

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Permainan kartu *NUSAKOPI* dirancang sebagai media interaktif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengedukasi Generasi Z tentang keanekaragaman kopi Nusantara. Strategi komunikasi berfokus pada penyampaian pesan edukatif mengenai jenis kopi, proses pengolahan, tingkat roasting, dan cara penyajian tradisional melalui visual modern dan konten ringan yang sesuai karakter Gen Z.

Untuk memperkenalkan permainan kepada target audiens, digunakan berbagai media seperti kampanye digital di Instagram, kolaborasi dengan, demo permainan di coffee shop dan acara komunitas, serta media cetak berupa brosur dan merchandise pendukung seperti totebag dan mug. Pendekatan ini bertujuan agar *NUSAKOPI* tidak hanya menjadi permainan yang menyenangkan, tetapi juga media untuk membangun kebanggaan terhadap kopi lokal Indonesia.

4.1.1 Analisa Segmentation, Targeting, dan Positioning

a. Segmentation

Permainan ini mencakup laki-laki dan perempuan berusia 17–21 tahun, dengan tingkat pendidikan menengah hingga tinggi, yang gemar nongkrong dan bermain game ringan. Mereka dibagi menjadi dua kelompok: pemain yang belum mengenal kopi Nusantara sebagai target edukasi awal, dan penikmat kopi yang ingin memperluas pengetahuan secara interaktif.

b. Targeting

Diarahkan kepada Generasi Z yang menjadikan kopi sebagai bagian gaya hidup, responsif terhadap visual modern, dan aktif di media digital.

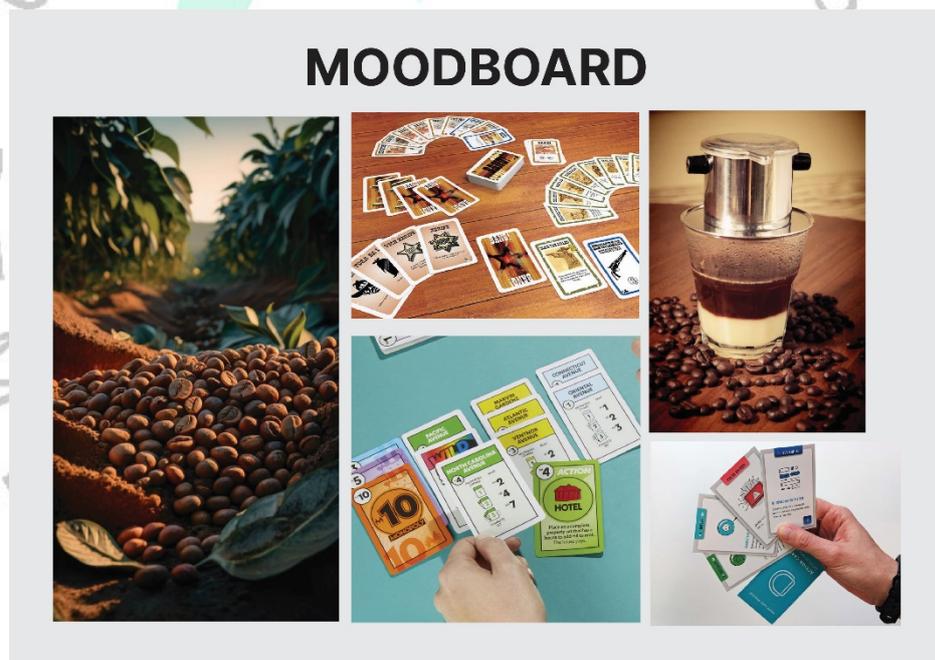
c. Positioning

NUSAKOPI ditempatkan sebagai permainan kartu edukatif dan interaktif yang mengenalkan kopi Nusantara dengan cara santai, cocok dimainkan bersama teman di berbagai kesempatan.

4.2 Proses Perancangan Permainan Kartu “NUSAKOPI”

4.2.1 Moodboard

Mood board ini menggambarkan konsep yang menggabungkan dua elemen utama, yaitu kopi dan permainan kartu. Pada sisi kiri bawah terdapat gambar biji kopi yang menunjukkan bahan dasar kopi, yang menjadi inti dari keseluruhan tema mood board ini. Gambar tersebut menggambarkan proses awal dalam menghasilkan kopi, sebuah elemen yang sangat penting bagi para pencinta kopi dan industri kopi itu sendiri. Di bagian atas, gambar yang menampilkan proses penyeduhan kopi menggunakan alat Vietnam drip menunjukkan keterkaitan antara kopi dan teknik penyeduhan yang menghasilkan cita rasa unik.



Gambar 4.1 Moodboard

4.2.2 Konsep Perancangan

Mekanik

Pemain memulai dengan lima kartu dan setiap giliran mereka dapat mengambil dua kartu dari tumpukan.

