleh si, tapi apa ada biaya yang di keluarkan kafe ini untuk membuat permainan itu, karna ya jujur aja kalau untuk ngeluarin biaya kafe ini belum bisa karena juga belum terlalu ramai kan?

Peneliti: kalau untuk itu saya tidak mengambil biaya pak, karena kan bapak juga membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir saya ini, kalau untuk pengunjung nantinya saya juga bisa menjadi media promosi pak dengan sosial media saya, tetapi nantinya apakah bapak sendiri bersedia menanda tangani beberapa dokumen yang perlu di tanda tangani untuk melanjutkan penelitian ini?

Manager Operasional: ya sudah kalau begitu boleh tu, lanjutkan saja nanti kalau ada yang perlu kabarin saya saja lewat nomor telepon.

Peneliti: baik pak terima kasih ya pak, terima kasih juga untuk waktunya pak.

*penulis melanjutkan wawancara dengan salah satu pengunjung kafe

Penulis: bang boleh minta waktunya sebentar?

Narasumber 3: boleh bang, kenapa tu?

Penulis: begini bang sebelumnya perkenalkan nama saya Faidil Reza dari kampus Politeknik Negeri Media Kreatif Medan, kalau boleh tau nama abangnya sendiri siapa ya?

Narasumber 3: nama saya adit bang

Penulis: oke bang adit, jadi begini saya sendiri sedang melakukan penelitian di kafe ini untuk tugas akhir saya, apakah sebelumnya abang pernah main beberapa permainan yang sudah ada di kafe ini?

Narasumber 3: pernah bang, main game uno, sama kawan-kawan juga.

Penulis: bagaimana menurut abang sendiri game uno itu?

Narasumber 3: seru sih bang bikin pingin lanjut main terus sama kawan-kawan juga.

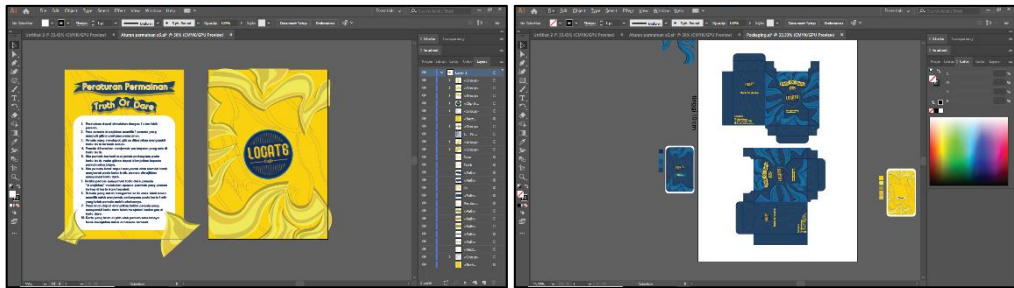
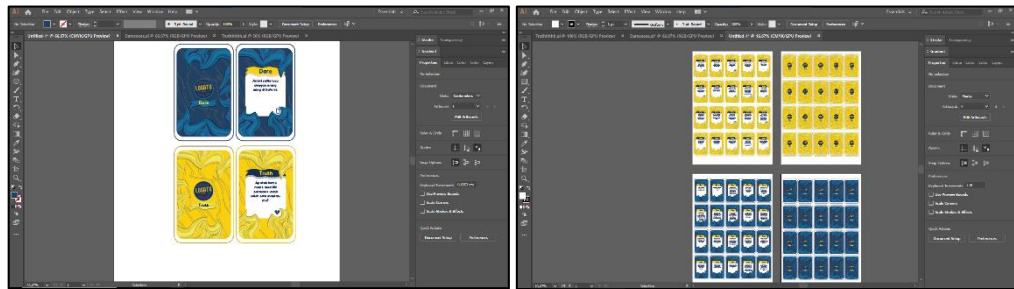
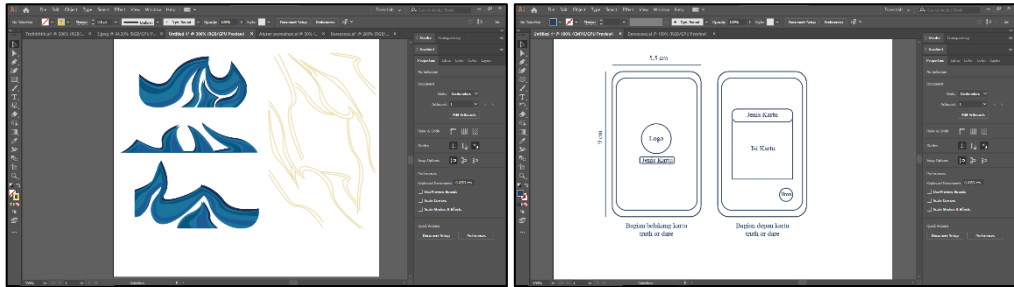
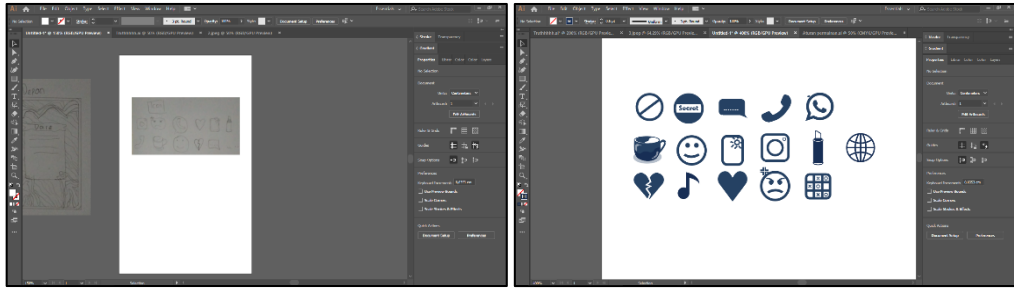
Penulis: oh oke bang, jadi begini bang saya kan mau buat suatu permainan yang baru sebagai tambahan opsi game di kafe ini, nah game nya itu truth or dare, dengan desain visual yang ada di kafe ini bang, menurut abang gimana?

Narasumber 3: boleh tu bang jadi buat banyak game disini desainnya juga baru kan fresh pasti nantinya belum pernah dilihat dimana-mana.

Penulis: oke bang kalau gitu, makasi ya bang waktunya.

Narasumber 3: oke bang sama-sama.

BUKTI-BUKTI PEKERJAAN SECARA UTUH



DOKUMENTASI TERKAIT TA



