

DAFTAR LAMPIRAN

Wawancara Staff di Games On Cafe		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Aktivitas dan pengalaman apa saja pelanggan di kafe ini ?	Samuel : Pada umumnya sih mereka sih tentunya pesen kopi, lalu mereka pasti selalu main board game karena disini kita tidak mengenakan biaya apapun untuk bermain board game disini yang penting asal pesen makan dan minum.
2	Pada umumnya yang datang ke kafe ini seperti apa ?	Samuel : Gen Z ada Milenial ada kek kalo boardgame sih gk ngeliat umur ya kalo misalkan hobi, hobi karena ada juga bapak-bapak yang main, semua kalangan masuk.
3	Tipe card game apa saja yang sedang populer di kafe ini apa ?	Samuel : Card game kita ada Splendor, Chinatown, dan DnD.
4	Rekomendasi card game untuk pemula ?	Samuel : Untuk pemula lebih ke Coup, Love letter itu lebih ke basic-basinya begitu loh dari kartunya ada efeknya dan lebih simple sama ada counter masing-masingnya.
5	Gimana dampak card game sebagai permainan edukasi dikalangan masyarakat?	Samuel : Kan card game ada yang bahasa inggris ya ? tuh beberapa orang kayak akhirnya belajar bahasa inggris buat belajar game ini dan mereka juga belajar buat membaca,

		<p>baca rules-rulesnya, jadi mendidik si menurut saya.</p>
6	<p>Pernah mencoba kopi lokal ?</p>	<p>Samuel : Kita justru disini pakenya lampung.</p> <p>Brian : pernah cuman gk begitu pahan biasanya sih minta ke baristanya, jadi udah ada pouchnya gitu jadi kita tinggal pilih wanginya.</p> <p>Matthew : gak terlalu into ke kopi</p>
7	<p>Pernah mencoba jenis kopi lokal, seperti kopi Khop, kopi Joss, dll ?</p>	<p>Samuel : Belum pernah dengar.</p> <p>Brian : gak pernah.</p> <p>Matthew : belum pernah</p>
8	<p>Apakah masyarakat tau cara membedakan kopi robusta dan kopi Arabika ?</p>	<p>Samuel : Kalo di kafe kitakan baru jual <i>House brand</i>, orang tuh kebanyakan mesennya itu <i>house brand</i>. Jadi mereka tuh gk bisa bedain robusta dan arabika mereka tuh lebih memilih kopi susu dan kopi gula aren, amerikano, itu mereka bisa bedain.</p>
9	<p>Masyarakat begitu tahu tentang kopi lokal ?</p>	<p>Samuel : kayaknya mereka kurang memahami, karena dari arabika dan robusta mereka gk bisa bedain gitu, apalagi gen Z sama milenial mereka Taunya kopi susu atau kopi gula aren, kecuali kayak orang udh kopi banget kayak orang tua gitu mereka bisa bedain.</p>

10	Apa yang membuat anda mengunjungi kafe boardgame tersebut	<p>Brian : Seru aja sih kalo nongrong ada bahan mainan gk cuma ngobrol gk jelas tapi ada kegiatannya.</p> <p>Matthew : selainnya kopinya enak, baristanya juga cantik, ganteng board game juga banyak pilihannya.</p>
11	Anda punya preferensi untuk card game Seperti tema atau mekanik permainan ?	<p>Brian : kalo card game sih lebih ke interaksinya kalo saya, jadi gimana caranya gamenya tuh bikin playernya interaksi sama lain jadinya tuh gk monoton gamenya.</p> <p>Matthew : Roleplay lebih seperti werewolf dimana kita main dengan player lain-lainya</p>

