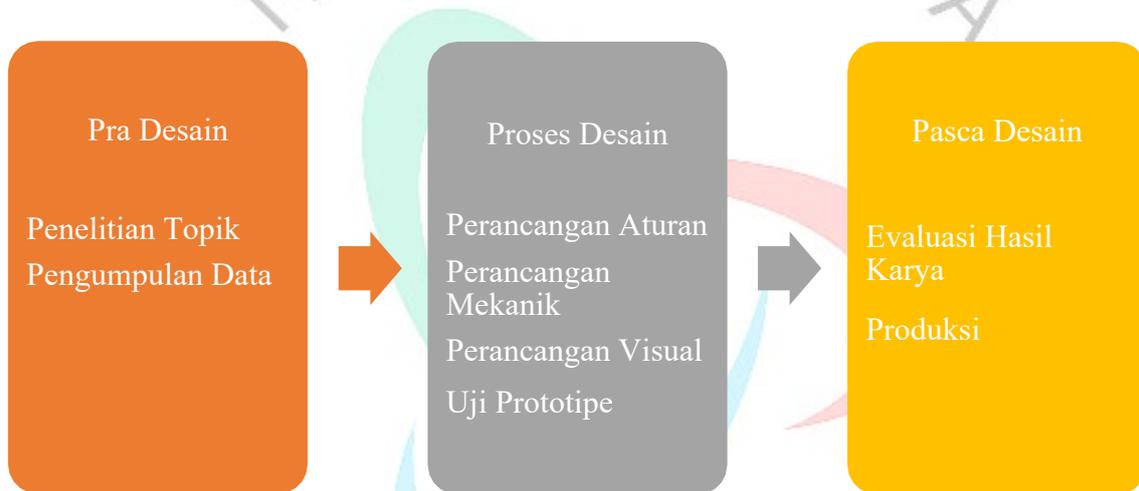


## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Penulis mengembangkan sebuah kerangka kerja yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: tahap pra-desain, tahap proses desain, dan tahap pasca-desain. Tahap pra-desain penulis mencari data melalui wawancara pakar penjual kopi, barista, komunitas kopi dan *permainan kartu* dan pencarian data pada observasi dilakukan di tempat café



*Gambar 3. 1 Alur Kerja*

Tahap proses desain merupakan fase penting dalam perancangan permainan kartu untuk memperkenalkan kopi Nusantara kepada Gen Z. Pada tahap ini, desain permainan disesuaikan dengan preferensi Gen Z yang cenderung menyukai estetika modern, dan interaktif seperti visual bergaya realis atau kartun. Aturan bermain dirancang agar jelas, menantang, dan mudah dipahami, dengan mengintegrasikan elemen kompetitif serta edukatif tentang kopi Nusantara untuk meningkatkan keterlibatan dan pengalaman pemain.

Tahap pasca-desain merupakan fase akhir dalam perancangan permainan kartu yang berfungsi sebagai media pengenalan kopi Nusantara kepada Gen Z. Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi menyeluruh terhadap produk akhir untuk

memastikan bahwa permainan bebas dari kesalahan dan siap untuk dimainkan. Setelah evaluasi selesai dan tidak ditemukan adanya error, penulis melanjutkan dengan proses pencetakan permainan kartu, sehingga dapat dikemas dan disajikan secara resmi kepada target audiens

### **3.1.1 Jenis Penelitian**

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan persepsi pemain terhadap kedua subjek utama dari proyek tugas akhir penulis ini, yaitu Permainan kartu dan Kopi Nusantara. Penelitian ini dimulai dengan mengamati dan melakukan wawancara terhadap komunitas board game untuk memahami budaya dan tren yang sedang terjadi di komunitas tersebut, serta mengumpulkan opini dengan mewawancarai berbagai individu yang memiliki pengalaman dengan permainan kartu.

Metode penelitian kualitatif dipilih karena memberikan kesempatan bagi penulis untuk menggali pengalaman dan persepsi individu secara mendalam, detail, dan kontekstual. Pendekatan ini memungkinkan penulis memperoleh informasi yang lebih kaya, personal, dan relevan dari para responden terkait pandangan mereka terhadap Permainan kartu serta kopi Nusantara.

