

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN PAPAN PERMAINAN *TRUTH OR DARE*

BERBASIS ILUSTRASI PERSONIFIKASI DIGITAL

DI *CAFE SEJENAK KONYA* MEDAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

TATSMITA ANZELA

NIM: 20511100

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Papan Permainan *Truth or Dare* Berbasis
Ilustrasi Personifikasi Digital di *Cafe Sejenak Konya*
Medan
Penulis : Tatsmita Anzela
NIM : 20511100
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 Senin, tanggal 10 Juli 2023.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



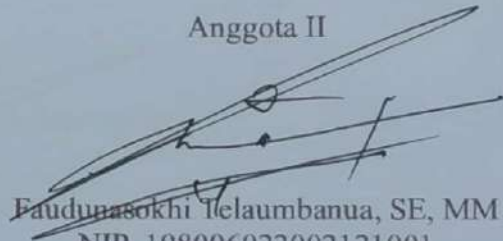
Suhendra, S.T., M.Kom
NIP. 198506252019031007

Anggota I



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

Anggota II



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP. 198006022002121001

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR


Judul Tugas Akhir : Perancangan Papan Permainan *Truth or Dare* Berbasis
Ilustrasi Personifikasi Digital di *Cafe Sejenak Konya*
Medan
Penulis : Tatsmita Anzela
NIM : 20511100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 3 Juli 2023


Pembimbing I


Faudanasokhi Telaubanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001

Pembimbing II


Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn.
NIP. 199002112019032021

Mengetahui,
Koordinasi Program Studi Desain Grafis


Faudanasokhi Telaubanua, SE., MM
NIP. 198006022002121001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

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

SURAT KETERANGAN
Nomor: 203.40/PL27.19/TU/VII/2023

Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan menerangkan telah selesai melakukan pemeriksaan duplikasi dengan membandingkan artikel-artikel lain menggunakan perangkat lunak Turnitin pada tanggal 03 Juli 2023.

Judul : “Perancangan Papan Permainan Truth or Dare Berbasis Ilustrasi Personifikasi Digital di Cafe Sejenak Konya Medan”
Penulis : Tatsmita Anzela
NIM : 20511100
Similarity Report ID : oid:24207: 38486187

Dengan Hasil sebagai Berikut:

Tingkat Kesamaan diseluruh artikel (Similarity Index) yaitu 11%

Medan, 04 Juli 2023
Koord. Program Studi Desain Grafis
Fauzanasokhi Telaumbanua, S.E., M.M
NIP. 198006022002121001



PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tatsmita Anzela
NIM : 20511100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Perancangan Papan Permainan *Truth or Dare* Berbasis Ilustrasi Personifikasi
Digital di *Cafe Sejenak Konya Medan* 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, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



Tatsmita Anzela
NIM. 20511100

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Tatsmita Anzela
NIM : 20511100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023

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 Papan Permainan *Truth or Dare* Berbasis Ilustrasi Personifikasi Digital di *Café Sejenak* Konya Medan.

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.

Medan, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



Tatsmita Anzela

NIM: 20511100

ABSTRAK

The more selective the coffee connoisseurs, the cafe business must try to provide a place that can create a comfortable and friendly atmosphere. However, many new cafes ignore the process of time and the development of the cafe itself, so many cafes do not last long and are unable to compete with other competitors. To liven up the atmosphere to be more interesting, and also to be able to enhance activities and increase the number of visitors who come to enjoy coffee while entertaining themselves by interacting with each other, the board game truth or dare is the author's best choice to solve the problems that exist in Sejenak Konya. This board game is a form of entertainment based on digital personification illustrations with truth or dare as the method or concept of the game, cards and board games as the medium. This board game comes as a solution to being a medium of entertainment and building a significant visual image in Sejenak Konya. The board game can be played by 2-4 players at a time. The objects of the design work include game boards, cards, player pawns, twibbons, game rules, stickers as additional work objects, and dice which make players interact a lot. The objects of the work are packaged in packaging that combines graphic design elements and visual illustration personifications that are unique and attractive and have visual branding that belongs to Sejenak Konya.