Lampiran 1 Interview di Games On Cafe

Wawancara Staff di MATA KOPI		
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Biasanya pelanggan beli kopi yang mana ?	<p>Riki : Kalau dari dulu hingga sekarang kepeminatan pelanggan itu kita lebih ke kopi susu gula aren, ada juga ke single origin manual brew dan Japanese Ice itu kopi arabika khusus filter kopi</p>
2	Apakah masyarakat tau cara membedakan kopi robusta dan kopi Arabika	<p>Riki : Pada umumnya masyarakat setau saya aitu banyak yang tau cara membedakannya itu mudah kok! Kalo kopi robust itu terlihat lebih gelap dan arabika itu lebih terang, dan dari segi rasa kalo robusta itu</p>

		lebih pahit dan arabika itu lebih asam.
3	Apakah masyarakat tahu tentang kopi lokal	Riki : Kalo untuk kopi lokal seperti pada umumnya yang banyak di ketahui masyarakat itu yang terkenal seperti kopi kopi gayo dari Aceh, terus Temanggung itu robusta cukup banyak di ketahui oleh masyarakat.
4	Apa saja jenis kopi lokal yang anda ketahui ?	Riki : yang aku ketahui itu dari jenis kopi lokal itu setiap daerah itu berbeda-beda dari tingkat ketinggian tanahnya dan proses masa proses panennya. Kalo untuk saat ini saya masih belajar juga dalam memahami kopi apalagi dalam perkebunan sampai sehingga pertanian, tapi untuk yang saya ketahui itu untuk Gayo memang lagi unggul dan lagi banyak peminatnya.
5	Apakah ada rekomendasi jenis kopi ?	Riki : Kalo rekomendasi jenis kopi untuk keseharian itu enak nya robusta. Robusta itu bisa dicampur kopi susu dan berbagai macam lainnya, kalo arabika itu karakternya memang sangat sulit untuk di <i>mix and blend</i>
6	Apakah kopi memiliki dampak bagi kesehatan ?	Riki : Untuk bagian yang saya pernah pelajari dan bertanya kepada ahli dalam Kesehatan kopi itu

		<p>berdampak bagi Kesehatan juga, semisal kita kalau berlebihan terhadap kafein dalam sehari itu mengakibatkan penyakit juga, tapi kalau untuk Kesehatan ada baiknya juga ketika kita sesudah olahraga itu kita minum kopi itu menstabilkan energi kita yang sudah terkuras.</p>
7	<p>Bagaimana Anda memahami karakteristik rasa dan aroma kopi lokal yang berbeda-beda?</p>	<p>Riki : Kalau untuk memahami karakteristik itu simpelnya itu dari proses kopinya itu dimasa roasting ada jenisnya ada <i>light</i>, ada <i>medium</i> ada <i>dark</i>. Jadi dari <i>light</i> itu tingkat keasamannya sama kepahitannya itu sangat ringan, kalo yang <i>medium</i> itu <i>balanced</i>/stabil, dan kalo yang <i>dark</i> itu sangat tinggi tingkat kafeinnya, dan dari aromanya juga robust itu lebih agak gosong kalo kita cium dan kalo arabika itu lebih wanginya itu kebuah-buahan, ke teh, dan kebunga-bunga.</p>

Lampiran 2 Interview di MATA KOPI Caffeeshop



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal	: Perancangan Permainan Kartu "Nusakopi" Untuk Memperkenalkan Kopi Nusantara
Sesi / Bahasan	: ke-1 / 1. Mahasiswa membahas rencana tugas akhir. 2. Mahasiswa menyiapkan apa saja yang dibutuhkan untuk menyiapkan judul, output yang fix isi topik TA.
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-2 / 1. Mahasiswa meriset tempat yang ingin di wawancara 2. Mahasiswa membuat pertanyaan untuk wawancara
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-3 / 1. Mahasiswa melakukan Sesi preview dengan dosen pembimbing, 2. Mahasiswa perlu mengubah Judul lebih spesifik, 3. Mahasiswa perlu mempertajam permasalahan di BAB I, 4. Mahasiswa diberitahukan bahwa sudah "ok" tapi ada beberapa yang perlu ubah.
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-4 / 1. Mahasiswa menambahkan dan menentukan nama permainan kartu yang akan di adaptasikan ke bagian judul, 2. Mahasiswa menambahkan masalah atau kebutuhan apa yang bisa dijawab dengan permainan kartu.
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-5 / 1. Mahasiswa Melakukan Revisi dan konfirmasi terhadap Revisi pada TA, 2. Dosen pembimbing melakukan feedback terhadap Revisi TA mahasiswa.
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-6 / 1. Mahasiswa memberikan Konsep/Ide pada Perancangan TA 2. Dosen pembimbing memberikan Feedback pada perancangan TA Mahasiswa
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-7 / 1. Mahasiswa menjelaskan mekanik permainan kepada Dosen pembimbing, 2. Dosen pembimbing memberi masukan terhadap Mekanik permainan mahasiswa, 3. Mahasiswa sudah bisa lanjut ke media pendukung.
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	
Sesi / Bahasan	: ke-8 / 1. Mahasiswa memberitahu progresan tugas akhir 2. Mahasiswa mulai mempersiapkan file yang dibutuhkan untuk sidang preview II 3. Dosen pembimbing memberikan feedback
Mahasiswa	: 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA Pembimbing : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,
Tidak ada data percakapan	