Pada awal permainan, pemain di beri waktu untuk melakukan persiapan selama 3 putaran, sebelum menyerang. Dalam satu giliran, pemain dapat memainkan hingga tiga aksi, yang bisa berupa meletakkan uang ke meja, menaruh properti kopi ke area mereka, serta jika tidak punya uang maka kartu aksi bisa di jadikan uang, dan ada beberapa kartu properti memiliki kartu bonus, yang bisa membantu melengkapi berbagai jenis set properti kopi. serta properti akan semakin kuat jika Kopi Nusantara Memenuhi syarat dan ketentuan.

Setelah putaran ke 3 pemain sudah boleh melakukan penyerangan terhadap pemain lainnya berupa memberi kartu aksi. Interaksi antar pemain yang intens, seperti tukar-menukar atau perebutan properti kopi, membuat permainan ini dinamis dan penuh strategi. Meskipun sederhana, keberuntungan dalam menarik kartu dan kecermatan dalam memainkan kombinasi yang tepat sangat menentukan kemenangan.

Pemenang dinyatakan jika telah memiliki 35 poin, atau mengeliminasi semua pemain.

Top View



Gambar 4. 2 Mekanik Pada Permainan Kartu "NUSAKOPI"

Permainan NUSAKOPI dirancang dengan mekanik yang terinspirasi dari Monopoly Deal, menggabungkan strategi pengumpulan set, manajemen kartu, dan kompetitif antar pemain. Setiap pemain memulai permainan dengan lima kartu, lalu menarik dua kartu di awal setiap giliran. Pemain dapat melakukan hingga tiga aksi dalam satu giliran, seperti meletakkan kartu uang ke bank, menaruh kartu properti kopi, atau memainkan kartu aksi. Kartu properti merepresentasikan kopi Nusantara berdasarkan daerah, proses pengolahan, dan teknik penyajian, yang dikumpulkan untuk membentuk set lengkap. Wildcard dan kartu aset, seperti alat seduh atau profil rasa, digunakan untuk melengkapi dan memperkuat set.

Pemain dapat menyerang atau bertahan menggunakan kartu aksi, seperti menagih pembayaran, mencuri aset, atau memblokir serangan. Pembayaran hanya dilakukan menggunakan kartu yang telah diletakkan di bank atau area properti, tidak boleh dari tangan. Kemenangan dicapai jika seorang pemain berhasil mengumpulkan tiga set properti kopi lengkap. Untuk menjaga keseimbangan, pemain hanya boleh menyimpan maksimal tujuh kartu di tangan pada akhir giliran. Dengan durasi singkat dan strategi yang fleksibel, mekanik ini membuat NUSAKOPI menjadi permainan edukatif yang dinamis dan sesuai dengan karakteristik generasi Z.

Untuk versi singkatnya,

1. Persiapan Awal,

- Kocok seluruh kartu permainan: berisi kartu kopi utama, kartu aset kopi, kartu aksi, kartu uang.
- Setiap pemain memulai dengan 5 kartu.
- Sisa kartu diletakkan di tengah sebagai draw pile.

2. Giliran Pemain

- Pada awal setiap giliran, pemain menarik 2 kartu dari tumpukan.
- Jika pemain tidak memiliki kartu di tangan saat giliran dimulai, ia boleh menarik 5 kartu.

3. Aksi Maksimal

- Setiap pemain boleh memainkan maksimal 3 kartu per giliran.
- Tindakan ini dapat berupa: Menempatkan kartu uang ke area bank pribadi.
- Meletakkan kartu properti kopi (berdasarkan daerah, jenis kopi, metode penyajian, atau proses pengolahan).
- Memainkan kartu aksi untuk menagih poin, mencuri kartu aset, memblok lawan, atau bertukar properti.

4. Pembayaran / Serangan

- Ketika pemain dikenai kartu aksi ia harus membayar dengan kartu yang ada di bank atau properti.
- Tidak boleh membayar dengan kartu dari tangan.
- Tidak ada pengembalian; kelebihan poin jadi milik penerima.

5. Tujuan Permainan

Pemain menang jika:

- Berhasil mengumpulkan 3 set lengkap properti kopi (berdasarkan kategori seperti rasa, proses, atau asal daerah), atau
- Lawan kehabisan kartu di tangan dan di bank.

6. Aturan Tangan

- Di akhir giliran, pemain hanya boleh memegang maksimal 7 kartu di tangan.
- Jika lebih, pemain harus membuang kelebihan ke discard pile.