### **3.1.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di dua tempat utama. Pertama, Games On Cafe, sebuah kafe yang menawarkan berbagai jenis minuman berbasis kopi serta menyediakan suasana yang nyaman bagi pelanggan, terutama pecinta game. Kafe ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena menyajikan kopi yang ternyata menggunakan kopi lampung dan berbasis board game segmen pelanggan yang beragam. Kedua, penelitian juga dilakukan MATA KOPI Coffeeshop menggunakan kopi jenis Arabika dan Robusta, yang menarik untuk dianalisis dalam konteks preferensi pelanggan. Kombinasi kedua lokasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai tren konsumsi kopi serta faktor yang memengaruhi pilihan konsumen dalam menikmati kopi.



Gambar 3. 2 Tempat Games On Cafè



Gambar 3. 3 Jenis Jenis Board Games Dan Permainan Kartus Pada Games On Cafe

### 3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan seorang barista Bernama Samuel, serta pelanggan sebagai konsumen di kafe tersebut serta penjual biji kopi guna mendapatkan informasi mendalam mengenai kopi Nusantara.

- 1 Wawancara, ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kopi Nusantara, karakteristik cita rasa kopi Nusantara, serta pengalaman konsumen dalam menikmati kopi Nusantara, wawancara ini juga menggali minat mereka terhadap media permainan edukatif, khususnya card game, sebagai sarana pembelajaran atau hiburan.
- 2 Observasi, ini bertujuan untuk memahami konteks nyata di lapangan dengan cara mengunjungi kedai kopi dan tempat bermain boardgame, serta mengamati secara langsung perilaku konsumen, khususnya generasi Z, dalam menikmati kopi dan berinteraksi dengan permainan kartu.
- 3 Analisis pesaing, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi visual, mekanik *gameplay*, dan durasi produk-produk tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam merancang permainan yang lebih menarik, informatif, dan relevan dengan tema kopi Nusantara.

## 3.2 Hasil Pengumpulan Data

### 3.2.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 23 Maret 2025 terhadap 2 kelompok responden. Pertama, wawancara dilakukan dengan karyawan dan pelanggan di Games On Cafe, sebuah kafe board game yang berlokasi di BSD City. Wawancara diawali dengan seorang karyawan kafe serta barista bernama Samuel, serta pelanggan Bernama Brian Jonathan, Matthew Devindan.

Wawancara yang dilakukan di Games On Café memberikan gambaran menarik mengenai kebiasaan dan preferensi pengunjung terhadap kopi dan permainan kartu. Samuel, salah satu barista di kafe tersebut, menjelaskan bahwa mayoritas pelanggan datang untuk menikmati kopi sambil bermain board game. Kafe ini memang tidak membebankan biaya bermain, selama pelanggan memesan makanan atau minuman. Pengunjungnya sangat beragam, mulai dari Gen Z,

milenial, hingga orang tua. Menurut Samuel, hobi bermain board game tidak terbatas usia; siapa pun bisa menikmatinya selama ada ketertarikan.

Jenis permainan kartu yang populer di tempat ini meliputi Splendor, Chinatown, dan Dungeons & Dragons. Untuk pemula, permainan seperti Coup dan Love Letter dianggap cocok karena memiliki mekanik sederhana namun tetap menarik. Permainan kartu di kafe ini juga memiliki nilai edukatif, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca dan memahami bahasa Inggris, karena banyak aturan permainan yang ditulis dalam bahasa asing. Samuel menilai permainan kartu bisa bersifat mendidik, khususnya bagi mereka yang belum terbiasa membaca instruksi kompleks.

Terkait kopi Nusantara, sebagian besar pelanggan ternyata belum terlalu mengenal jenis-jenis kopi khas Nusantara. Meskipun kafe menggunakan kopi Lampung sebagai house blend, pemahaman pelanggan terhadap jenis biji kopi seperti Arabika dan Robusta masih rendah. Kebanyakan hanya mengenal menu kopi kekinian seperti kopi susu, kopi gula aren, atau americano. Ketika ditanya tentang jenis kopi Nusantara seperti kopi Khop atau kopi Joss, baik Samuel maupun pelanggan lainnya mengaku belum pernah mencobanya, bahkan ada yang baru pertama kali mendengarnya.

Dalam wawancara lanjutan dengan pelanggan seperti Brian dan Matthew, terungkap bahwa daya tarik utama kafe ini bukan hanya pada kopi, tetapi juga suasana dan koleksi board game yang banyak. Mereka merasa bahwa bermain game sambil nongkrong membuat waktu terasa lebih menyenangkan dan interaktif. Brian lebih menyukai permainan kartu yang memicu interaksi antar pemain, sedangkan Matthew lebih menyukai permainan roleplay seperti Werewolf. Keduanya sepakat bahwa permainan kartu bisa menjadi media sosial yang menghibur sekaligus mempererat komunikasi antar pemain.



