

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERMAINAN KARTU**  
**TENTANG KOPI SEBAGAI MEDIA HIBURAN UNTUK**  
**PENGUNJUNG ASTRONIA COFFEE SPACE**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Kelulusan Program Diploma III



**Oleh**  
**MUHAMMAD BAYU PRATAMA**  
**NIM. 19151039**

**PRODI DESAIN GRAFIS**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA**  
**MEDAN**  
**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERMAINAN KARTU TENTANG  
KOPI SEBAGAI MEDIA HIBURAN UNTUK PENGUNJUNG  
ASTRONIA COFFEE SPACE**

**TUGAS AKHIR**

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir  
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif  
PSDKU Medan

**Disetujui Oleh :**

Ketua Penguji : Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 198504012019031010



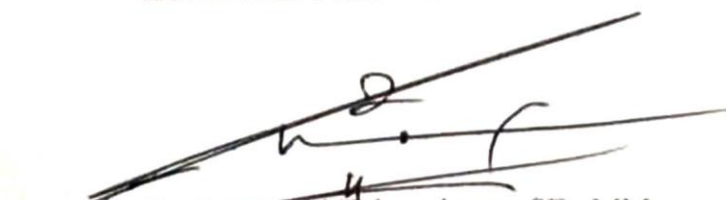
Penguji 1 : Fitri Evita, S.Pd., M.Sn.  
NIDN. 0025078310



Medan, 22 Juli ..... 2022


**Disahkan Oleh :**

Koordinator Prodi Desain Grafis



Fauzanasokhi Telaumbanua, SE., MM.  
NIP. 198006022002121001

Kepala Unit Pengelola  
Polimedia PSDKU Medan



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

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PERMAINAN KARTU TENTANG  
KOPI SEBAGAI MEDIA HIBURAN UNTUK PENGUNJUNG  
ASTRONIA COFFEE SPACE**

**Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :**

**MUHAMMAD BAYU PRATAMA**

**NIM.19151039**

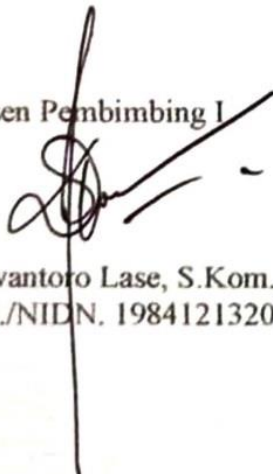
**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan  
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan  
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis

Disetujui Oleh :

Medan, 22 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



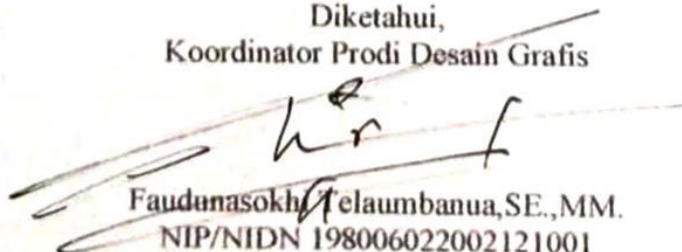
Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom.  
NIP./NIDN. 198412132019031009

Dosen Pembimbing II



Sidang Perangin Angin, M.Kom.  
NIP./NIDN. 198406152002121002

Diketahui,  
Koordinator Prodi Desain Grafis



Faudunasokh Telaumbanua, SE., MM.  
NIP./NIDN 198006022002121001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Bayu Pratama  
NIM : 19151039  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Grafis  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Dan Pembuatan Permainan Kartu  
Tentang Kopi Sebagai Media Hiburan Untuk  
Pengunjung Astronia Coffee Space

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 8 Mei 2022



Muhammad Bayu Pratama

NIM. 19151039

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Bayu Pratama  
NIM : 19151039  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2022

demikian 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 dan Pembuatan permainan kartu tentang kopi sebagai media hiburan untuk stronia Cafee Space".

Dengan Hak 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, 04 Oktober 2022

Yang menyatakan,

A 1000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature over it. The signature is in black ink and appears to be 'Muhammad Bayu Pratama'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERIBU RUPIAH' and '1000'. The serial number '450EEAKX086174171' is visible at the bottom of the note.