Gambar 4. 3 Penjelasan Kartu Pada Permainan Kartu "Nusakopi"

Penjelasan pada anak panah yang mengarahkan terhadap gambar tersebut

1. Nilai Kartu (PojoK Kiri Atas)
 - Angka ini menunjukkan nilai poin dari kartu tersebut.
 - Dapat digunakan untuk membayar saat terkena kartu aksi lawan.
 - Contoh: angka 10 berarti kartu ini bernilai 10 poin saat dibayar.
2. Nama Kopi & Daerah Asal
 - Menampilkan jenis kopi Nusantara (contoh: *Kopi Gayo*) dan asalnya (contoh: *Sumatera*).
 - Ini menunjukkan identitas utama dari kartu properti.
3. Indikator Set Properti (Titik Warna di Atas Kanan/Kiri & Bawah Tengah)

- Titik berwarna di sudut kanan atas, kiri atas, dan bawah tengah adalah indikator barisan keberapa.
 - Contoh seperti kopi property itu memiliki 1 lingkaran berate dia ada diletak pertama, dan kopi arabika memiliki 2 titik berarti posisi kartu tersebut ada di barisan kedua setelah barisan pertama, dan seterusnya.
4. Deskripsi kartu
 - Penjelasan singkat tentang kartu tersebut.
 - Bermanfaat sebagai informasi singkat.
 5. Bonus Persyaratan
 - Menjelaskan apa saja yang dibutuhkan oleh kartu tersebut untuk memenuhi poin tinggi.
 - Jika pemain berhasil memenuhi bonus persyaratan dengan kartu aset yang cocok maka properti ini bisa mendapat bonus efek, dan 1 set property jadi.
 - Jika kartu aset tidak sesuai dengan kartu property maka kartu aset tersebut hanya memiliki 1 poin

SELURUH POIN SET JADI

Kopi Gayo	1	●
Arabika	2	●
Washed	4	●
Light	2	●
V60	3	●
Total	12	●



Gambar 4. 4 Penjelasan Set Seri Kopi Jadi

lawan. Jika pada akhir giliran jumlah kartu di tangan melebihi 7, maka kelebihannya harus dibuang ke tumpukan buangan (*discard pile*). Semua pembayaran, baik akibat serangan atau tuntutan aksi, hanya dapat dilakukan menggunakan kartu yang sudah berada di area bank atau area permainan, bukan dari tangan.

3. Tahap Putaran ke-4 (*Mid game*)

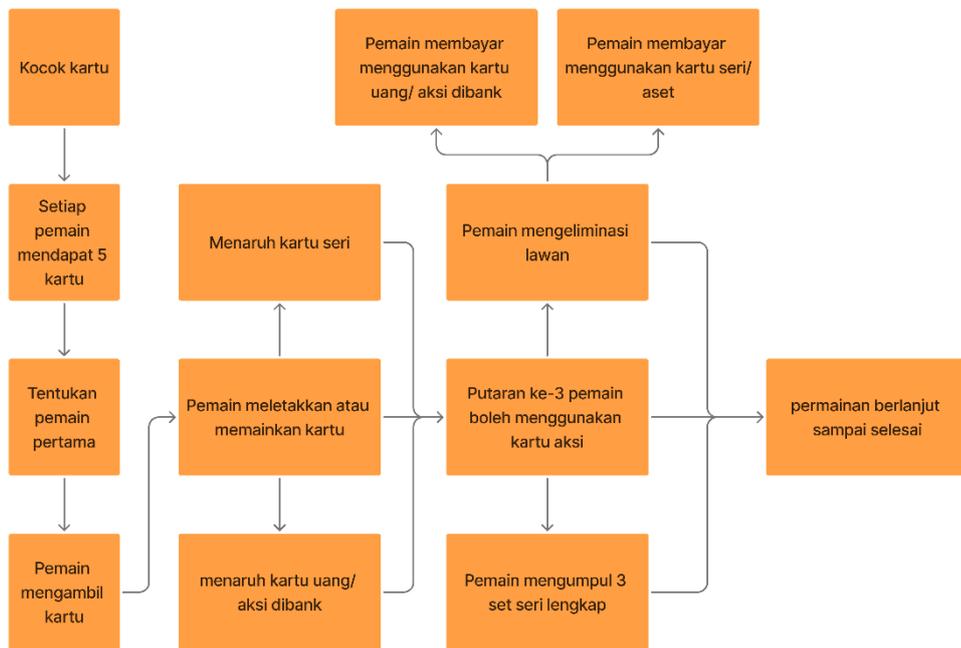
Setelah memasuki putaran keempat, pemain dapat mulai melakukan serangan terhadap lawan dengan menggunakan kartu aksi. Serangan ini dapat berupa permintaan pembayaran, pencurian aset, atau pertukaran properti. Pemain yang diserang harus membayar dengan kartu uang, kartu properti, atau kartu aset yang dimilikinya di area permainan. Jika tidak mampu membayar, pemain dapat terpaksa kehilangan properti penting.

