

DAFTAR PUSTAKA

- Adinolf, S. (2011). *Collection, creation and community: a discussion on collectible card games*. <https://www.researchgate.net/publication/262326293>
- AEKI. (2024, Desember 30). *10 Kopi Nusantara Khas Indonesia dan Karakteristiknya - AEKI-AICE*. <https://www.aeki-aice.org/kopi-nusantara-khas-indonesia-dan-karakteristiknya/>
- Anggia, M., & Wijayanti, R. (2023). Studi Proses Pengolahan Kopi Metode Kering Dan Metode Basah Terhadap Rendemen Dan Kadar Air. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(2), 137–141. <https://doi.org/10.47233/JPIIE.V2I2.996>
- Ariani, N. W. S. (2024, Juni 1). *9 Kopi Terbaik di Indonesia, Mana Favoritmu?* <https://www.detik.com/bali/kuliner/d-7417056/9-kopi-terbaik-di-indonesia-mana-favoritmu>
- Ayu Lestari, D. (2024, Juli 26). *Mual setelah Minum Kopi? Ini Penyebab dan Tips Mengatasinya*. <https://hellosehat.com/nutrisi/tips-makan-sehat/mual-setelah-minum-kopi/>
- Azzahra, M., Abdurahman, A. I., & Alamsyah, A. (2023). Fenomena Ngopi di Coffee Shop Pada Gen Z. *Social Science Academic*, 1(2), 493–506. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3991>
- Bimo Aria, F. (2024, April 17). *Survei: 66% Gen Z Mengaku Minum Kopi Setiap Hari, Sudah Jadi Gaya Hidup?* <https://www.suara.com/lifestyle/2024/04/17/115000/survei-66-gen-z-mengaku-minum-kopi-setiap-hari-sudah-jadi-gaya-hidup>
- Cao, X., Watanabe, M., & Ono, K. (2021). How Character-Centric Game Icon Design Affects the Perception of Gameplay. *Applied Sciences* 2021, Vol. 11, Page 9911, 11(21), 9911. <https://doi.org/10.3390/APP11219911>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). STRATEGI PENERAPAN GAYA ILUSTRASI PADA DESAIN KEMASAN BOARD GAME SESUAI PREFERENSI GENERASI Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.17977/UM037V9I12024P12-25>

- Daniswara Adlina, C. (2024, Mei 8). *Generasi Z di Coffee Shop: Kebiasaan Sosial dan Budaya Konsumsi* | *kumparan.com*. <https://kumparan.com/ichacallysta/generasi-z-di-coffee-shop-kebiasaan-sosial-dan-budaya-konsumsi-22h7XXD7Haj/full>
- Hadi, C. (2021, Desember 12). *Produk Kopi Lokal Belum Jadi Pilihan*. <https://www.getradius.id/news/00520-produk-kopi-lokal-belum-jadi-pilihan>
- Ilham, M. I., Haniarti, & Usman. (2019). HUBUNGAN POLA KONSUMSI KOPI TERHADAP KEJADIAN GASTRITIS PADA MAHASISWA MUHAMMADIYAH PAREPARE. *MANUSIA DAN KESEHATAN*, 1(1), 2614–3151. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/makes>
- Kristanto, D. D., Nugraha, H., Purwanto, E., & Leksono, F. B. (2024). *Unveiling Indonesian Coffee Identity: Developing Packaging Designs Aligned with Japanese Trends*. 474–488. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-228-6_39
- Marlia, S. (2022, Juni 27). *Jenis Kopi Populer & Jenis Kopi di Indonesia - Best Seller Gramedia*. https://www.gramedia.com/best-seller/jenis-kopi/#3_Kopi_Liberika. https://www.gramedia.com/best-seller/jenis-kopi/#3_Kopi_Liberika
- Masdakaty, Y. (2024, April 1). *BEDA LIGHT ROAST, MEDIUM ROAST, & DARK ROAST COFFEE*. <https://ottencoffee.co.id/majalah/perbedaan-antara-light-medium-dan-dark-roast-pada-kopi>
- Nescafe. (2024). *Mengulik Proses Roasting Kopi untuk Segelas Kopi Hitam yang Nikmat*. <https://www.nescafe.com/id/id-id/budaya-kopi/pengetahuan/proses-roasting-kopi>
- Nurachma, R. (2024). Bibliografi Nasional Indonesia terhadap Generasi Z. *Majalah Biola Pustaka*, 2(2). <https://ejournal.perpusnas.go.id/bp/article/view/5227>
- Nurdiansyah, D. (2024). *Desain Grafis Gen Z* (W. Kurniawadi, Ed.; Edisi Pertama). wawasan Ilmu. <https://books.google.co.id/books?id=YO4CEQAAQBAJ>
- Rabiah Diva. (2024, Agustus 18). *Konsumsi Kopi di Indonesia Tumbuh Pesat, Harga Ikut Meningkat*. <https://www.metrotvnews.com/play/kM6CaDer-konsumsi-kopi-di-indonesia-tumbuh-pesat-harga-ikut-meningkat>

- Rahman, T., Muktaf, Z. M., Tunggal, A. P. P. W., & Pradipta, E. P. (2024). Literasi Digital dan Pendidikan Pemilih Generasi Z dengan Media Permainan Kartu. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 86–91.
<https://doi.org/10.47065/JPM.V5I2.2111>
- Ridwan, M., Ridwan1, M., & Jahmi2, M. R. (2023). Pengaruh Teknik Pembuatan Kopi di ObrolKopi Terhadap Minat Beli Konsumen. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 19(1), 63–73.
<https://doi.org/10.56910/GEMAWISATA.V19I1.273>
- Rizki, R. M. (2024, Oktober 9). *RRI.co.id - Konsumsi Kopi bagi Gen Z untuk Meningkatkan Mood*. <https://www.rri.co.id/lain-lain/1034116/konsumsi-kopi-bagi-gen-z-untuk-meningkatkan-mood>
- Sendari, A. A. (2023, Mei 28). *14 Jenis Kopi Paling Populer di Indonesia, Pencinta Kopi Wajib Tahu - Hot Liputan6.com*.
<https://www.liputan6.com/hot/read/5299644/14-jenis-kopi-paling-populer-di-indonesia-pencinta-kopi-wajib-tahu?page=8>
- Slack, J. (2023). *The Board Game Designer's Guide to Getting Published*. CRC Press.
- Sultan Asyiri, E. (2024, April 30). *RRI.co.id - Menilik Perbedaan Card Game dan Board Game*. <https://www.rri.co.id/hobi/662167/menilik-perbedaan-card-game-dan-board-game>
- Tauhid, K., & Qisthina, ; |. (2024). *Deskripsi Atribut Sensori Tiga Jenis Kopi (Arabika, Robusta, dan Liberika) Asal Indonesia dan Hasil Cupping Score (Vol. 3)*.
- Terrance, J. D. (2023). *Make Your Own Board Game*. Storey Publishing.
- Van Rozen, R., Bouwer, A., & Millenaar, K. (2023). Towards a Unified Language for Card Game Design. *ACM International Conference Proceeding Series*.
<https://doi.org/10.1145/3582437.3587185>
- Wijaya, F. (2023). *Perancangan Boardgame Kartu Kakoru (Vol. 4, Nomor 3)*.
<https://gamecows.com/id/sejarah-permainan-papan/>
- Zarwinda, I., Sartika, D., Farmasi, A., Makanan, D., & Aceh, Y. (2018). PENGARUH SUHU DAN WAKTU EKSTRAKSI TERHADAP KAFEIN DALAM KOPI. Dalam *Lantanida Journal* (Vol. 6, Nomor 2).