Muhammad Bayu Pratama  
NIM. 19151039

## ABSTRAK

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan pada Astronia Coffee Space berupa perancangan dan pembuatan permainan kartu tentang kopi, dikarenakan pada saat ini Astronia Coffee Space belum memiliki media hiburan apapun untuk menambah aktivitas pengunjung Astronia Coffee Space. Dalam Perancangan dan pembuatan permainan kartu tentang kopi ini, metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara studi pustaka, observasi, dan wawancara. Adapun data informasi yang penulis dapatkan adalah dari Owner Astronia Coffee Space. Hasil dari perancangan permainan kartu tentang kopi ini adalah berupa permainan kartu tentang kopi yang ada di Nusantara. Konsep desain dan ilustrasi yang di tampilkan adalah menampilkan berbagai jenis kopi Nusantara terbaik sehingga berkaitan dengan usaha Astronia Coffee Space yaitu kopi. Warna yang dipakai dalam perancangan permainan kartu tentang kopi merupakan warna khas dari kopi dan beberapa daerah Nusantara, sehingga dapat terlihat jelas kesesuaian serta perpaduan warna seputar kopi dan juga warna khas yang ada di berbagai Nusantara yaitu warna cokelat, emas, merah, putih, hijau dan lain sebagainya. Kemudian *Software* yang digunakan adalah *Software Adobe Photoshop CS6* untuk merancang sketsa digital serta *Adobe Illustrator CC 2017* sebagai media perancangan berbasis *vector* pada rancangan ilustrasi dan tata letak.

**Kata Kunci** : Perancangan, Pembuatan, Permainan Kartu, Media Hiburan,  
Astronia Coffee Space.

## **ABSTRACT**

*In writing this final project report, Astronia Coffee Space is in the form of designing and making card games about coffee, because currently Astronia Coffee Space does not have any entertainment media to increase the activities of Astronia Coffee Space visitors. In the design and manufacture of this card game about coffee, the data collection methods used were literature study, observation, and interviews. The data information that the authors get is from the Owner Astronia Coffee Space. The result of designing a card game about coffee is a card game about coffee in the archipelago. The design concepts and illustrations that are displayed are to display the best types of Nusantara coffee so that they are related to the Astronia Coffee Space business, namely coffee. The colors used in the design of the card game about coffee are typical colors of coffee and some regions of the archipelago, so it can be seen clearly the suitability and blend of colors around coffee and also the distinctive colors that exist in various archipelagos, namely brown, gold, red, white, green and so on. Then the software used is Adobe Photoshop CS6 Software for designing digital sketches and Adobe Illustrator CC 2017 as vector-based design media for illustration and layout designs.*

**Keywords :** *Designing, Manufacturing, Card Games, Entertainment Media, Astronia Coffee Space.*

## **PRAKATA**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M, selaku Plt. Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, selaku Koordinator Prodi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Dewantoro Lase, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
6. Sidang Perangin Angin, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
7. Para Dosen Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran selama mengikuti perkuliahan.



8. Owner dan juga rekan-rekan kerja Astronia Coffee Space yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orangtua saya ayah Misnan, ibu Dinda, saudari kandung saya Diajeng Wulan Ramadhina dan keponakan saya Muhammad Rizky Ananda selaku keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
10. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada abang-abang dan kakak-kakak tingkatan yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan dukungan dan juga bantuan kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

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

Medan, 0 Juli 2022

Penulis,



Muhammad Bayu Pratama

NIM. 19151039

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penulisan	4
1.6 Manfaat Penulisan	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>6</b>
2.1 Perancangan	6
2.2 Pembuatan	7
2.3 Sketsa ( <i>Sketch</i> )	7
2.4 Ilustrasi ( <i>Illustration</i> )	7
2.5 Tata Letak ( <i>Layout</i> )	8
2.6 Tipografi ( <i>Typography</i> )	8
2.7 Permainan Kartu ( <i>Card Games</i> )	8
2.8 Tentang Kopi	9
2.9 Media	9
2.10 Hiburan	10

2.11 Pengunjung.....	10
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	<b>11</b>
3.1 Data/Objek Penulisan.....	11
3.1.1 Sejarah Astronia Coffee Space.....	11
3.1.2 Visi dan Misi Astronia Coffee Space.....	12
3.1.3 Struktur Organisasi.....	12
3.1.4 Kondisi Astronia Coffee Space saat ini.....	14
3.1.5 Objek Karya.....	16
3.1.6 Spesifikasi Karya.....	16
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.2.1 Observasi.....	16
3.2.2 Studi Pustaka.....	17
3.2.3 Wawancara.....	17
3.3 Ruang Lingkup.....	17
3.3.1 Peran Penulis.....	17
3.3.2 Kategori Karya.....	17
3.3.3 Ide Kreatif.....	22
3.4 Langkah Kerja.....	23
3.4.1 Praproduksi/Persiapan.....	24
3.4.2 Produksi/Pelaksanaan.....	24
3.4.3 Pasca Produksi/Evaluasi.....	25
3.5 Target Pasar.....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>28</b>
4.1 Proses Perancangan & Pembuatan Permainan kartu.....	28
4.1.1 Pra Produksi Perancangan & Pembuatan Permainan kartu.....	28
4.1.1.1 Perencanaan alat perancangan dan pembuatan.....	29
4.1.1.2 <i>Moodboard</i> .....	32
4.1.1.3 Sketsa perancangan.....	34
4.1.1.4 ilustrasi.....	36
4.1.1.5 <i>Layout</i> /tata letak.....	39
4.1.1.6 <i>Color</i> /warna.....	43

