



12.99%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 17 JUL 2025, 5:02 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.94%

● CHANGED TEXT
12.04%

Report #27534013

37 54 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Indonesia kaya terhadap rempah-rempah salah satunya yaitu biji kopi. Biji kopi merupakan salah satu komoditas perdagangan yang paling diminati di dunia, dan beruntung bagi kita yang tinggal di Indonesia, karena Indonesia merupakan salah satu penghasil kopi terbesar ke-4 di dunia setelah Brazil, Vietnam, dan Kolombia. **29** Kopi sangat mudah ditemukan di Indonesia, mulai dari kopi dengan kualitas rendah sampai kualitas terbaik (Zarwinda dkk., 2018) Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Departemen Pertanian Amerika Serikat (USDA) pada tahun 2022 Indonesia memproduksi kopi robusta sebanyak 10 juta karung, sedangkan kopi arabika sebanyak 1,4 juta karung (Tauhid & Qisthina, 2024) Menurut (Marlia, 2022) kopi memiliki berbagai jenis, yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Dengan memahami jenis-jenis kopi, kita dapat lebih menikmati kopi yang diminum karena mengetahui karakteristiknya.

39 Jenis-jenis kopi ini dapat dikelompokkan berdasarkan spesies, varietas, dan asalnya (single origin). **39 52** Kopi Arabika, pertama kali ditemukan di Ethiopia oleh bangsa Arab, merupakan jenis kopi yang paling populer di dunia. Harganya mahal karena membutuhkan perawatan dan penanaman yang sulit. Ciri khas kopi Arabika adalah warnanya yang tidak terlalu kental, rasa dengan tingkat keasaman lebih tinggi, dan wangi yang lebih kaya. Kopi Robusta, varietas dari kopi Canephora, memiliki ketahanan tinggi terhadap hama, membuatnya mudah dirawat. Walaupun kualitasnya lebih rendah



dibandingkan Arabika, harganya juga lebih terjangkau. Kopi ini pertama kali dibawa oleh Belanda ke Indonesia untuk menggantikan Arabika yang diserang hama. Karakteristiknya meliputi rasa yang lebih pahit dan aroma kuat, membuatnya cocok dicampur dengan susu atau coklat. Kopi Arabika biasanya memiliki kafein lebih banyak dibandingkan robusta. Indonesia memiliki berbagai jenis kopi khas dengan cita rasa yang unik. **1 49** Kopi Gayo, yang berasal dari Dataran Tinggi Gayo, Aceh Tengah, adalah kopi Arabika dengan rasa kompleks dan kekentalan yang kuat. Kopi Lintong, yang ditanam di Lintong Nihuta, Sumatra, adalah kopi Arabika yang terkenal dengan kelembutan dan keasaman rendah. Kopi Mandailing, yang berasal dari Mandailing, Sumatra Utara, memiliki kekentalan baik, rasa floral, dan aftertaste manis. **55** Kopi Toraja, yang berasal dari Toraja, Sulawesi Selatan, dikenal dengan rasa kaya dan aroma harum khasnya. Sementara itu, kopi Lampung adalah kopi Robusta dengan rasa pahit pekat khas dari Lampung. Kopi Jawa, yang berasal dari Pulau Jawa, dikenal dengan aroma rempah dan rasa yang lebih sederhana. **61** Kopi Luwak, yang dihasilkan dari biji yang melewati saluran pencernaan luwak. Kopi Kintamani, berasal dari Bali, memiliki rasa pahit dengan sentuhan jeruk segar berkat kebun jeruk di sekitarnya. Kopi Flores Bajawa, dari Kabupaten Ngada, NTT, memiliki rasa kacang-kacangan, karamel, dan sedikit asam. **53** Dan Kopi Wamena, yang ditanam di Lembah Baliem, Papua, merupakan kopi Arabika dengan kombinasi rasa coklat dan floral. Setiap kopi ini mencerminkan keunikan serta kekayaan alam dan budaya dari daerahnya masing-masing (Sendari, 2023). Setiap daerah di Indonesia menawarkan kopi dengan ciri khas rasa yang unik, yang lahir dari perpaduan antara iklim, tanah, dan ketinggian tempat tumbuhnya kopi. Namun, keunikan cita rasa kopi Indonesia tidak hanya ditentukan oleh asalnya, melainkan juga oleh proses pengolahan biji kopi setelah dipanen, salah satunya adalah proses roasting atau pemanggangan biji kopi. Artikel ottencoffee.co.id (Masdakaty, 2024) menjelaskan Proses pemanggangan kopi terbagi dalam beberapa tingkatan yang memengaruhi rasa dan aroma kopi. Light roast dipanggang pada suhu 180°C-205°C,

menghasilkan biji kopi berwarna coklat muda dengan rasa yang cerah dan keasaman tinggi, serta kandungan kafein yang lebih banyak. Medium roast dipanggang pada suhu sekitar 210°C, menghasilkan rasa seimbang dengan karakteristik yang lebih kaya dan body yang lebih penuh, namun tanpa minyak di permukaan biji. **47** Medium-dark roast dipanggang pada suhu 225°C, memberikan rasa yang lebih intens dan penuh, dengan biji yang mulai mengeluarkan minyak. Dark roast adalah tingkat pemanggangan paling gelap, di atas 225°C, menghasilkan kopi dengan rasa pahit dan aroma yang kuat, sering digunakan untuk espresso atau campuran kopi dengan susu. Artikel www.metrotvnews.com (Rabiah Diva, 2024) menjelaskan bahwa Pada tahun 2023, sebanyak 79% masyarakat Indonesia tercatat sebagai konsumen kopi. Sebagian besar dari mereka mengonsumsi kopi setiap hari. Saat ini, kopi tersedia dalam berbagai bentuk kemasan, memberikan pilihan yang beragam bagi masyarakat, baik dalam bentuk kopi siap minum maupun kopi instan yang hanya perlu diseduh. Artikel www.suara.com (Bimo Aria, 2024) menjelaskan bahwa 66% Gen z mengaku meminum kopi setiap hari, dan cenderung mengonsumsi es kopi susu, baik dari kafe 47% maupun minimarket 44%. Kopi sering dikaitkan dengan faktor risiko penyakit jantung koroner, seperti peningkatan tekanan darah dan kadar kolesterol darah. Meskipun dianggap sebagai penyebab beberapa penyakit, termasuk hipertensi, penelitian epidemiologi menunjukkan hasil yang beragam tentang efek konsumsi kopi terhadap tekanan darah. Beberapa studi menunjukkan hubungan positif, sementara yang lain tidak menemukan hubungan atau bahkan menunjukkan hubungan terbalik. (Ilham dkk., 2019) sebagian orang tidak bisa minum kopi sembarangan dikarenakan kopi mengandung korogenat yang dapat meningkatkan asam lambung yang menyebabkan iritasi pada lapisan lambung, berujung sakit perut. Meminum kopi tanpa memahami tipe dan jenis proses pemanggangan biji kopi dapat menyebabkan rasa tidak nyaman pada sistem pencernaan, salah satunya adalah mual (Ayu Lestari, 2024). Kopi sering kali menjadi pilihan favorit untuk memulai hari dengan manfaat seperti meningkatkan kewaspadaan dan mengurangi kantuk,