4. Tahap Akhir permainan (*End game*)

Permainan dapat dimenangkan dengan dua cara, yaitu:

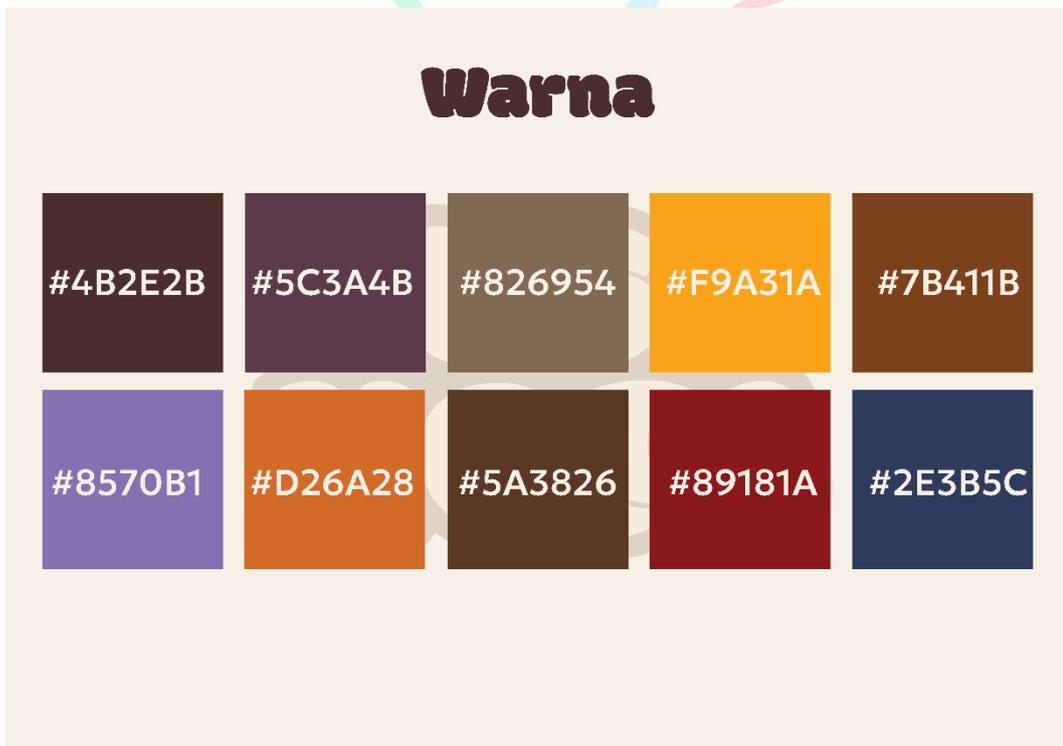
- pemain berhasil mengumpulkan 3 set properti kopi lengkap, atau
- pemain berhasil membuat seluruh lawan bangkrut dan tidak bisa lagi bermain.

Permainan akan langsung berakhir jika salah satu kondisi ini terpenuhi. Jika tidak, permainan terus berlanjut secara bergiliran hingga muncul satu pemenang.



Gambar 4. 6 Alur Permainan Permainan Kartu "Nusakopi"

4.2.4 Color Pallete



Gambar 4. 7 Penggunaan Warna Pada Permainan Kartu "NUSAKOPI"



Gambar 4. 8 Flavor Wheel dari Specialty Coffee Association

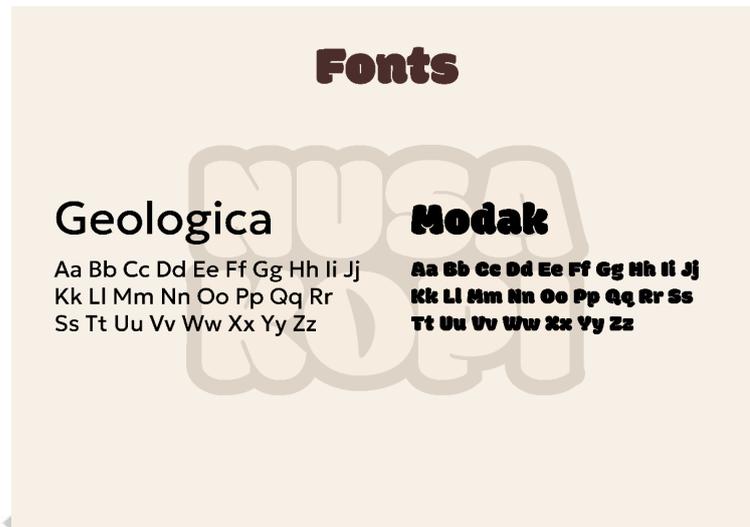
Jurnal (Kristanto dkk., 2024) menyatakan bahwa pemilihan warna representatif untuk berbagai jenis kopi Indonesia didasarkan pada pendekatan sensorik terhadap flavor wheel dari *Specialty Coffee Association* (SCA). Warna-warna tersebut secara visual merepresentasikan profil rasa dominan yang diidentifikasi dari tiap kopi. *Coffee Taster's Flavor Wheel* yang dikembangkan oleh SCA mengkategorikan cita rasa kopi melalui skema warna yang terstruktur,

- a. **Gayo**
 Profil herbal, gula merah, dan coklat hitam mengacu pada zona *brown spice* dan *dark chocolate*; coklat tanah.
- b. **Mandailing**
 Rasa *earthy*, *licorice*, dan rempah cocok dengan area *spices* dan *brown spice*; warna *plum rempah*.