*Gambar 3. 4 Penulis Melakukan Foto Bareng Dengan Barista Yang Bernama Samuel*



*Gambar 3. 5 Penulis Melakukan Foto Bareng Dengan Pelanggan Yang Bernama Brian (Kiri) Dan Matthew (Kanan)*

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 12 April 2025 dilaksanakan di MATA KOPI Coffeeshop, sebuah Coffeeshop yang berlokasi di Ruko Pasar Modern Bintaro Jaya. Wawancara dilakukan dengan karyawan serta barista Bernama Riki.



Gambar 3. 6 Gambar 3. 2 Tempat MATA KOPI Coffeeshop

Wawancara dengan Riki, salah satu staf di MATA KOPI, memberikan wawasan mengenai preferensi pelanggan serta pemahaman masyarakat terhadap kopi Nusantara. Menurut Riki, kopi susu gula aren masih menjadi pilihan favorit pelanggan dari dulu hingga sekarang. Namun, ada juga pelanggan yang menyukai varian kopi single origin seperti manual brew dan Japanese Ice yang menggunakan kopi Arabika khusus untuk metode penyeduhan filter.

Riki menjelaskan bahwa masyarakat pada umumnya sudah cukup mengenal perbedaan antara kopi Robusta dan Arabika. Robusta dikenal memiliki warna yang lebih gelap dengan rasa yang lebih pahit, sedangkan Arabika lebih terang dengan cita rasa cenderung asam. Pengetahuan masyarakat mengenai kopi Nusantara juga cukup berkembang, terutama terhadap jenis-jenis yang populer seperti kopi Gayo

dari Aceh dan kopi Temanggung yang merupakan jenis Robusta. Kopi Gayo disebut-sebut sedang banyak diminati karena kualitasnya yang tinggi.

Saat ditanya mengenai jenis kopi Nusantara yang ia ketahui, Riki menyebutkan bahwa karakteristik kopi sangat dipengaruhi oleh faktor geografis seperti ketinggian tanah dan proses pascapanen. Ia sendiri masih terus belajar lebih dalam mengenai proses produksi kopi dari perkebunan hingga pasca panen, namun ia menyadari bahwa tiap daerah memiliki keunikan tersendiri dalam menghasilkan cita rasa kopi.

Untuk konsumsi sehari-hari, Riki merekomendasikan Robusta karena cocok untuk dicampur dengan susu atau bahan lainnya. Berbeda dengan Arabika yang karakternya lebih kuat dan sulit untuk dicampur karena keunikan rasa aslinya. Dari sisi kesehatan, ia mengungkapkan bahwa kopi memiliki manfaat maupun risiko. Jika dikonsumsi secara berlebihan, kafein bisa memberikan dampak negatif bagi kesehatan. Namun, kopi juga bisa menjadi penyeimbang energi, terutama setelah olahraga, karena dapat membantu memulihkan stamina.

Riki juga menjelaskan bahwa memahami karakteristik rasa dan aroma kopi Nusantara bisa dilakukan melalui proses roasting. Tingkat roasting seperti light, medium, dan dark akan menentukan rasa dan aroma akhir dari kopi. Light roast menghasilkan rasa yang ringan dan asam, medium roast memberikan rasa yang seimbang, sedangkan dark roast memiliki rasa pahit dan kadar kafein yang tinggi. Robusta cenderung beraroma lebih kuat dan "gosong", sementara Arabika menghadirkan aroma yang lebih kompleks seperti buah-buahan, teh, atau bunga.



*Gambar 3. 7 Penulis Melakukan Foto Bareng Dengan Barista Yang Bernama Riki*

### **3.2.2 Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengunjungi beberapa lokasi yang relevan dengan topik penelitian, yaitu kedai kopi dan tempat bermain boardgame yang banyak dikunjungi oleh generasi Z. Lokasi observasi yang dikunjungi antara lain adalah MATA KOPI dan Games On Café. Selama observasi, penulis mencatat kebiasaan pengunjung dalam menikmati kopi, suasana yang diciptakan di kedai, serta interaksi yang terjadi saat memainkan permainan kartu.