bagi sebagian orang, mengonsumsinya bisa berakhir dengan rasa mual yang mengganggu. Penyebab utama dari keluhan ini berkaitan dengan kandungan kafein dalam kopi, yang dapat mempengaruhi sistem pencernaan dan meningkatkan produksi asam lambung. Peningkatan asam lambung ini bisa mengiritasi dinding lambung dan kerongkongan, terutama jika kopi dikonsumsi dalam keadaan perut kosong. Selain itu, sensitivitas tubuh terhadap kafein, yang dipengaruhi oleh faktor genetik tertentu, juga berperan dalam memperburuk efek samping tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui tipe kopi dan cara pemanggangannya agar dapat mengurangi potensi rasa tidak nyaman setelah meminumnya. Coffee shop tidak lagi sekadar menjadi tempat untuk memenuhi kebutuhan kafein, tetapi telah bertransformasi menjadi ruang sosial yang memiliki fungsi beragam. Coffee shop menjadi tempat untuk berkumpul dengan teman-teman, bekerja secara produktif, atau bersantai sambil menikmati suasana yang nyaman dan tenang. Aktivitas-aktivitas tersebut menciptakan peluang untuk terjadinya pertukaran ide, berbagi pengalaman, serta membangun hubungan sosial yang erat (Daniswara Adlina, 2024). Fenomena nongkrong di Coffee shop oleh Generasi Z juga memberikan dampak signifikan terhadap pertumbuhan industri kopi dan ekonomi Nusantara. Permintaan terhadap kopi berkualitas tinggi yang dilengkapi dengan pengalaman konsumsi yang unik telah mendorong pertumbuhan industri kopi Nusantara secara substansial. Coffee shop sering kali menjadi pusat kegiatan ekonomi yang memberi kontribusi positif terhadap perkembangan lingkungan sekitarnya. Meskipun jumlah kafe dan kedai kopi semakin banyak, hal ini belum berhasil meningkatkan konsumsi kopi produk dalam negeri. Artikel www.getradius.id (Hadi, 2021) menyebutkan bahwa banyak penikmat kopi yang lebih memilih produk kopi dari luar negeri sebagai bagian dari gaya hidup mereka. Gerakan untuk meningkatkan konsumsi kopi dan Nusantara perlu didorong, mengingat tingkat konsumsi produk Nusantara di masyarakat Indonesia masih sangat rendah. kopi dengan merek luar negeri lebih diminati oleh sebagian besar konsumen, bahkan dengan harga yang lebih tinggi, konsumsi

produk Nusantara merupakan aspek penting dari perekonomian, khususnya dalam mendukung UMKM dan sektor pertanian Nusantara. Peningkatan konsumsi kopi dan kakao Nusantara juga berpotensi memberikan dampak positif bagi petani Nusantara, karena mereka akan merasakan manfaat secara langsung dari meningkatnya permintaan akan produk mereka. Produk kopi Nusantara, khususnya dari Jawa Timur, terbukti memiliki kualitas yang sangat baik, bahkan lebih sehat dibandingkan dengan produk kopi impor karena kandungan antioksidannya yang lebih tinggi, yang baik untuk kesehatan jantung. Meskipun potensi dan capaian produk kopi dan kakao Nusantara Jawa Timur telah menunjukkan perkembangan yang baik, kenyataannya, konsumsi masyarakat masih cenderung lebih memilih produk luar negeri. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengedukasi masyarakat akan keunggulan produk Nusantara yang dapat mendukung perekonomian dan sektor pertanian dalam negeri. Jurnal “Perancangan Boardgame Kartu Kakoru (Wijaya, 2023) menyebutkan bahwa game kartu dapat mengubah cara mereka memilih tempat kuliner, menjadikannya lebih seru dan interaktif, sambil memberikan pengalaman baru melalui tantangan yang harus diselesaikan, di dalamnya memberikan pengalaman yang lebih menarik dan memicu rasa ingin tahu. Penggunaan Instagram sebagai platform promosi sangat relevan, mengingat sebagian besar generasi Z aktif di media sosial ini. Melalui strategi promosi di Instagram, Kakoru diharapkan dapat meningkatkan eksposur dan kesadaran merek, sehingga semakin banyak generasi Z yang tertarik untuk memanfaatkan kartu ini saat berkumpul bersama teman-teman mereka, sembari menikmati berbagai kuliner Nusantara. Permainan kartu adalah permainan menggunakan kartu menggunakan. Seperti namanya, kartu sebagai media utama permainan. Setiap kartu biasanya memiliki nilai, simbol, atau fungsi yang berbeda-beda, dan pemain harus menggunakan strategi untuk memanfaatkannya sebaik mungkin (Chelsea dkk., 2024). Permainan kartu memiliki karakteristik yang sederhana dan fleksibel, dengan ruang lingkup yang dapat disesuaikan berdasarkan jumlah set kartu yang digunakan serta tingkat kompleksitas peraturannya. Dalam permainan ini, strategi menjadi

elemen utama, di mana pemain harus memanfaatkan kombinasi kartu yang dimiliki dan menentukan penggunaan kartu tertentu berdasarkan situasi yang dihadapi. Proses pengambilan keputusan ini melibatkan analisis kartu yang dimiliki, prediksi terhadap kartu lawan, dan evaluasi terhadap berbagai kemungkinan hasil. Selain itu, permainan kartu juga ditandai oleh adanya interaksi langsung antar pemain, yang dapat berupa pertukaran kartu, penggunaan kartu dengan efek khusus, atau tindakan strategis seperti menyerang langsung lawan. Indonesia merupakan salah satu penghasil kopi terbesar di dunia dengan berbagai jenis kopi khas yang memiliki cita rasa unik. Konsumsi kopi sering menyebabkan ketidaknyamanan seperti mual atau gangguan tidur, terutama karena kandungan kafein dan proses pemanggangan biji kopi.

42 Penyebab utama ketidaknyamanan ini adalah peningkatan produksi asam lambung yang dapat mengiritasi sistem pencernaan, terutama saat kopi diminum dalam keadaan perut kosong. Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan meningkatkan pengetahuan konsumen mengenai jenis kopi dan proses pemanggangan biji kopi. Hal ini akan membantu konsumen memilih kopi yang sesuai dengan kondisi tubuh dan kebutuhan kesehatan mereka. Selain itu, pengembangan produk kopi Nusantara juga perlu didorong untuk mendukung perekonomian Nusantara dan UMKM, serta mengurangi ketergantungan pada kopi impor. Inovasi produk kopi, seperti kopi dengan kadar kafein lebih rendah atau yang lebih ramah lambung, dapat menjadi alternatif bagi mereka yang sensitif terhadap efek samping kopi. Edukasi mengenai jenis kopi dan pemanggangannya, serta promosi kopi Nusantara melalui kampanye media sosial atau kegiatan tasting kopi, diharapkan dapat meningkatkan konsumsi kopi dalam negeri. Ini akan mendukung perekonomian Nusantara dan membantu mengurangi konsumsi produk kopi impor. Dengan langkah-langkah tersebut, masyarakat dapat menikmati kopi dengan lebih bijak dan sehat, serta mendukung perkembangan industri kopi Nusantara Indonesia.