Keywords: Design, Board, Game, Truth, Dare

Semakin selektifnya penikmat kopi, membuat pebisnis *cafe* harus berupaya menyediakan tempat yang dapat menciptakan suasana nyaman dan bersahabat. Namun banyak *cafe* baru yang mengabaikan proses waktu dan perkembangan dari *cafe* itu sendiri, sehingga banyak *cafe* yang tidak bertahan lama dan kalah bersaing dengan kompetitor lainnya. Untuk menghidupkan suasana menjadi lebih menarik, dan juga mampu menjadi penambah aktivitas serta meningkatkan jumlah pengunjung yang datang untuk menikmati kopi sembari menghibur diri dengan saling berinteraksi, maka papan permainan *truth or dare* menjadi pilihan terbaik penulis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada Sejenak Konya. Papan permainan ini merupakan bentuk hiburan berbasis ilustrasi personifikasi digital dengan *truth or dare* sebagai metode atau konsep permainan, kartu, dan papan permainan sebagai medianya. Papan permainan ini hadir sebagai solusi menjadi media hiburan dan membangun citra visual signifikan pada Sejenak Konya. Papan permainan dapat dimainkan oleh 2-4 pemain sekaligus. Adapun objek karya perancangan yaitu berisi papan permainan, kartu, pion pemain, *twibbon*, aturan permainan, stiker sebagai objek karya tambahan, dan dadu yang membuat pemain banyak berinteraksi. Objek-objek karya tersebut dikemas dengan *packaging* yang dipadukan elemen desain grafis dan visual ilustrasi personifikasi yang unik dan menarik serta memiliki *branding* visual yang dimiliki Sejenak Konya.

Kata Kunci: Perancangan, Papan, Permainan, Truth, Dare

KATA PENGANTAR

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang serta keseluruhan pembuatan papan permainan berbasis ilustrasi personifikasi digital dengan konsep permainan *truth or dare*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul “Perancangan Papan Permainan *Truth or Dare* Berbasis Ilustrasi Personifikasi Digital di *Cafe Sejenak Konya Medan*”

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si., Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM., Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
5. Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn., dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dalam Tugas Akhir ini.
6. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

7. Dorojatun Mbogoh Nurul Huda, selaku salah satu *owner* dan juga rekan-rekan kerja Sejenak Konya yang telah memberikan kesempatan dan informasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir.
8. Keluarga yang telah mendukung, memberikan dorongan, dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan, sahabat, abang dan kakak tingkatan serta orang spesial yang telah banyak membantu penulis dengan memberikan dukungan baik secara material maupun non material, memberikan saran atau masukan dalam proses perancangan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan Tugas Akhir ini.

Medan, 10 Juli 2023

Penulis,



Tatsmita Anzela
NIM. 20511100

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
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
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Perancangan	6
B. Desain Grafis	6
C. Sketsa	8
D. Ilustrasi Personifikasi	8
E. Tata Letak (<i>Layout</i>)	10
F. Tipografi (<i>Typography</i>)	10
G. Warna	11
H. Papan Permainan (<i>Board Game</i>)	14
I. <i>Truth or Dare</i>	15
J. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	15
1. <i>Adobe Illustrator</i>	16
2. <i>Adobe Photoshop</i>	16
BAB III METODE PELAKSANAAN	18
A. Data/Objek Penulisan	18
1. Profil Perusahaan	18
2. Struktur Organisasi	19
3. Visi dan Misi Perusahaan	20
4. Objek Karya	20
5. Spesifikasi Karya	20
B. Teknik Pengumpulan Data	21
1. Observasi	21
2. Studi Pustaka	22
3. Wawancara	22

C. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis.....	23
2. Kategori Karya.....	23
3. Ide Kreatif	23
D. Langkah Kerja.....	24
1. Praproduksi/Persiapan	25
2. Produksi/Pelaksanaan	29
3. Pascaproduksi/Evaluasi.....	29
BAB IV PEMBAHASAN	30
A. Praproduksi/Persiapan	30
1. Analisis Visual	30
2. Konsep Perancangan.....	31
3. Strategi Perancangan	35
4. Sketsa Perancangan	38
B. Produksi/Pelaksanaan	45
1. Digitalisasi Karya	45
2. Hasil Akhir Desain (<i>Mock-Up/Product Preview</i>).....	68
C. Pasca Produksi/Evaluasi.....	70
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan.....	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Unsur-Unsur Desain Grafis.....	7
Gambar 2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	7
Gambar 3 Ilustrasi Personifikasi <i>by</i> Antonay dan Jimena Castillo	9
Gambar 4 <i>Color Wheel</i>	11
Gambar 5 <i>Color Mixing Wheels</i>	13
Gambar 6 Papan Permainan (<i>Board Game</i>)	14
Gambar 7 Kartu <i>Truth or Dare</i>	15
Gambar 8 <i>Adobe Illustrator</i>	16
Gambar 9 <i>Adobe Photoshop</i>	17
Gambar 10 Logo Sejenak Konya	19
Gambar 11 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 12 Langkah Kerja.....	24
Gambar 13 Laptop HP 14-BS718TU.....	26
Gambar 14 <i>Mouse</i> Logitech B100	27
Gambar 15 <i>Moodboard</i>	32
Gambar 16 <i>Cabinet Grotesk</i>	33
Gambar 17 <i>Satoshi</i>	34
Gambar 18 Warna	35
Gambar 19 Strategi Perancangan	35
Gambar 20 Sketsa Ilustrasi Alat-Alat <i>Cafe</i>	39
Gambar 21 Sketsa Ilustrasi Tambahan Untuk Pion	40
Gambar 22 Sketsa Ilustrasi Tangan, Kaki dan Ekspresi.....	40
Gambar 23 Sketsa Ilustrasi Bangunan Sejenak Konya.....	41
Gambar 24 Sketsa <i>Layout</i> Pion Pemain.....	42
Gambar 25 Sketsa <i>Layout</i> Kartu <i>Truth or Dare</i>	42
Gambar 26 Sketsa <i>Layout</i> Papan Permainan.....	43
Gambar 27 Sketsa <i>Layout</i> Aturan Permainan.....	43
Gambar 28 Sketsa <i>Layout Twibbon</i>	44
Gambar 29 Sketsa <i>Layout Packaging</i>	44
Gambar 30 Lembar Kerja Baru <i>Adobe Illustrator CC 2017</i>	46
Gambar 31 Memasukkan Sketsa Ilustrasi Manual	46
Gambar 32 Membuat <i>Lineart</i> Menggunakan <i>Pen Tool</i>	47
Gambar 33 Hasil <i>Lineart</i> Ilustrasi Alat-alat <i>Cafe</i>	48
Gambar 34 Hasil <i>Lineart</i> Ilustrasi Tambahan Untuk Pion	48
Gambar 35 Hasil <i>Lineart</i> Ilustrasi Tangan, Kaki dan Ekspresi.....	49
Gambar 36 Hasil <i>Lineart</i> Ilustrasi Bangunan Sejenak Konya.....	49
Gambar 37 <i>Expand Lineart</i> Ilustrasi	50
Gambar 38 Memberi Fill Warna Pada Ilustrasi.....	50
Gambar 39 Hasil <i>Coloring</i> Ilustrasi Alat-alat <i>Cafe</i> dan Ilustrasi Tambahan....	51
Gambar 40 Hasil <i>Coloring</i> Ilustrasi Tangan, Kaki dan Ekspresi.....	52
Gambar 41 Hasil <i>Coloring</i> Ilustrasi Bangunan Sejenak Konya.....	52
Gambar 42 <i>Detailing</i> dan Menggabungkan Tiap Ilustrasi.....	53
Gambar 43 <i>Finishing</i> Aset Ilustrasi	53

Gambar 44 Membuat Elemen Visual Tambahan Roda Bergerigi.....	54
Gambar 45 <i>Layout</i> Pion Pemain.....	55
Gambar 46 Perancangan Visual Pion Pemain dan Siap Dicitak.....	56
Gambar 47 <i>Layout</i> Kartu	57
Gambar 48 Perancangan Visual Dalam Berbagai Jenis Kartu	58
Gambar 49 Desain Kartu <i>Truth or Dare</i> Siap Dicitak	58
Gambar 50 <i>Layouting</i> Papan Permainan.....	59
Gambar 51 Perancangan Visual Papan Permainan	60
Gambar 52 <i>Finishing</i> Papan Permainan	60
Gambar 53 <i>Layouting Twibbon</i>	61
Gambar 54 Perancangan Visual <i>Twibbon</i> dan <i>Finishing</i>	62
Gambar 55 Perancangan <i>Layout</i> Aturan Permainan	63
Gambar 56 Perancangan Visual Aturan Permainan.....	63
Gambar 57 <i>Finishing</i> Aturan Permainan dan Siap Untuk Dicitak	64
Gambar 58 Proses Pembuatan Stiker Dengan Menduplikat ilustrasi.....	65
Gambar 59 Proses <i>Pathfinder</i> Pada Ilustrasi	65
Gambar 60 Membuat <i>Stroke</i> Ilustrasi	66
Gambar 61 Proses <i>Expand</i> Ilustrasi	66
Gambar 62 Memindahkan Penempatan Layer Ilustrasi	67
Gambar 63 Penyusunan Stiker Yang Akan Dicitak	68
Gambar 64 <i>Mock-Up/Product Preview</i>	69
Gambar 65 Proses <i>Cutting</i> Produk Papan Permainan <i>Truth or Dare</i>	70
Gambar 66 Proses <i>Packing</i> Produk Papan Permainan <i>Truth or Dare</i>	71
Gambar 67 Papan Permainan <i>Truth or Dare</i> Sudah Dapat Dimainkan.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Time Schedule</i> Langkah Kerja	28
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Penulis
- Lampiran 2 : Lembar Pembimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 4 : Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 7 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 8 : Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir
- Lampiran 9 : Dokumentasi Ujian Sidang Tugas Akhir