- c. Luwak
Fermentasi lembut dan cokelat ringan sesuai zona *fermented* dan *sweet*; warna cokelat susu fermentasi.
- d. Kintamani
Citrus dan floral berada di spektrum *citrus fruit* dan *floral*; warna jeruk terang.
- e. Jawa
Tembakau, cokelat, dan rempah berkaitan dengan *brown* dan *tobacco*; warna cokelat tembakau.
- f. Wamena
Floral dan herbal mewakili zona floral dan herbal; warna lavender herbal.
- g. Bajawa
Nutty, floral, dan karamel cocok dengan *nutty* dan *caramelized*; warna karamel hangat.
- h. Bengkulu
Earthy, cokelat pahit, dan kayu manis mengarah ke *brown spice*; kayu manis pahit.
- i. Malabar
Cokelat, rempah, dan buah kering sesuai zona *spices* dan *dried fruit*; warna merah cherry kering.
- j. Toraja
Spicy, *winey*, dan herbal mengarah ke *winey* dan *brown spice*; warna wine rempah biru gelap.

4.2.5 Font

Penggunaan font pada permainan kartu menggunakan dua jenis huruf yaitu Geologica dan Modak. Geologica dipilih karena tampilannya yang bersih dan mudah dibaca, cocok untuk teks informatif seperti deskripsi atau aturan permainan. Sementara itu, Modak digunakan untuk judul dan elemen dekoratif karena bentuknya yang tebal dan ekspresif.



Gambar 4. 9 Penggunaan Fonts Pada Permainan Kartu "NUSAKOPI"

4.2.6 Logo



Gambar 4. 10 Logo Permainan Kartu "NUSAKOPI"

4.2.7 Sketsa

a. Sketsa Komponen

Permainan "NUSAKOPI" terdiri dari lima jenis kartu utama: kartu nama kopi, kartu proses, kartu aksi, dan kartu uang. Kartu nama kopi menyajikan informasi jenis kopi Nusantara, seperti asal daerah, rasa, dan aroma. Kartu proses menjelaskan metode pengolahan biji kopi seperti dry process dan washed process. Kartu aksi berfungsi menambah dinamika permainan melalui instruksi strategis antar pemain. Sementara kartu uang digunakan sebagai alat transaksi dalam permainan.



Gambar 4. 11 Sketa Kartu

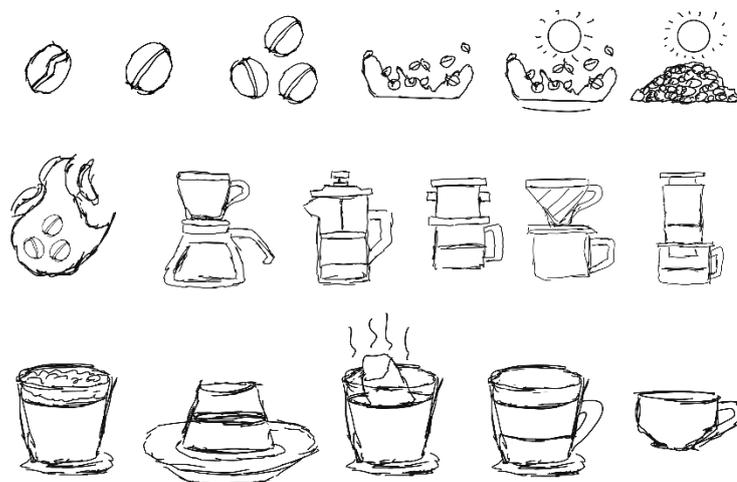
b. Sketsa ikon kartu seri dan aset

Sketsa tersebut di baut dari hasil Bab 2 oleh maka itu menggambarkan alur proses kopi Nusantara dari biji hingga penyajian. Baris pertama menunjukkan tahapan pengolahan kopi, mulai dari biji mentah, penjemuran, hingga siap roasting, sesuai dengan metode dry, wet, dan semi-washed. Baris kedua menampilkan berbagai teknik penyeduhan manual seperti V60, French Press, Kalita Wave, hingga Vietnam Drip, serta simbol api sebagai representasi proses roasting. Baris ketiga memperlihatkan ragam penyajian kopi khas Nusantara seperti kopi khop, kopi joss, kopi sanger, kopi tubruk, dll.



Gambar 4. 12 Referensi Ikon dari bab 2

Sketsa ikon pada kartu seri dan aset “NUSAKOPI” dibuat berdasarkan materi di Bab II yang menjelaskan proses kopi Nusantara dari biji hingga penyajian. Ikon disusun dalam tiga baris utama. Baris pertama menampilkan proses pengolahan biji kopi, mulai dari biji mentah, penjemuran, hingga siap roasting, sesuai metode dry, wet, dan semi-washed. Baris kedua menggambarkan teknik penyeduhan manual seperti V60, French Press, Kalita Wave, dan Vietnam Drip, dilengkapi simbol api sebagai representasi proses roasting. Baris ketiga menampilkan penyajian kopi khas daerah seperti kopi khop, kopi joss, kopi sanger, dan kopi tubruk.