37 1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. Minimnya Pemahaman tentang Keanekaragaman Kopi Nusantara, Indonesia memiliki banyak jenis

kopi unggulan, konsumsi kopi Nusantara masih tergolong rendah dibandingkan kopi impor. 2. Rendahnya Kesadaran Generasi Z terhadap Produk Kopi Nusantara, Banyak konsumen kopi yang tidak sepenuhnya memahami perbedaan jenis kopi dan yang dapat mempengaruhi rasa dan kenyamanan pencernaan. 3. Dampak negatif konsumsi tipe kopi yang salah terhadap pencernaan

Salah satu masalah utama yang perlu diperhatikan adalah ketidaknyamanan yang ditimbulkan oleh salah mengkonsumsi tipe kopi, menyebabkan mual dan gangguan pencernaan. 1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Apa pesan utama yang akan disampaikan melalui media permainan kartu “NUSAKOPI” kepada Generasi Z tentang keanekaragaman kopi Nusantara? 2. Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut agar menarik, interaktif, dan edukatif sesuai karakter Generasi Z melalui permainan kartu? 1.4 Batasan Penelitian 1. Penelitian ini akan lebih focus pengenalan mengenai jenis jenis biji kopi di Indonesia melalui artikel yang sudah ada kemudian membatasinya, dan menekankan pada peran kopi lokal dan preferensi generasi Z terhadap kopi. 2. Penelitian ini akan membatasi pada pengaruh penggunaan card game, dalam meningkatkan kesadaran akan konsumsi kopi Nusantara, dan menganalisis bagaimana card game dapat berfungsi sebagai media Edukatif. 1.5 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Meningkatkan pengetahuan generasi Z tentang keanekaragaman kopi Nusantara melalui media permainan kartu yang menarik bagi Generasi Z, b. Mendesain permainan kartu “NUSAKOPI” dengan pendekatan visual, mekanik permainan, dan konten yang sesuai karakter Generasi Z, 1.6 Manfaat Penelitian a. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat membantu generasi Z dalam mengenal dan memahami kopi Nusantara Indonesia melalui permainan game kartu. b. Manfaat Praktis Hasil penelitian mengharapkan bahwa game kartu dapat menjadi alat edukatif yang efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang keragam kopi Nusantara indonesia. c. Bagi Universitas Pembangunan Jaya Hasil perancangan dapat membuka peluang

kolaborasi antara universitas, sekolah, dan pemerintah dalam upaya meningkatkan kesadaran tentang kopi Nusantara. d. Bagi Peneliti Peneliti akan mengembangkan keahlian dalam merancang game kartu menjadi permainan alternatif dalam meningkatkan kesadaran tentang keragaman kopi Nusantara Indonesia, memberi informasi kopi yang cocok untuk dan membuka peluang untuk terlibat dalam proyek-proyek serupa di masa depan. e. Bagi Masyarakat Rancangan game kartu sebagai media pengenalan kopi Nusantara Indonesia dengan harapan mampu memberi sebuah informasi kopi yang cocok untuk pencinta kopi.

BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Minuman Kopi Kopi merupakan minuman yang dihasilkan dari tanaman kopi, yang diperoleh melalui seduhan bubuk kopi. 9 Bubuk kopi sendiri dibuat dari biji kopi yang telah melalui proses penyangraian, kemudian digiling atau ditumbuk hingga memiliki tekstur halus. (Rahman dkk., 2024) Dua spesies kopi yang sering dibudidayakan karena memiliki nilai ekonomis tinggi adalah *Coffea arabica* (kopi Arabika) dan *Coffea canephora* (kopi Robusta). Kedua jenis kopi ini memiliki perbedaan mendasar dalam hal iklim ideal untuk pertumbuhan, karakteristik fisik, dan komposisi kimia. Kopi Arabika diduga menghasilkan rasa dan aroma yang lebih unggul, sedangkan kopi Robusta cenderung memiliki rasa yang lebih pahit. Perbedaan tersebut erat kaitannya dengan komponen kimia yang terdapat dalam masing-masing jenis kopi. Artikel (Ariani, 2024) menyebutkan bahwa Indonesia memiliki berbagai jenis kopi terbaik yang dihasilkan dari wilayah yang berbeda, dengan karakteristik rasa yang unik sesuai dengan lokasi tumbuhnya. Beberapa jenis kopi terbaik di Indonesia antara lain Kopi Arabika Aceh Gayo yang memiliki rasa manis dan nutty, Kopi Arabika Kintamani dengan rasa manis, fruity, floral, dan sedikit pedas, serta Kopi Wamena Papua yang memiliki rasa lembut dengan sentuhan rasa buah seperti strawberry dan blueberry. 34 Selain itu, ada juga Kopi Liberika Riau yang memiliki rasa unik dengan aroma buah nangka, Kopi Arabika Mandailing yang berkualitas tinggi dengan aroma fruity dan floral, Kopi Robusta Lampung yang terkenal dengan rasa pahitnya yang kuat, dan Kopi Toraja yang memiliki

rasa khas rempah-rempah seperti kacang, kayu manis, jahe, dan lada hitam. Kopi Luwak, yang dihasilkan melalui proses pencernaan hewan luwak, memiliki cita rasa kaya dengan sedikit rasa karamel dan coklat, sedangkan Kopi Flores Bajawa memiliki rasa manis dengan sensasi kacang-kacangan dan karamel. 2.1 1 1 Kopi Nusantara Artikel (AEKI, 2024) menyebutkan keanekaragaman kopi Nusantara menjadikan Indonesia sebagai tempat tumbuhnya kopi-kopi unggulan dengan karakteristik setiap daerah. a. Kopi Gayo Kopi Gayo berasal dari Dataran Tinggi Gayo di Aceh Tengah, merupakan salah satu jenis kopi Arabika unggulan Indonesia. 50 Kopi ini dikenal dengan cita rasa manis alami, tingkat keasaman yang rendah, serta aroma kuat yang disertai sentuhan rempah. Aftertaste-nya yang lembut menjadikan kopi Gayo sebagai salah satu komoditas ekspor utama ke berbagai negara. b. 1 59 Kopi Mandailing Kopi Mandailing berasal dari wilayah Mandailing Natal, Sumatera Utara. 1 40 60 Jenis kopi ini memiliki rasa yang kaya dan lembut, dengan aroma coklat yang khas. 1 Keunggulannya terletak pada proses pengolahan tradisional yang menghasilkan tingkat keasaman rendah dan body yang tebal, sangat cocok disajikan sebagai espresso maupun dengan metode seduh manual. c. Kopi Luwak Kopi Luwak dikenal luas di pasar internasional karena keunikan proses fermentasi alaminya yang terjadi di dalam sistem pencernaan hewan luwak. 1 40 Proses ini menghasilkan kopi dengan rasa yang sangat halus, aroma lembut, dan sentuhan manis alami. 1 Karena produksinya yang terbatas, kopi Luwak memiliki nilai ekonomi yang tinggi. d. 1 4 43 Kopi Kintamani Kopi Kintamani berasal dari dataran tinggi Kintamani, Bali, dan memiliki cita rasa buah-buahan segar yang sedikit asam, menyerupai jeruk atau lemon. 1 Hal ini disebabkan oleh praktik penanaman tumpangsari bersama tanaman buah. Karakter rasa yang segar dan ringan menjadikan kopi ini populer di kalangan pecinta kopi filter. e. Kopi Jawa Kopi Jawa merupakan salah satu kopi tertua di Indonesia yang sudah dikenal sejak masa kolonial Belanda. 1 64 Kopi ini memiliki rasa yang halus, cenderung manis, dan keasaman rendah. 1 Aromanya cenderung earthy dengan sentuhan floral. Kopi Jawa juga sering dijadikan campuran dalam kopi Mocha-Java yang terkenal secara