D:\2021\06\1001 - RIZKY NABHANI MEDIA (p08.1217.035-22101215) [p08.1217.035-Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.]

Lampiran 3 Rekap Percakapan Bimbingan Hal 1

Sesi / Bahasan : ke-9 / 1. Mahasiswa Melakukan Revisi hasil dari sidang preview 2 dan konfirmasi terhadap Revisi pada dosen pembimbing, 2. Dosen pembimbing melakukan feedback terhadap Revisi TA mahasiswa.

Mahasiswa : 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-10 / 1. Mahasiswa melakukan revisi desain untuk memperbaiki hasil karya tersebut dikarenakan desainnya masih terasa monoton, 2. dosen pembimbing memberikan feedback tentang desain hasil karya tersebut.

Mahasiswa : 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-11 / 1. Mahasiswa mengkonfirmasi desain hasil akhir yang sudah di perbagus, 2. Dosen pembimbing mengkonfirmasikan desain hasil akhir mahasiswa yang sudah di perbagus, 3. Dosen pembimbing melakukan simulasi presentasi TA apa saja yang harus diomongkan dan juga poin-poin penting pada mahasiswa saat presentasi Sidang TA.

Mahasiswa : 2021061001 - RIZKY NABHANI MEDIA **Pembimbing** : 08.1217.035 - Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds,

Tidak ada data percakapan



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

LAPORAN REKAP PRESTASI MAHASISWA

Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya

Periode Akademik :

Status Valid : Valid

Jenis Aktivitas : Semua

No.	NIM	Nama	Program Studi	Jenis Aktivitas	Tanggal Mulai Aktivitas	Tanggal Akhir Aktivitas	Nama Aktivitas	Tingkat Prestasi	Valid	SKPI	Poin	validator
1	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2021-08-02	2021-08-24	Peserta dalam kegiatan PRIMA UPJ 2021 yang diselenggarakan oleh Panitia Prima 2021 pada tanggal 2-24 Agustus 2021	Lainnya	✓	✗	10.00	
2	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2022-03-26	2023-04-30	Bekerja sebagai Desain Grafis di PT Berkah Boely Utama pada tanggal 26 Maret 2022 sampai dengan 30 April 2023.	Lainnya	✓	✗	150.00	
3	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-08-13	2023-08-13	(Salah periode) Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "3D Wine with wierd brand" dalam Deviantart pada tanggal 13 Agustus 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/3D-Wine-with-wierd-brand-976889872	Internasional	✓	✗	50.00	
4	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-08-13	2023-08-13	Publikasi Karya atau seni dengan judul "3D Wine with wierd brand" di Deviantart pada 13 Agustus, 2023. https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/3D-Wine-with-wierd-brand-976889872	Internasional	✓	✗	50.00	
5	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-08-13	2023-08-13	(Salah periode) Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Silhouette of Tree" dalam Deviantart pada 13 Agustus 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Silhouette-of-Tree-976923085	Internasional	✓	✗	50.00	