Gambar 4. 13 Sketsa icon kartu seri dan aset

c. Sketsa icon kartu aksi

Setiap ikon mewakili instruksi atau efek tertentu yang dapat memengaruhi jalannya permainan, seperti mencuri kartu, menggandakan keuntungan, menghentikan giliran lawan, menukar kartu, hingga mendapatkan hadiah atau bonus uang. Penggunaan ikon ini bertujuan untuk menyampaikan fungsi kartu secara visual dan instan, tanpa memerlukan teks panjang, sehingga lebih mudah dipahami oleh pemain.



Gambar 4. 14 Referensi ikon pada kartu aksi

Dalam merancang permainan kartu “NUSAKOPI”, salah satu aspek penting yang diperhatikan adalah penggunaan ikon aksi sebagai representasi visual dari efek kartu. Ikon-ikon ini berperan penting untuk menyampaikan instruksi atau dampak suatu kartu secara langsung, tanpa perlu bergantung pada teks panjang. Pendekatan ini mengacu pada penggunaan ikon dalam berbagai permainan kartu populer, seperti Monopoly Deal, UNO, hingga BANG! dan Saboteur, yang telah terbukti mampu mempercepat pemahaman pemain serta meningkatkan kelancaran alur permainan.



Gambar 4. 15 Sketsa kartu icon aset

4.2.8 Aturan permainan kartu

Permainan NUSAKOPI dimainkan oleh 2 hingga 5 orang pemain dan bertujuan untuk mengedukasi sekaligus memperkenalkan keragaman kopi Nusantara melalui mekanisme permainan kartu yang kompetitif dan strategis. Aturan permainan disusun sebagai berikut:

- Persiapan Awal
 - Kocok seluruh kartu dan bagikan masing-masing 5 kartu kepada setiap pemain.
 - Letakkan sisa kartu sebagai tumpukan utama (draw pile) di tengah meja.
- Giliran Pemain
 - Pada awal giliran, pemain menarik 2 kartu dari tumpukan.
 - Jika pemain tidak memiliki kartu di tangan, maka ia menarik 5 kartu.
 - Pemain boleh melakukan hingga 3 aksi per giliran.
- Jenis Aksi
 - Menaruh Kartu Uang: Kartu uang atau kartu aksi yang dijadikan uang diletakkan di area bank pribadi.
 - Menempatkan Properti Kopi: Kartu kopi Nusantara diletakkan berdasarkan kategori (daerah, proses, penyajian) untuk membentuk set.
 - Memainkan Kartu Aksi: Digunakan untuk menyerang, mencuri, menagih, menukar, atau bertahan dari aksi lawan.
- Pembayaran
 - Saat terkena efek kartu aksi (seperti tagihan atau pencurian), pemain harus membayar menggunakan kartu dari bank atau properti.
 - Kartu di tangan tidak boleh digunakan untuk membayar.

- Tidak ada pengembalian jika nilai kartu melebihi yang diminta.
- Batas Kartu Tangan
 - Di akhir giliran, pemain hanya boleh menyimpan maksimal 7 kartu di tangan.
 - Kartu yang melebihi batas harus dibuang ke discard pile.
- Kondisi Menang
 - Pemain dinyatakan menang jika berhasil mengumpulkan 3 set properti kopi lengkap berdasarkan kategori yang berbeda.
 - Permainan berakhir segera setelah pemain mencapai kondisi ini, tanpa menunggu giliran pemain lain.

4.2.9 Komponen permainan kartu

perancangan permainan “NUSAKOPI” yang bertujuan untuk memperkenalkan kekayaan kopi Nusantara kepada Generasi Z, penulis merancang berbagai komponen utama yang mendukung jalannya permainan serta memperkuat nilai edukatif dan interaktif dari permainan ini. Berikut adalah rincian komponen yang dirancang :

a. Kartu Kopi Utama/Seri

Kartu ini menjadi elemen utama dalam permainan yang masing-masing merepresentasikan jenis kopi Nusantara seperti Gayo, Toraja, Kintamani, dan lainnya. Setiap kartu memuat informasi singkat yang edukatif, seperti nama kopi, asal daerah (dilengkapi ikon peta Indonesia), karakteristik rasa dan aroma, level keasaman, jenis proses pengolahan (washed, natural, semi-washed), serta level roasting (light, medium, dark). Selain itu, terdapat trivia yang menambah pengetahuan pemain.

b. Kartu Aset Kopi

Kartu Aset berfungsi sebagai sumber poin utama dalam permainan, di mana setiap kartu bernilai 1 poin. Kartu ini dapat memberikan poin

tambahan jika memenuhi bonus persyaratan yang tercantum pada Kartu Utama, seperti jenis pengolahan atau metode penyajian.

c. Kartu Aksi

Menambah interaksi dan dinamika antar pemain dalam permainan tersebut. Kartu ini memungkinkan pemain melakukan aksi strategis seperti menukar kartu dengan lawan, melawan kartu lawan, mencuri property, dan lainnya.

d. Kartu Uang

Kartu uang berfungsi sebagai alat tukar dalam permainan “NUSAKOPI”, yang digunakan untuk membeli kartu kopi, mengaktifkan efek kartu, atau membayar denda.