global. f. Kopi Wamena Kopi Wamena berasal dari dataran tinggi di Papua dan ditanam secara organik tanpa penggunaan bahan kimia. 1 Kopi ini memiliki rasa yang ringan, keasaman rendah, dan aftertaste yang manis. 1 Aromanya yang segar dan lembut, g. Kopi Flores Bajawa Kopi Flores Bajawa ditanam di wilayah Bajawa, Flores, yang memiliki tanah vulkanik kaya mineral. Kopi ini menawarkan rasa manis alami dengan sentuhan cokelat dan kacang-kacangan, aroma floral yang lembut. Keunggulan ini menjadikan kopi Flores Bajawa digemari baik di pasar domestik maupun internasional. h. Kopi Bengkulu Kopi Bengkulu, yang berasal dari Provinsi Bengkulu, Sumatera, dikenal sebagai permata tersembunyi dalam dunia kopi Indonesia. Kopi ini memiliki rasa yang kuat, aroma rempah khas, dan kandungan kafein tinggi, sehingga cocok untuk penikmat kopi yang menyukai cita rasa pekat. kopi ini diolah menggunakan metode semi-washed untuk mempertahankan karakter alaminya. f. Kopi Malabar Kopi Malabar berasal dari pegunungan Malabar, Jawa Barat. 1 Kopi ini memiliki keseimbangan rasa antara keasaman lembut dan aftertaste manis, serta aroma floral dan fruity yang khas. i. Kopi Toraja Kopi Toraja, yang berasal dari dataran tinggi Tana Toraja, Sulawesi Selatan, memiliki cita rasa kompleks dengan keasaman sedang dan tubuh yang kaya. 1 Aftertaste kopi ini sering digambarkan sebagai earthy atau sedikit pedas. Metode pengolahan semi-washed turut memberikan karakteristik khas pada kopi ini. No. Jenis Kopi Asal Daerah Ciri Khas Utama Jenis Proses Acidic Level a Kopi Gayo Dataran Tinggi Gayo, Aceh Manis alami, aroma rempah, aftertaste lembut. Washed Rendah b Kopi Mandailing Mandailing Natal, Sumut Rasa kaya, lembut, aroma cokelat, body tebal. Semi-washed Rendah c Kopi Luwak Berbagai daerah Rasa halus, aroma lembut, sentuhan manis alami. Fermentasi alami Sangat rendah d Kopi Kintamani Kintamani, Bali Asam segar menyerupai jeruk, aroma buah. Washed Tinggi e Kopi Jawa Pulau Jawa Halus, cenderung manis, aroma earthy dan floral. Washed Rendah f Kopi Wamena Dataran Tinggi Papua Organik, rasa ringan, aftertaste manis. Natural (tradisional) Rendah g Kopi Flores Bajawa Bajawa, Flores Manis

alami, aroma floral, coklat dan kacang. Semi-washed Sedang h Kopi Bengkulu Bengkulu, Sumatera Rasa kuat, aroma rempah, kafein tinggi. Semi-washed Rendah i Kopi MalabarPegunungan Malabar, Jabar Seimbang, aftertaste manis, aroma floral & fruity. Washed Sedang Tinggi j Kopi Toraja Tana Toraja, Sulawesi Selatan Rasa kompleks, perpaduan keasaman sedang dan body kaya, dengan aftertaste earthy atau sedikit pedas yang unik. Semi-washed Sedang Table 2 1 Jenis Kopi Nusantara Dan Karakteristiknya 2.1.2 Pemrosesan Kopi Proses pengolahan kopi dapat digolongkan menjadi tiga jenis pengolahan yaitu proses pengolahan dry process (kering), proses pengolahan semi wet process (semi basah) dan proses pengolahan wet process (Basah) (Anggia & Wijayanti, 2023) proses pengolahan mempengaruhi kualitas kopi yang dihasilkan. Proses pengolahan kering lebih mudah dan sedikit membutuhkan biaya, sedangkan pengolahan basah menghasilkan kualitas kopi lebih bagus ditambahkan pengolahan basah dapat mengurangi citarasa kopi karena dalam proses pengolahan basah menggunakan air. 3 5 13 17 Artikel (Anggia & Wijayanti, 2023) menyebutkan bahwa proses natural, yang juga dikenal sebagai dry process, merupakan salah satu teknik pengolahan kopi tertua dalam sejarah. 2 3 4 5 6 7 8 12 13 14 17 22 24 26 Pada proses ini, ceri kopi yang telah dipanen akan disebar di atas alas plastik dan dijemur di bawah sinar matahari. 2 3 4 5 6 7 8 12 13 15 17 22 31 35 Beberapa produsen menggunakan teras bata atau meja-meja pengering khusus dengan aliran udara di bagian bawah sebagai media pengeringan. 2 3 4 5 6 7 8 13 14 15 17 21 22 24 28 35 Selama proses penjemuran, ceri kopi harus dibolak-balik secara berkala agar pengeringan berlangsung merata dan untuk mencegah tumbuhnya jamur atau terjadinya pembusukan. 2 12 13 15 17 Dalam metode ini, ceri kopi dikeringkan dalam bentuk utuh beserta semua lapisan- lapisannya. 2 3 4 5 6 7 8 10 12 13 15 17 21 26 28 46 Pengeringan secara alami ini memungkinkan ceri mengalami fermentasi secara natural, sehingga lapisan kulit luarnya akan terkelupas dengan sendirinya. 2 3 4 5 6 7 8 10 12 13 14 22 26 30 51 Proses natural dianggap mampu memberi rasa buah-buahan pada kopi, seperti blueberry, strawberry atau buah-buahan tropis. 2 3

4 5 6 7 8 10 13 14 21 22 26 27 30 > Kopi pun cenderung memiliki keasaman (acidity) rendah, rasa-rasa yang eksotis dan body yang lebih banyak. 2 3 4 5 6 7 8 10 >

13 14 26 > Gambar 2. 3 8 9 10 14 19 38 > 1 Dry Process Pada Buah Kopi (Sumber : ottencoffee.co.id) Proses pengolahan kopi dengan metode wet process bertujuan untuk menghilangkan semua kulit dan daging yang melekat pada biji kopi sebelum dilakukan pengeringan. 2 3 4 5 6 7 8 9 15 19 33 >

Setelah ceri kopi dipanen, ceri-ceri tersebut diseleksi terlebih dahulu dengan cara direndam di dalam air. 2 3 4 5 6 7 8 9 12 15 19 25 27 28 33 > Dalam proses ini, ceri yang mengapung akan dibuang karena dianggap tidak matang, sedangkan ceri yang tenggelam dipertahankan untuk proses lebih lanjut. 2 3 4 5 >