Lampiran 5 Rekap Prestasi Mahasiswa/JSDP Hal 1

No.	NIM	Nama	Program Studi	Jenis Aktivitas	Tanggal Mulai Aktivitas	Tanggal Akhir Aktivitas	Nama Aktivitas	Tingkat Prestasi	Valid	SKPI	Poin	validator
6	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-08-13	2023-08-13	Publikasi Karya atau seni dengan judul "Silhouette of Tree" di Deviantart pada 13 Agustus, 2023. https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Silhouette-of-Tree-976923085	Internasional	✓	✗	50.00	
7	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-10-20	2023-10-20	Publikasi Karya atau seni dengan judul "Glass of Ice Lemon Tea" di Deviantart pada 20 Oktober, 2023. https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Glass-of-Ice-Lemon-Tea-989219831	Internasional	✓	✗	50.00	
8	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-10-20	2023-10-20	(Salah periode) Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Glass of Ice Lemon Tea" dalam Deviantart pada tanggal 20 Oktober 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Glass-of-Ice-Lemon-Tea-989219831	Internasional	✓	✗	50.00	
9	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-10-23	2023-10-23	(Salah periode) Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Newspaper Boxes" dalam Deviantart pada tanggal 23 Oktober 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Newspaper-Boxes-989828974	Internasional	✓	✗	50.00	
10	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-10-25	2023-10-25	Publikasi Karya atau seni dengan judul "Spooky Vending Machine Appear in Hallway" di Deviantart pada 25 Oktober, 2023. https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Spooky-Vending-Machine-Appear-in-Hallway-990292374	Internasional	✓	✗	50.00	
11	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-10-25	2023-10-25	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Spooky Vending Machine Appear in Hallway" dalam Deviantart pada 25 Oktober 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Spooky-Vending-Machine-Appear-in-Hallway-990292374	Internasional	✓	✗	50.00	
12	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-11-14	2023-11-14	(Salah periode) Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "STOP SIGN" dalam Deviantart pada tanggal 14 November 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/STOP-SIGN-994547164	Internasional	✓	✗	50.00	

Lampiran 6 Rekap Prestasi Mahasiswa/JSDP Hal 2

No.	NIM	Nama	Program Studi	Jenis Aktivitas	Tanggal Mulai Aktivitas	Tanggal Akhir Aktivitas	Nama Aktivitas	Tingkat Prestasi	Valid	SKPI	Poin	validator
13	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2023-12-18	2023-12-18	(Salah periode) Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Meal in Tin Can" dalam Deviantart pada tanggal 18 Desember 2023. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Meal-in-Tin-Can-1003048530	Internasional	✓	✗	50.00	
14	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Low Poly Sushi" dalam Deviantart pada tanggal 4 Februari 2024. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Low-Poly-Sushi-1017507234	Internasional	✓	✗	50.00	
15	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Golden Podium Minimalist" dalam Deviantart pada tanggal 4 Februari 2024. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Golden-Podium-Minimalist-1017511118	Internasional	✓	✗	50.00	
16	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-02-04	2024-02-04	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "A Shot Of Whiskey" dalam Deviantart pada tanggal 4 Februari 2024. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/A-Shot-Of-Whiskey-1017509774	Internasional	✓	✗	50.00	
17	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-07-04	2024-07-04	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Orb In Dessert" dalam Deviantart pada tanggal 4 Juli 2024. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Orb-In-Dessert-1070889657	Internasional	✓	✗	50.00	
18	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-07-04	2024-07-04	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Flowers" dalam Deviantart pada tanggal 4 Juli 2024. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Flowers-1070889675	Internasional	✓	✗	50.00	
19	2021061001	RIZKY NABHANI MEDIA	S1 - Desain Komunikasi Visual	Aktivitas Kemahasiswaan	2024-07-04	2024-07-04	Mahasiswa melakukan publikasi karya populer dengan judul "Railing Ambient Media" dalam Deviantart pada tanggal 4 Juli 2024. Link : https://www.deviantart.com/burritodingus42/art/Railing-Ambient-Media-1070890958	Internasional	✓	✗	50.00	
TOTAL											1010	

© 2024 oleh user: APRIE ERIKA S. ICHM., pada 07 Februari 2024 06:10:55 WIB (https://api.cetakraport.com/)

Lampiran 7 Rekap Prestasi Mahasiswa/JSDP Hal 3

