

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME BOARD GO TO TUNE*
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*
DI CAFE TUNE

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

RISMALA LAURENSIA SIAGIAN

NIM: 2290473083

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Board Go To Tune untuk meningkatkan Brand Awareness di Café Tune
Penulis : Rismala Laurensia Siagian
NIM : 2290473083
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 Kamis tanggal 7 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,

Dadang Syaputra, SE., M.Si
NIP. 199003162019031012

Anggota 1

Anggota 2

Yusnia Sinambela, ST., MT
NIP. 198809112019032015

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

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan



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

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Board Go To Tune untuk
meningkatkan Brand Awareness di Cafe Tune
Nama : Rismala Laurensia Siagian
NIM : 2290473083
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini sudah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Medan 03 Juli 2025

Pembimbing I



Syafriandi, S.Pd, M.Sn
NIP. 19920208201908021009

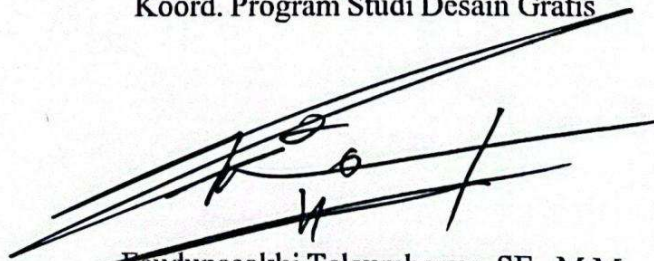
Pembimbing II



Raju Gobal, S.E, M.M
NIP. 196405281986031003

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M

NIP. 1980060220021210

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rismala Laurensia Siagian
NIM : 2290473083
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul :

Perancangan Game Board Go To Tune untuk meningkatkan Brand Awareness di Cafe Tune, adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya.

Medan, 03 Juli 2025
Yang Menyatakan

Rismala Laurensia Siagian
2290473083

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai Civitas akademik Polimedia Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rismala Laurensia Siagian
NIM : 2290473083
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 Game Board Go To Tune untuk meningkatkan Brand Awareness di Cafe Tune

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, 03 Juli 2025

Yang Menyatakan



Rismala Laurensia Siagian

2290473083

ABSTRACT

The creation of the Go To Tune Game Board in the form of a game board with an illustration design to provide attraction and variety of games at Cafe Locate. This study explains that this game is widely known as a medium of entertainment and building memorable social interactions for players of various ages. Observational research was conducted at Cafe Tune to identify the need for more memorable game variations without leaving the characteristics of the cafe. This final project aims to create an illustration-based game board with predetermined specifications, including card size, type of paper to be printed using ICT 310 gsm paper with doff lamination and also using 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 in order to produce a final product that is in accordance with Cafe Tune's vision and mission in creating a more relaxed, fun and memorable atmosphere for its visitors.

Keyword: Game Board, Illustration

ABSTRAK

Pembuatan *Game Board Go To Tune* dalam bentuk papan permainan dengan desain ilustrasi untuk memberikan daya tarik dan variasi permainan di Cafe Tune. Penelitian ini memaparkan bahwa permainan ini dapat dikenal sebagai media yang menghibur dan membangun interaksi sosial yang berkesan bagi para pengunjung *café Tune* dari berbagai kalangan usia. Studi observasi dilakukan di *cafe Tune* untuk mengidentifikasi kebutuhan akan variasi permainan yang lebih berkesan dan tanpa meninggalkan karakteristik khas dari cafe tersebut. Tugas Akhir ini bertujuan untuk menciptakan papan permainan berbasis ilustrasi dengan spesifikasi yang telah ditentukan, termasuk ukuran kartu, jenis kertas yang akan dicetak menggunakan kertas TIK 310 gsm dan juga menggunakan 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 Tune* dalam menciptakan lingkungan yang lebih Santai, menyenangkan dan berkesan bagi pengunjungnya.

Kata Kunci: Papan Permainan, Ilustasi

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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai perancang desain Board Game, Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul **Perancangan *Game Board Go to Tune* untuk meningkatkan *Brand Awareness* di *cafe Tune*.** 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
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., Selaku Sekretaris Jurusan Desain
5. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., 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 I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.

8. Raju Gobal, SE., M.M, selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam Tugas Akhir ini.
9. Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
10. Cafe Tune yang memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
11. Orang Tua Tersayang Bapak Marajo Viksiano Siagian, Ibu Rutmia Br. Simorangkir dan adik tercinta Yosephin Siagian yang mendukung dan mendoakan penulis dengan tulus.
- 12.
13. 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, 03 Juli 2025

Penulis,



Rismala Laurensia Siagian

NIM. 2290473083

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 TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Perancangan.....	6
B. Desain Grafis.....	6
C. Sketsa.....	11
D. Layout.....	12
E. Tipografi.....	12
F. Game Board.....	13
G. Truth Or Dare.....	13
H. Ilustrasi.....	14
I. Software.....	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
A. Data/Objek Penulisan.....	16
B. Teknik Pengumpulan Data.....	18
C. Langkah Kerja.....	21
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
A. Perancangan.....	24

B. Produksi	32
BAB V KESIMPULAN	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi, Produksi, Pascaproduksi	23
Tabel 2. Pertanyaan pada kartu Truth.....	36
Tabel 3. Pertanyaan pada kartu Dare.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis-Jenis Garis.....	7
Gambar 2. Jenis-Jenis Bentuk.....	8
Gambar 3. Diagram Warna.....	9
Gambar 4. Software Adobe Photoshop Creative Cloud 2019.....	15
Gambar 5. Software Adobe Illustrator Creative Cloud 2019.....	15
Gambar 6. Logo Tune Café.....	17
Gambar 7. Struktur Organisasi Tune Cafe.	17
Gambar 8. Langkah Kerja.....	21
Gambar 9. Referensi.....	25
Gambar 10. Moodboard Karya	26
Gambar 11. Typografi Bernard MT Condensed.....	27
Gambar 12. Typografi 8-bit pusab	27
Gambar 13. Palet Warna.....	28
Gambar 14. Sketsa Aset Ilustrasi	30
Gambar 15. Sketsa Aset Ilustrasi	30
Gambar 16. Sketsa Board Game	31
Gambar 17. Sketsa Kartu Truth or Dare.....	31
Gambar 18. Digitalisasi Board Game	32
Gambar 19. Digitalisasi Kartu Truth or Dare.....	33
Gambar 20. Digitalisasi Aset Ilustrasi.....	34
Gambar 21. Penyusunan Aset dan Pemilihan Warna pada board game.....	35
Gambar 22. Penyusunan Aset dan Pemilihan Warna pada kartu Truth or Dare....	35
Gambar 23. Pembuatan Packaging	37
Gambar 24. Pembuatan Kartu Cara Bermain.....	37
Gambar 25. Pembuatan Amplop Kartu Cara Bermain.....	38
Gambar 26. Mockup.....	38
Gambar 27. Mockup Packaging.....	39
Gambar 28. Mockup Kartu Tampak Depan	39
Gambar 29. Mockup Kartu Tampak Belakang.....	40
Gambar 30. Hasil Cetak Desain	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Mahasiswa.....	44
Lampiran 2. Lembar Bimbingan.....	45
Lampiran 3. Izin Melakukan Penelitian.....	49
Lampiran 4. Surat Balasan.....	50
Lampiran 5. Surat Selesai Penelitian.....	51
Lampiran 6. Transkrip Wawancara.....	52
Lampiran 7. Bukti Pekerjaan.....	54
Lampiran 8. Dokumentasi Foto Kegiatan Tugas Akhir.....	57