6 7 8 9 10 15 19 23 25 27 33 > Langkah berikutnya adalah membuang kulit luar dan daging ceri kopi menggunakan mesin pengupas khusus yang disebut depulper. 4 5 6 7 8 >

9 19 25 27 > Biji kopi yang telah terpisah dari kulitnya kemudian dimasukkan ke dalam bejana berisi air untuk dibersihkan. 2 12 > Dalam bejana ini, sisa- sisa kulit yang masih menempel pada biji kopi akan terlepas sepenuhnya melalui proses fermentasi. 2 3 4 5 6 7 10 21 23 25 30 31 41 > Kopi-kopi hasil washed process umumnya memiliki karakter yang lebih bersih, light, sedikit berasa buah, body cenderung ringan dan lembut dengan tingkat keasaman (acidity) lebih banyak. Gambar 2. 2 5 12 > 2 Washed Proses Pada Buah Kopi (Sumber : ottencoffee.co.id) Proses semi-washed, yang sering dikenal dengan istilah "giling basah" di Indonesia, merupakan metode pengolahan kopi yang melibatkan dua kali proses pengeringan. Pada tahap pertama, ceri kopi yang telah dipetik dikupas kulit terluarnya menggunakan mesin depulper, kemudian dijemur hingga kadar kelembabannya mencapai sekitar 30-35%. Tahap ini berbeda dari proses pengeringan biasa, di mana kadar kelembaban umumnya disisakan sekitar 11- 12%. 36 > Setelah mencapai kadar kelembaban tersebut, biji kopi kembali dikupas hingga menghasilkan bentuk green bean yang kemudian dijemur lagi hingga benar-benar kering dan siap untuk disimpan. metode semi- washed memiliki karakteristik rasa yang khas. 2 3 4 6 >

7 10 14 23 24 > Tingkat manis (sweetness) cenderung intens, dengan body yang lebih penuh dan tingkat keasaman yang lebih rendah dibandingkan

kopi yang diolah dengan metode washed process. Gambar 2. 3 Process Semi-Washed Pada Biji Kopi (Sumber : ottencoffee.co.id) Jenis Proses Deskripsi Karakteristik Kopi Dry Process (Natural) Ceri kopi dijemur di bawah sinar matahari hingga kering, dengan kulit dan lapisan luar tetap utuh. 67 Fermentasi alami terjadi selama pengeringan. 7 Rasa buah (blueberry, strawberry), keasaman rendah, rasa eksotis, body lebih banyak. Wet Process (Washed) Ceri kopi direndam dalam air, yang mengapung dibuang, yang tenggelam diseleksi, kulit dan daging kopi dihilangkan dengan mesin depulper, lalu difermentasi. 2 3 4 6 10 14 21 23 24 31 63 Karakter bersih, light, sedikit rasa buah, body ringan, keasaman lebih tinggi. Semi-Washed (Giling Basah) Ceri kopi dikupas kulit luarnya, dijemur hingga kelembaban 30-35%, kemudian dikupas lagi dan dijemur hingga kering. 4 6 10 23 24 Manis intens, body lebih penuh, keasaman lebih rendah dibandingkan dengan washed process. Table 2 2

Ringkasan Proses Jeni Pengolahan Kopi 2.1.3 Proses Pembakaran Kopi Artikel (Nescafe, 2024) Menyatakan bahwa Roasting kopi memiliki beberapa tingkatan atau level yang dapat memengaruhi rasa, aroma, tingkat keasaman, serta kandungan kafein pada kopi. a. Light Roast Light roast merupakan tingkat pemanggangan kopi yang dilakukan pada suhu antara 180–205°C. Pada level ini, biji kopi belum mengeluarkan minyak karena proses pemanggangan yang belum terlalu lama. Kopi yang dihasilkan dari light roast umumnya memiliki kandungan kafein dan keasaman yang tinggi, serta menghasilkan cita rasa yang ringan dengan aroma buah dan sedikit rasa asam. Gambar 2. 4 Proses Pembakaran Ligth Roast b. Medium roast Medium roast adalah tingkat pemanggangan satu tingkat di atas light roast. Proses ini dilakukan pada suhu sekitar 210°C, yang menghasilkan warna biji kopi yang lebih kecokelatan. Biji kopi yang di-roast pada level ini juga umumnya belum mengeluarkan minyak, tetapi memiliki cita rasa yang lebih seimbang. Medium roast menghasilkan kopi dengan tingkat keasaman sedang, rasa yang lebih seimbang, dan kandungan kafein yang sedikit lebih rendah dibandingkan light roast. Gambar 2. 5 Proses Pembakaran Medium Roast

c. Dark Roast Dark roast merupakan tingkat pemanggangan tertinggi, dilakukan pada suhu sekitar 225°C. Pada proses ini, biji kopi akan berubah warna menjadi coklat tua dan mulai mengeluarkan minyak. Ciri khas dari dark roast adalah rasa kopi yang lebih kuat, berempah, serta memiliki tingkat keasaman dan kandungan kafein yang lebih rendah dibandingkan level sebelumnya. Gambar 2. 6 Proses Pembakaran Dark Roast

No Level Roasting	Suhu Pemanggangan	Warna Biji Kopi	Kandungan Kafein	Karakteristik Rasa dan Aroma
1	Light Roast 180–205°C	Cokelat terang	Tinggi	Asam tinggi, aroma buah, rasa ringan
2	Medium Roast ±210°C	Cokelat sedang	Sedang	Seimbang antara rasa, aroma, dan keasaman
3	Dark Roast ±225°C	Cokelat tua	Rendah	Rasa kuat, berempah, keasaman rendah

h Table 2.3 Proses Pembakaran Kopi Serta Karakteristik 2.1.4 Penyajian Kopi Teknik kopi adalah cara penyajian kopi yang diseduh dengan tangan atau menggunakan mesin. Manual brewing adalah teknik penyajian kopi dengan cara diseduh secara manual tanpa mesin, sering dilakukan oleh para barista dan kafe. Cara penyajian kopi ada bermacam-macam baik menggunakan teknik tuang kopi (brewing time) maupun manual brewing, seperti French Press, Drip V60, Aeropress, Kalita wave (Ridwan dkk., 2023). a. V60 Alat V60 pertama kali dibuat di Jepang oleh sebuah perusahaan yang awalnya memproduksi peralatan gelas dan peralatan tahan panas untuk kebutuhan lembaga ilmiah dan penelitian. Seiring dengan perkembangan waktu, perusahaan tersebut mengembangkan bisnisnya dengan menyediakan peralatan kopi. Pada tahun 1950, perusahaan ini menciptakan alat V60 sebagai inovasi dalam industri kopi, yang kemudian menjadi salah satu alat seduh populer di kalangan pecinta kopi. Gambar 2. 7 Proses Teknik V60 (Sumber : ottencoffee.co.id) b. French Press French press merupakan salah satu alat seduh manual yang paling umum dimiliki oleh kedai kopi. Alat ini biasanya digunakan untuk menyeduh kopi panas, menjadikannya pilihan yang populer bagi barista dan pelanggan yang menginginkan metode penyeduhan sederhana namun tetap menghasilkan cita rasa kopi yang kaya. Gambar 2. 8 Proses Teknik French Press