Dari hasil observasi di kedai kopi, ditemukan bahwa generasi Z memiliki kecenderungan memilih kopi susu atau varian kopi kekinian yang ringan dan mudah dikonsumsi. Suasana kedai yang nyaman dan estetik juga menjadi faktor penting dalam menarik minat mereka untuk berlama-lama nongkrong.

Observasi terhadap aktivitas permainan dilakukan di kediaman salah satu teman penulis yang berlokasi di kawasan perumahan Pinehill Nature. Kegiatan ini berlangsung mulai pukul 17.00 hingga pukul 23.00 WIB. Selama rentang waktu tersebut, penulis bersama teman-teman memainkan sejumlah permainan papan dan permainan kartu, yang meliputi permainan Monopoli papan, Monopoly Deal, Uno No Mercy, dan Uno FLIP.

Berdasarkan pengamatan, permainan Monopoli papan memerlukan waktu sekitar dua jam untuk menyelesaikan satu sesi permainan. Selain itu, persiapan sebelum permainan dimulai, seperti pembagian uang serta penataan kartu “Kesempatan” dan “Dana Umum”, memakan waktu kurang lebih lima menit. Sementara itu, permainan kartu yang dimainkan yakni Monopoly Deal, Uno No Mercy, dan Uno FLIP dapat diselesaikan dalam empat sesi hingga waktu menunjukkan pukul 23.00 WIB.



*Gambar 3. 8 Sesi Permainan Kartu*



*Gambar 3. 9 Sesi permainan Papan*

### **3.2.3 Analisa Pesaing**

Analisis pesaing dilakukan untuk memahami kelebihan dan kekurangan dari produk-produk sejenis yang telah ada di pasaran, khususnya permainan kartu edukatif yang mengangkat tema budaya atau kuliner Nusantara. Melalui analisis

tersebut, diperoleh informasi mengenai elemen desain visual, mekanisme permainan, gameplay permainan, dan juga durasi pada permainan.

a. Monopoly Deal!



Gambar 3. 10 Permainan kartu Monopoly Deal  
(Sumber : hasbro.com)

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran
Visual mengadopsi elemen khas dari board game <i>Monopoly</i> , dengan kartu berdesain simpel dan warna yang familiar.	Menggunakan sistem pengumpulan set properti melalui kartu, kartu uang, serta kartu aksi (mencuri, menagih, dsb).	Pemain berusaha menjadi yang pertama mengumpulkan 3 set properti lengkap. Interaksi antarpemain cukup tinggi melalui aksi-aksi ofensif.	Sekitar 15–20 menit	56 x 87 mm

Table 3 1 Analisis Permainan Kartu Monopoly Deal!

b. Bang ! The Permainan kartu



Gambar 3. 11 Cardgame BANG!  
(Sumber : tokoardgame.com)

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran
Desain kartu menampilkan ilustrasi bergaya koboi western klasik, dengan warna dan detail artistik yang cukup kompleks.	Pemain memiliki role tersembunyi (Sheriff, Outlaw, Renegade, Deputy) dengan mekanik tembak-menembak dan eliminasi.	Permainan berbasis interaksi sosial dan strategi. Kerja sama antar role terjadi secara tersirat, menciptakan dinamika yang penuh ketegangan.	Sekitar 30–45 menit	56 x 87 mm

Table 3 2 Analisis Permainan Kartu Bang!

c. Uno No Mercy

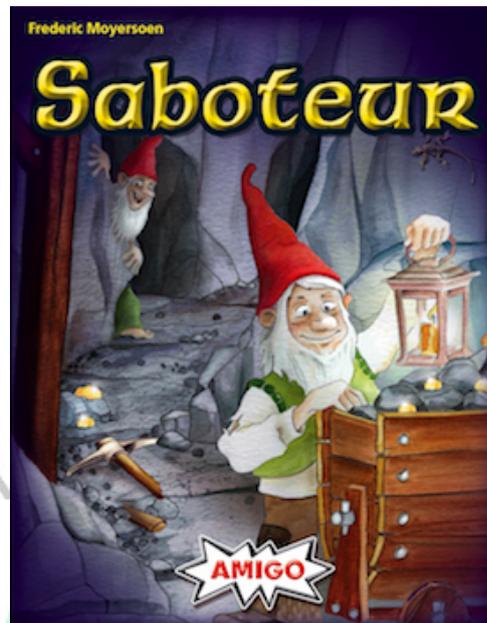


Gambar 3. 12 Permainan kartu Uno No Mercy  
( Sumber : boardgamegeek.com )