4.2.10 Konsep Visual Permainan Kartu

- Pada tahap awal perancangan konsep visual, penulis membuat konsep visual permainan “NUSAKOPI” dirancang dengan pendekatan gaya minimalis. Gaya minimalis dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara ringkas, jelas, dan estetik tanpa mengganggu fokus pemain terhadap fungsi kartu. Untuk setiap kartu memiliki ukuran 56 x 87 mm, dan untuk Aturan permainan menggunakan ukuran a5 (148 mm x 210 mm), serta ukuran packaging yang berkisaran 175 mm x 125 mm.

a. Kartu Utama Kopi

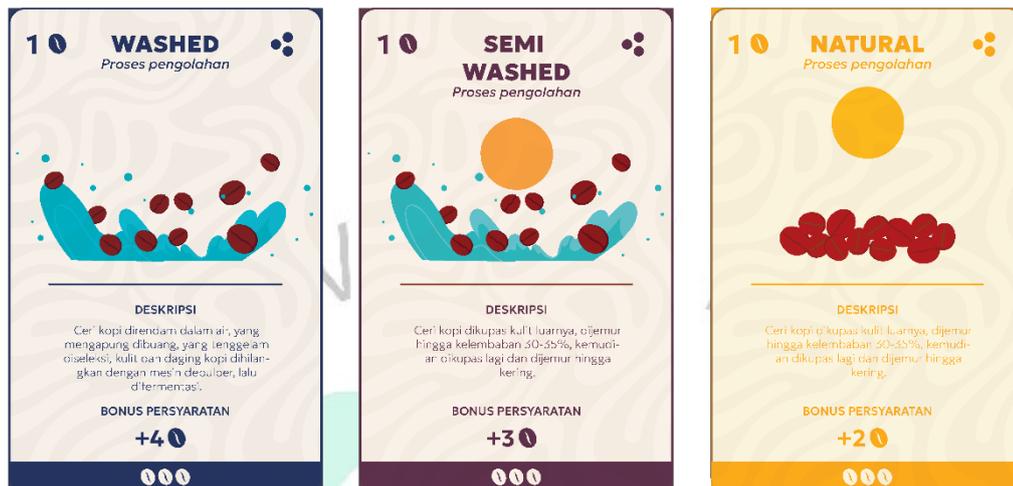


Gambar 4. 16 Konsep Visual pada Kartu Kopi Nusantara

a. Kartu Aset Kopi



Gambar 4. 17 Konsep Visual Pada Kartu Jenis Kopi



Gambar 4. 18 Konsep Visual kartu Proses Pengolahan



Gambar 4. 19 Konsep visual kartu proses panggang



Gambar 4. 20 Kartu Proses Penyajian



Gambar 4. 21 Konsep Visual Identifikasi Daerah/Pulau Sebagai Bonus

b. Kartu Mata Uang Kopi



Gambar 4. 22 Konsep Visual Kartu Uang Mata Kopi

c. Kartu Aksi

e. Packaging Permainan Kartu



Gambar 4. 17 Konsep Visual Packaging Depan



Gambar 4. 25 Konsep Visual Packaging Belakang



Gambar 4. 26 Konsep Visual Mockup Permainan NUSAKOPI

4.2.11 Konsep Media Pendukung

a. Baju

Menjadi media promosi berjalan yang bisa dikenakan, sekaligus memperkuat identitas visual permainan.



Gambar 4. 27 Media Pendukung Baju

b. Beanie

Cocok dengan gaya anak muda, meningkatkan kesan trendi dan kedekatan permainan dengan target audiens.



Gambar 4. 28 Media Pendukung Beanie

c. Gelas mug

Menguatkan hubungan antara permainan dan budaya minum kopi, sekaligus menjadi media promosi yang fungsional.



Gambar 4. 29 Media Pendukung Gelas Mug

d. Buku peraturan

Memudahkan pemain memahami permainan secara mandiri tanpa penjelasan lisan.



Gambar 4. 30 Media Pendukung Gantungan Kunci

e. Pin

Ukurannya kecil dan mudah dibawa, cocok sebagai souvenir atau hadiah promosi.



Gambar 4. 31 Media Pendukung gantungan kunci

f. Totebag

Fungsional, ramah lingkungan, dan sering digunakan anak muda.



Gambar 4. 32 Media pendukung totebag

g. **Taplakan gelas**

Bisa digunakan di rumah atau kafe, menambah kesan tematik dan relevan dengan aktivitas minum kopi.