(Sumber :ikea.co.id) c. Aeropress Aeropress adalah alat seduh kopi manual yang diciptakan oleh Alan Adler, seorang inventor asal Amerika, pada tahun 2005. Alat ini dikenal karena kemampuannya menghasilkan kopi yang sepekat espresso, sesuai dengan tagline yang tertera pada mereknya, yaitu "coffee and espresso maker". Aeropress telah menjadi populer di kalangan penggemar kopi karena metode penyeduhannya yang praktis dan hasil kopi yang kaya dan intens. Gambar 2. 9 Proses Teknik Aeropress (Sumber : aeropress.com) d. Kalita Wave Kalita Wave adalah metode manual brew pour-over. Metode yang hampir sama dengan v60 tetapi yang membedakan desain datar dengan dasar berbentuk gelombang. **56** Alat ini terbuat dari bahan yang sama seperti Hario V60, termasuk stainless steel, kaca, dan keramik. Basis datar dengan tiga lubang di bagian bawah membuat aliran air lebih merata dan meminimalkan risiko over-extraction atau under-extraction. Gambar 2. 10 Proses Teknik Kalita Wave (Sumber : ottencoffee.co.id) e. Vietnam Drip Vietnam drip adalah metode seduh kopi yang menggunakan alat khusus untuk mengekstraksi kopi melalui tetesan. Alat ini, yang dikenal sebagai dripper, memiliki bentuk menyerupai gelas logam dan terdiri dari tiga komponen utama: tabung, plunger, dan tutup logam. Metode ini memungkinkan proses seduh yang perlahan, sehingga menghasilkan kopi dengan cita rasa yang khas dan kaya. Gambar 2. 11 Proses Teknik Vietnam Drip (Sumber : fimela.com) No. Teknik Seduh Deskripsi Ciri Khas / Keunggulan 1 V60 Alat seduh manual asal Jepang dengan bentuk kerucut. Menggunakan metode pour-over dengan filter kertas. Menghasilkan rasa kopi yang clean, ringan, dan jernih. 2 French Press Alat seduh manual yang menggunakan pendorong (plunger) untuk memisahkan ampas kopi setelah proses perendaman. Cita rasa kopi lebih kaya, body tebal, seduhan sederhana. 3 AeroPress Diciptakan oleh Alan Adler, teknik seduh manual yang memadukan metode tekanan seperti espresso dengan hasil yang pekat dan intens. Praktis, rasa kopi pekat, intens, bisa mirip espresso. 4 Kalita Wave Metode pour-over dengan dasar datar bergelombang dan tiga lubang untuk distribusi air lebih merata. Rasa lebih stabil,

menghindari over/under extraction, body seimbang. 5 Vietnam Drip Metode seduh lambat menggunakan alat logam kecil dengan sistem tetes, khas Vietnam. Cita rasa kopi pekat, manis, dan aroma kuat, proses seduh perlahan. **11** Table 2 4 Ringkasan Penyajian Kopi Indonesia juga menawarkan berbagai macam jenis penyajian kopi yang unik dan jarang ditemui di negara lain. Penyajian kopi khas ini mencerminkan keanekaragaman budaya dan tradisi masyarakat Indonesia dalam menikmati kopi (Putri 2023). Gambar 2. **11** 12 Kopi khop (Sumber : food.detik.com) a. Kopi Khop Kopi Khop merupakan salah satu penyajian kopi unik khas Aceh yang disajikan dengan gelas terbalik. Cara menikmatinya pun cukup unik, penikmat kopi dapat meniup isian kopi dalam gelas menggunakan sedotan, sehingga kopi perlahan mengalir keluar dari sisi-sisi gelas. Setelah itu, kopi dapat dinikmati langsung dengan menyeruputnya dari bibir piring kecil atau menggunakan sedotan. Penyajian ini tidak hanya memberikan sensasi berbeda dalam menikmati kopi, tetapi juga menunjukkan kreativitas tradisional masyarakat Aceh dalam merayakan momen minum kopi. b. kopi Tubruk Kopi Tubruk merupakan salah satu jenis penyajian kopi tradisional Indonesia yang mudah dan sederhana, tanpa memerlukan alat khusus. Proses pembuatannya dimulai dengan meletakkan bubuk kopi langsung ke dalam cangkir, kemudian menuangkan air panas di atasnya. Kopi dibiarkan selama beberapa saat hingga serbuk kopi mengendap di dasar cangkir. Kopi pun siap dinikmati dengan rasa autentik dan alami. **11** Penyajian kopi dengan cara ini menghasilkan minuman dengan tingkat kekentalan yang rendah atau cenderung lebih cair, menjadikannya salah satu metode penyeduhan kopi yang khas dan populer di kalangan masyarakat Indonesia. Gambar 2. **11** 13 Penyajian kopi tubruk (Sumber : food.detik.com) c. Kopi Sanger Aceh Kopi Sanger merupakan minuman khas Aceh yang diracik dengan metode unik, yaitu ditarik menggunakan saringan panjang berbentuk seperti kaus kaki. Teknik ini menciptakan buih yang melimpah, menambah keunikan dari penyajiannya. **11** Kopi Sanger juga disajikan dengan campuran susu kental manis yang memberikan rasa lembut dan aroma yang harum. Kombinasi antara teknik penyajian tradisional dan tambahan susu ini menjadikan Kopi Sanger tidak hanya

nikmat, tetapi juga memiliki daya tarik tersendiri bagi penikmat kopi. Minuman ini sering dijadikan pilihan untuk menikmati suasana santai di warung kopi khas Aceh. Gambar 2. 14 Penyajian kopi sanger aceh (Sumber : food.detik.com) d. Kopi Joss Kopi Joss merupakan salah satu minuman khas Yogyakarta yang memiliki cara penyajian unik dan ikonik. 11 Kopi ini dibuat dari campuran kopi hitam, gula, dan air panas, yang kemudian ditambahkan potongan arang panas ke dalamnya. Nama "joss" diambil dari suara yang dihasilkan saat arang panas dimasukkan ke dalam kopi, menciptakan efek mendesis khas. Keberadaan kopi Joss mudah ditemukan di berbagai angkringan di Yogyakarta, menjadikannya minuman favorit bagi wisatawan dan masyarakat Nusantara memberikan cita rasa yang khas, penambahan arang juga diyakini memiliki manfaat tersendiri, sehingga menambah daya tarik kopi tradisional ini. Gambar 2. 15 Penyajian kopi joss (Sumber : food.detik.com) e. Kopi Kopyok Salah satu bentuk penyajian kopi tradisional yang menarik ditemukan di Gresik, Jawa Timur, yaitu kopi kopyok. Minuman ini memiliki keunikan tersendiri dalam proses penyajiannya, yakni menggunakan serbuk kopi yang masih kasar tanpa proses penyaringan. Bubuk kopi kasar tersebut langsung dimasukkan ke dalam gelas, kemudian diseduh dengan air mendidih. Ketika air panas dituang, bubuk kopi akan mengambang ke permukaan dan membentuk lapisan-lapisan yang khas di bagian atas gelas. Metode ini memberikan karakteristik rasa yang kuat dan aroma khas kopi yang masih alami. Keunikan dari kopi kopyok ini tidak hanya terletak pada rasa, tetapi juga pada tampilan visualnya yang menunjukkan lapisan-lapisan serbuk kopi Gambar 2. 16 Penyajian kopi kopyok (Sumber : food.detik.com) No. Jenis Penyajian Kopi Asal Daerah Deskripsi Ciri Khas / Keunikan 1 Kopi Khop Aceh Kopi disajikan dengan gelas terbalik, diminum dengan sedotan atau menyeruput dari piring kecil. Penyajian kreatif, simbol tradisi Aceh, pengalaman minum kopi yang unik. 2 Kopi Tubruk Seluruh Indonesia Bubuk kopi langsung diseduh dalam cangkir tanpa alat, dibiarkan mengendap sebelum diminum. Rasa autentik, sederhana tanpa alat, ciri khas kopi rumahan Indonesia. 3