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran
Visual cerah, berani, dengan elemen humor dan ekspresi berlebihan. Kartu terlihat lebih “chaotic” dari Uno biasa.	Menambahkan kartu aksi baru dan lebih ekstrem (draw lebih banyak, efek stack berantai, ganti arah mendadak, dll).	Permainan berlangsung cepat dan penuh kejutan. Taktik bermain menjadi penting karena banyak kartu yang bisa mengubah jalannya permainan.	Sekitar 15–25 menit	56 x 87 mm

Table 3 3 Analisis Permainan Kartu Uno No Mercy

d. Saboteur



Gambar 3. 13 Permainan Kartu Saboteur

Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran
Ilustrasi bergaya kartun Eropa, menampilkan karakter kurcaci (gnome) yang lucu namun misterius, dengan desain kartu yang penuh detail jalan tambang.	Role tersembunyi antara penambang dan pengkhianat (saboteur). Pemain harus membangun jalur menuju emas sambil menghalangi lawan.	Permainan kolaboratif namun penuh intrik dan pengkhianatan. Identitas pemain tidak langsung terungkap, membuat permainan jadi penuh strategi sosial.	Sekitar 30–45 menit	56 x 87 mm

Table 3 4 Analisis Permainan Kartu Saboteur

Nama Permainan	Visual	Mekanik	Gameplay	Durasi	Ukuran

<b>Monopoly Deal!</b>	Visual mengadopsi elemen khas Monopoly, simpel, dengan warna-warna familiar.	Kartu aksi, kartu uang, dan kartu properti. Sistem set collection.	Kompetitif dengan interaksi tinggi. Tujuan: mengumpulkan 3 set properti lengkap.	15–20 menit	56 x 87 mm
<b>Bang! The Card Game</b>	Ilustrasi bergaya western koboi, dengan detail artistik yang kompleks.	Role tersembunyi, mekanik eliminasi dan tembak-menembak.	Strategi dan kerja sama tersirat antar pemain. Tinggi interaksi sosial.	30–45 menit	56 x 87 mm
<b>Uno No Mercy</b>	Visual cerah, ekspresif, dan penuh humor. Desain lebih “liar” dibanding Uno biasa.	Kartu aksi ekstrem: draw banyak, stack, efek mendadak.	Penuh kejutan dan reaksi cepat. Taktik penting karena efek kartu yang kacau.	15–25 menit	56 x 87 mm

<b>Saboteur</b>	Ilustrasi kartun Eropa, karakter kurcaci lucu namun misterius.	Role tersembunyi antara penambang dan sabotase. Bangun jalur menuju emas.	Kolaboratif namun penuh intrik. Fokus pada strategi sosial dan identitas tersembunyi.	30–45 menit	56 x 87 mm
-----------------	--	---	--	----------------	---------------

*Table 3.5 Perbandingan Pesaing Permainan Kartu*

### 3.2.4 Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui wawancara dengan barista, pelanggan, dan pengamat di dua lokasi penelitian, yaitu Games On Cafe dan Mata Kopi Coffeeshop, dapat disimpulkan bahwa pemahaman generasi Z terhadap kopi Nusantara masih tergolong rendah. Sebagian besar konsumen cenderung lebih mengenal kopi berdasarkan varian minuman seperti kopi susu atau kopi gula aren, dibandingkan mengenal biji kopi Nusantara secara spesifik seperti robusta atau arabika.

Permainan kartu memiliki potensi besar sebagai media edukatif dan interaktif dalam memperkenalkan kopi Nusantara kepada generasi Z, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan melalui interaksi antar pemain. Hasil analisis pesaing pada beberapa permainan kartu populer seperti Monopoly Deal, Bang!, Uno No Mercy, dan Saboteur juga memberikan gambaran bahwa desain visual yang menarik, mekanik permainan yang sederhana namun interaktif, serta waktu permainan yang fleksibel menjadi faktor penting dalam menarik minat generasi Z untuk memainkan game sekaligus memperluas pengetahuan mereka tentang kopi Nusantara. Rancangan Permainan kartu ini diharapkan mampu menjadi media pengenalan kopi Nusantara yang efektif, edukatif, sekaligus sesuai dengan preferensi dan karakteristik generasi Z.