Gambar 4. 33 Media pendukung taplakan gelas

h. Sticker

Mudah disebarakan, menarik perhatian, dan bisa ditempel di benda pribadi seperti laptop atau botol minum.



Gambar 4. 34 Media pendukung Sticker

i. Video tutorial

Memberikan cara bermain dalam bentuk video



Gambar 4. 35 Media pendukung video tutorial permainan



Gambar 4. 36 Gambar 4. 33 Link video tutorial permainan

4.3 Final Art

a. Kartu Utama Kopi

Kartu Kopi Utama adalah kartu inti dalam permainan “NUSAKOPI” yang merepresentasikan berbagai jenis kopi khas Nusantara, seperti Gayo, Toraja, dan Kintamani. Setiap kartu menampilkan informasi penting, yaitu nama kopi dan asal daerah, profil rasa dan aroma, serta tingkat keasaman yang memberi gambaran karakteristik kopi. Untuk setiap kartu memiliki ukuran 56 x 87 mm.



Gambar 4. 37 Final Art pada Kartu Kopi Nusantara

f. Kartu Aset Kopi

Kartu Aset berfungsi sebagai sumber penambahan poin dalam permainan. Kartu ini merepresentasikan elemen pendukung kopi, seperti metode penyajian, proses pengolahan, atau tingkat sangrai. Jika dipasangkan dengan Kartu Kopi yang sesuai, kartu ini dapat memberikan poin bonus atau memperkuat nilai set kopi yang sedang dibentuk.



Gambar 4. 38 Final art Pada Kartu Jenis Kopi



Gambar 4. 39 Final Art kartu Proses Pengolahan



Gambar 4. 40 Final art kartu proses panggang



Gambar 4. 41 Final art Kartu proses penyajian



Gambar 4. 42 Final art identifikasi daerah/pulau sebagai bonus

g. Kartu Mata Uang Kopi

Kartu Uang berfungsi sebagai alat pembayaran dalam permainan. Kartu ini digunakan untuk membayar efek dari kartu aksi lawan, atau saat mengambil properti tertentu. Pemain hanya dapat membayar menggunakan kartu yang telah diletakkan di bank pribadi, bukan dari tangan.



Gambar 4. 43 Final art kartu uang mata kopi

h. Kartu Aksi

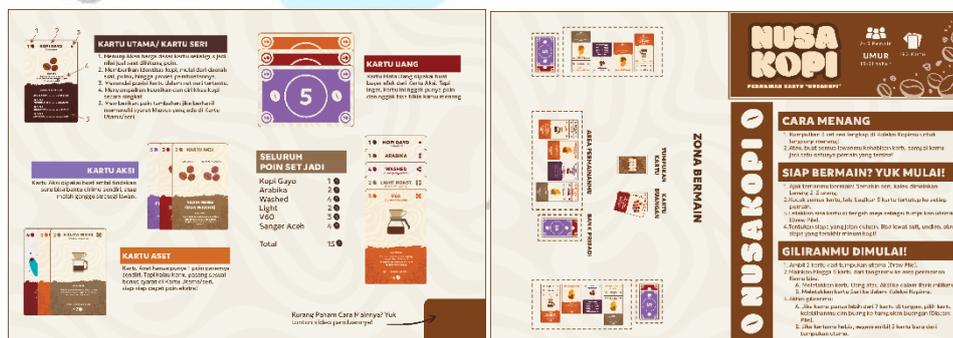
Kartu Aksi digunakan untuk menciptakan interaksi langsung antar pemain melalui strategi menyerang atau bertahan. Efek dari kartu ini beragam, seperti menukar kartu properti, mencuri aset kopi lawan, menagih poin, hingga memblokir serangan lawan.



Gambar 4. 44 Konsep visual kartu aksi

e. Brosur lipat peraturan permainan

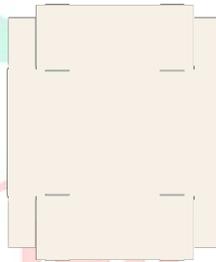
Brosur lipat *NUSAKOPI* berfungsi sebagai panduan cepat bagi pemain. Bagian kiri menampilkan alur permainan, cara menang, persiapan, dan tahapan giliran dengan ilustrasi zona permainan. Bagian kanan menjelaskan jenis-jenis kartu (kartu utama, aksi, aset, dan uang) beserta fungsinya.



Gambar 4. 45 Final Art Brosur lipat peraturan permainan

i. Kemasan produk

Kemasan NUSAKOPI berbentuk box lipat dengan desain bernuansa coklat dan berbentuk kemasan kopi yang merepresentasikan identitas produk. Bagian luar menampilkan logo, informasi pemain, dan durasi permainan. Sisi belakang berisi ringkasan aturan main dan QR code menuju video tutorial.



Gambar 4. 46 Final art kemasan permainan kartu