Kopi Sanger Aceh Kopi dicampur susu kental manis, disaring dan ditarik pakai alat seperti kaus kaki sehingga menghasilkan buih. Tekstur creamy, rasa manis-lembut, buih melimpah dari teknik penarikan. 4 Kopi Joss Yogyakarta Kopi hitam panas ditambahkan arang membara, suara “joss” muncul saat arang dimasukkan, dipercaya memberi rasa unik dan khasiat tertentu. 62 Sensasi mendesis dari arang panas, rasa unik, khas angkringan Yogyakarta. 5 Kopi Kopyok Gresik, Jawa Timur Menggunakan bubuk kopi kasar yang langsung diseduh dengan air mendidih tanpa disaring. Serbuk kopi akan mengembang dan membentuk lapisan di atas gelas. Tidak disaring, menghasilkan lapisan kopi di atas gelas, menggunakan gilingan kasar. Table 2 5 Ringkasan Jenis Penyajian Kopi Nusantara 2.1.2 Manfaat Kopi Pada Gen Z Artikel (Rizki, 2024) menyatakan bahwa Kopi telah menjadi salah satu minuman yang sangat populer di kalangan Generasi Z (Gen Z), yang sering mengonsumsi kopi untuk meningkatkan mood, energi, dan produktivitas dalam menjalani kehidupan modern yang penuh tekanan. Sebuah survei yang dilakukan oleh Jakpat mengungkapkan bahwa 66% Gen Z mengonsumsi kopi setiap hari. Beberapa alasan mengapa kopi menjadi pilihan utama bagi Gen Z yaitu :

- Kandungan Kafein yang Meningkatkan Energi Kopi mengandung kafein yang dapat membantu meningkatkan fokus, energi, serta produksi neurotransmitter seperti dopamin dan serotonin, yang berkontribusi pada perasaan bahagia dan puas.
- Momen Bersosialisasi Kopi tidak hanya sebagai minuman, tetapi juga menciptakan momen untuk bersosialisasi. Banyak Gen Z yang menggunakan kafe untuk berkumpul dengan teman-teman, berdiskusi, atau bekerja secara kolaboratif, yang mendukung kesehatan mental dan mengurangi kecemasan.
- Ritual Harian yang Menenangkan Proses menikmati secangkir kopi, dari menyeduh hingga meminumnya, dapat memberikan rasa nyaman dan ketenangan, serta memberi waktu untuk refleksi diri di tengah rutinitas yang padat.
- Pengaruh Positif Terhadap Produktivitas Konsumsi kopi secara moderat dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus, membantu Gen Z dalam menghadapi tenggat waktu dan tugas yang menumpuk, serta meningkatkan perasaan pencapaian yang



memengaruhi mood positif. e. Alternatif untuk Minuman Manis Kopi, terutama yang disajikan tanpa gula atau dengan sedikit pemanis alami, menjadi alternatif yang lebih sehat dibandingkan dengan minuman manis. Kopi juga mengandung antioksidan yang bermanfaat bagi tubuh, mendukung kesehatan secara keseluruhan.

2.2 Generasi Z Menurut (Azzahra dkk., 2023)

menyatakan bahwa Berbagai aktivitas minum kopi kini tidak hanya dilihat sebagai rutinitas biasa, tetapi juga mencerminkan fenomena Social Bonding Involvement dalam teori Hirschi, yang mengacu pada keterlibatan generasi Z dalam memanfaatkan waktu luang mereka. Salah satu aktivitas khas generasi Z adalah berbincang dan nongkrong, yang menjadikan social bonding sebagai kebutuhan sekunder yang semakin signifikan dalam kehidupan generasi muda. Mengingat karakteristik generasi Z yang cenderung terbuka dan terhubung dengan lingkungan sekitarnya, kebiasaan ini memainkan peran penting dalam membangun hubungan sosial.

18 Melalui aktivitas minum kopi, nilai-nilai moralitas dan keyakinan tertentu dapat disampaikan atau direpresentasikan. Di ruang publik, identitas diri kerap dibentuk dan dimaknai melalui berbagai aktivitas, termasuk nongkrong sambil menikmati kopi. Aktivitas ini tidak hanya produktif secara sosial, tetapi juga membentuk keterhubungan emosional antara konsumen dengan proses transformasi dari biji kopi menjadi minuman, yang menyimpan esensi alami dan kultural di dalamnya. Fenomena minum kopi pada generasi Z telah menjadi kebiasaan yang melekat erat dengan gaya hidup urban masyarakat Indonesia.

18 Awalnya, kebiasaan ini bertujuan untuk mengisi waktu luang sekaligus menghilangkan penat dari rutinitas harian. Dengan menjamurnya coffee shop, pengalaman menikmati kopi kini juga mencakup berbagai fungsi lain, seperti tempat bergaul, bekerja, hingga lokasi pertemuan yang nyaman.

18 Minum kopi juga dianggap mendukung kebutuhan produktivitas modern, seperti menjaga tubuh tetap terjaga dan meningkatkan energi. Selain itu, kedai kopi berfungsi sebagai ruang sosial di mana masyarakat dapat berbincang dan beristirahat, menjadikan kebiasaan tersebut tidak hanya konsumsi, tetapi bagian dari gaya hidup masyarakat urban.