4.1.1.7 <i>Typography/font</i> ..	45
4.1.2 Produksi Perancangan & Pembuatan Permainan kartu.....	47
4.1.3 Pasca Produksi Perancangan & Pembuatan Permainan kartu_	60
4.2 Hasil Visualisasi Produk.....	61
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Astronia Coffee Space.....	12
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Astronia Coffee Space.....	13
Gambar 3.3 Kondisi Astronia Coffee Space Bagian Luar.....	15
Gambar 3.4 Kondisi Astronia Coffee Space Bagian Dalam.....	15
Gambar 3.5 Unsur Desain Grafis.....	19
Gambar 3.6 Prinsip Desain Grafis.....	19
Gambar 3.7 <i>Adobe Photoshop CS6</i> .....	21
Gambar 3.8 <i>Adobe Illustrator CC 2017</i> .....	22
Gambar 4.1 Laptop <i>HP</i> .....	30
Gambar 4.2 <i>Mouse Logitech</i> .....	31
Gambar 4.3 <i>Pen Tablet Wacom Intuos</i> .....	32
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> .....	33
Gambar 4.5 Sketsa Kartu Permainan.....	34
Gambar 4.6 Sketsa Lembar Petunjuk Permainan.....	35
Gambar 4.7 Sketsa Kemasan Permainan Kartu.....	35
Gambar 4.8 Ilustrasi Utama.....	37
Gambar 4.9 Ilustrasi Pendukung.....	38
Gambar 4.10 Layout Kartu Permainan.....	40
Gambar 4.11 Layout Lembar Petunjuk Permainan Kartu.....	41
Gambar 4.12 Layout Kemasan Permainan Kartu.....	42
Gambar 4.13 Warna Utama.....	44
Gambar 4.14 Warna Pendukung.....	45
Gambar 4.15 Tipografi Karya.....	46

Gambar 4.16 Sketsa Digital Permainan Kartu.....	48
Gambar 4.17 Lembar Kerja Baru <i>Adobe Illustrator CC 2017</i> .....	49
Gambar 4.18 Digitalisasi Sketsa Aset Kartu permainan.....	49
Gambar 4.19 <i>Lineart</i> Aset Ilustrasi Kartu Permainan.....	56
Gambar 4.20 <i>Coloring</i> Aset Ilustrasi Kartu Permainan.....	51
Gambar 4.21 <i>Finishing</i> Aset Ilustrasi Kartu Permainan.....	51
Gambar 4.22 Berbagai Macam Jenis Kartu Permainan.....	52
Gambar 4.23 Desain Kartu Permainan Siap Cetak.....	53
Gambar 4.24 Lembar Kerja Petunjuk Permainan Kartu.....	53
Gambar 4.25 Digitalisasi Sketsa Petunjuk Permainan Kartu.....	54
Gambar 4.26 Perancangan <i>Layout</i> Petunjuk Permainan Kartu.....	55
Gambar 4.27 Perancangan Elemen Visual Petunjuk Permainan Kartu.....	55
Gambar 4.28 <i>Finishing</i> Perancangan petunjuk Permainan Kartu.....	56
Gambar 4.29 Lembar Kerja Perancangan Kemasan Permainan Kartu.....	57
Gambar 4.30 Digitalisasi Sketsa Kemasan Permainan Kartu.....	57
Gambar 4.31 <i>Layout</i> Perancangan Kemasan Permainan Kartu.....	58
Gambar 4.32 Perancangan Elemen Visual Kemasan Permainan Kartu.....	59
Gambar 4.33 <i>Finishing</i> Elemen Visual Kemasan Permainan Kartu.....	59
Gambar 4.34 Enam Jenis Kartu Kopi Nusantara.....	62
Gambar 4.35 Enam Jenis Kartu Kopi Nusantara Terbaik.....	62
Gambar 4.36 Enam Jenis Kartu Kopi Nusantara Buruk.....	63
Gambar 4.37 Enam Jenis Kartu Spesial Dan Sampul belakang.....	63
Gambar 4.38 Desain Akhir Lembar Petunjuk Permainan Kartu.....	64
Gambar 4.39 Desain Akhir Kemasan Permainan Kartu <i>Front Side</i> .....	65
Gambar 4.40 Desain Akhir Kemasan Permainan Kartu <i>Back Side</i> .....	66
Gambar 4.41 Hasil Akhir Permainan Kartu Tentang Kopi.....	68
Gambar 4.42 Hasil Akhir Kartu Permainan.....	69
Gambar 4.43 Hasil Akhir Petunjuk Permainan.....	70
Gambar 4.44 Hasil Akhir Kemasan Permainan.....	71

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Biodata Penulis.

Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbing TA

Lampiran 3 : Dokumentasi Uji Proposal TA

Lampiran 4 : Dokumen Pendukung Penyusunan TA

Lampiran 5 : Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan TA