2.2.1 Karakteristik Serba Instan Pada Gen

Z Generasi Z dikenal sebagai kelompok yang memiliki karakteristik unik, terutama dalam hal keterampilan teknologi yang tinggi dan kreativitas dalam memanfaatkan media digital. Mereka menunjukkan kecenderungan untuk berbagi informasi secara online dengan cepat dan luas, mencerminkan kebiasaan mereka yang selalu terhubung secara global. Generasi ini juga memiliki akses yang luas terhadap berbagai sumber informasi, yang mendorong mereka menjadi konsumen aktif dari konten digital. Pengakuan terhadap keberagaman menjadi salah satu nilai yang mereka junjung tinggi, mencerminkan sikap inklusif yang kuat dalam interaksi sosial maupun konsumsi media. Generasi Z cenderung menyukai cara menyelesaikan masalah yang paktis dan tidak berlama-lama, karena Generasi Z lahir dalam dunia yang serba instan. (Nurachma, 2024). Buku "The Board Game Designer's Guide To Get Published" (Slack, 2023) menyebutkan bahwa familiaritas merupakan aspek penting dalam merancang sebuah permainan. Meski inovasi diperlukan untuk membuat permainan terlihat unik, sebuah permainan tidak boleh terlalu berbeda sehingga sulit dipahami oleh pemain. Sebagai contoh, permainan "King of Indecision" memiliki elemen yang hampir sama dengan "Catan", tetapi tetap mempertahankan mekanik yang cukup akrab bagi pemain lain

Gambar 2. 17 Kiri Permainan Boardgame " King Of Indecision Dan Kanan Permainan Boardgame "Catan" . Familiaritas ini memudahkan orang untuk mempelajari permainan baru dan meningkatkan daya tariknya di pasaran. Sebuah permainan terlalu unik, hal ini dapat menyulitkan pemain untuk mengerti atau membuat mereka enggan mencoba. Oleh karena itu, meskipun perubahan dan pembaruan penting, elemen yang sudah dikenal harus tetap ada, seperti yang dilakukan Dominion dan Jenga dalam memberikan inovasi berbasis mekanik yang telah ada sebelumnya 2.2 44 2 Preferensi Desain Grafis

Pada Generasi Z Generasi Z (lahir 1990-an hingga 2010-an) adalah digital natives yang tumbuh bersama teknologi internet dan media sosial. Mereka memiliki preferensi unik yang memengaruhi tren desain grafis, seperti preferensi terhadap visual yang interaktif, estetik minimalis, dan konten yang relevan secara sosial. (Nurdiansyah, 2024) a. Preferensi Visual

yang Autentik dan Relatable Generasi Z menghargai keaslian, transparansi, dan konten yang relatable, dengan preferensi terhadap desain yang menggambarkan kehidupan nyata dan cerita otentik. Dalam desain grafis, hal ini tercermin dalam estetika minimalis dan penggunaan elemen yang menonjolkan keindahan dari ketidaksempurnaan, seperti foto alami tanpa banyak editan.

b. Inklusivitas dan Diversitas Generasi Z sangat peduli pada inklusivitas dan keberagaman, mendukung merek yang mencerminkan nilai-nilai tersebut. Dalam desain grafis, ini terlihat melalui gambar, ilustrasi, dan palet warna yang merepresentasikan berbagai budaya, identitas, dan latar belakang, menunjukkan komitmen terhadap inklusi.

c. Penggunaan Bold dan Warna Cerah Generasi Z tertarik pada desain yang mencolok dan berani, dengan preferensi terhadap warna cerah dan kombinasi kontras tinggi. Dalam desain grafis, tren ini tercermin melalui penggunaan warna-warna mencolok, tipografi tebal, dan elemen visual yang membuat pernyataan kuat.

2.3 Permainan kartu

2.3.1 Definisi Permainan kartu

Artikel (Sultan Asyiri, 2024) menyatakan bahwa Permainan kartu adalah permainan yang menggunakan kartu sebagai media utama. Sesuai dengan namanya, permainan ini melibatkan penggunaan kartu dengan berbagai elemen penting seperti nilai, simbol, atau fungsi tertentu yang membedakan setiap kartu. Komponen-komponen tersebut dirancang untuk menciptakan mekanisme permainan yang menarik dan sering kali kompleks, bergantung pada jenis permainan yang dimainkan. Permainan kartu dapat bersifat kompetitif maupun kolaboratif, di mana pemain dituntut untuk menggunakan keterampilan, strategi, serta keberuntungan untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan. Kartu-kartu tersebut bisa mencerminkan berbagai konsep, mulai dari angka, warna, karakter, hingga skenario tertentu, tergantung pada tema atau aturan permainan. Salah satu bentuk adaptasi permainan kartu yang memiliki hubungan dengan konsep permainan seperti Monopoli adalah permainan kartu yang menyertakan elemen strategi berbasis sumber daya dan manajemen aset. Dalam Monopoli klasik, pemain berusaha membeli, menjual, atau mengelola properti untuk memperoleh

keuntungan, dan konsep ini juga dapat diterapkan ke dalam permainan kartu. Kartu dalam permainan berbasis Monopoli mungkin mewakili properti, peluang, atau ancaman tertentu, yang mengharuskan pemain untuk membuat keputusan strategis di setiap giliran. Contohnya adalah game seperti Monopoly Deal, sebuah versi permainan kartu dari permainan Monopoli. Dalam versi ini, kartu digunakan untuk menggantikan papan permainan tradisional, dan setiap kartu memiliki Fungsi yang serupa dengan elemen dalam permainan Monopoli asli. Ada kartu properti, kartu uang, serta kartu aksi yang memungkinkan pemain untuk melakukan berbagai tindakan seperti mengambil alih properti, menarik sewa, atau bahkan mencuri kartu pemain lain. Dengan pendekatan ini, gameplay menjadi lebih cepat, sederhana, dan cocok untuk dimainkan di berbagai situasi. Gambar 2. 18 Permainan Permainan Kartu Monopoly Deal (Sumber : hasbro.com) Integrasi elemen permainan kartu dalam Monopoli menunjukkan fleksibilitas media kartu, salah satunya terlihat dalam permainan seperti Monopoly Deal, yang dirancang untuk menyederhanakan pengalaman bermain Monopoli tradisional. Dengan pendekatan ini, permainan dapat diselesaikan dalam waktu yang jauh lebih singkat, yakni sekitar 15 menit. Penyederhanaan ini dicapai melalui penghilangan elemen-elemen yang biasanya membutuhkan waktu lebih lama, seperti pergerakan token di atas papan, negosiasi yang rumit, atau manajemen fisik properti seperti rumah dan hotel.

2.3.2 Mekanik Dalam Permainan kartu Menurut buku dari Make Your Own BoardGame yang ditulis (Terrance, 2023) mekanik dasar dalam permainan kartu, seperti pengambilan kartu (draw) dan pengelolaan kartu di tangan (hand management), memang berfungsi sebagai fondasi untuk menciptakan berbagai variasi permainan kartu yang menarik. Dalam permainan kartu, beberapa mekanik sering digunakan dan dipadukan untuk menciptakan dinamika yang berbeda, memberikan peluang bagi pemain untuk merancang permainan dengan strategi yang lebih mendalam.

a. Pengambilan Kartu (Draw) Pemain menarik kartu dari tumpukan setiap giliran. Ini adalah mekanik dasar yang mendasari sebagian besar permainan kartu. Pemain dapat menarik

kartu untuk mengisi tangan atau mendapatkan kartu yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan dalam permainan. Contoh permainan kartu : Monopoly Deal, Uno Gambar 2. 19 Permainan Kartu Monopoly Deal Dan Uno (Sumber : hasbro.com dan ubuy.com) b. Pengelolaan Kartu di Tangan (Hand Management) Pemain harus mengatur kartu yang mereka miliki secara efektif untuk mengambil keputusan yang optimal sepanjang permainan. Hand management melibatkan kemampuan untuk menentukan kapan harus memainkan kartu, menyimpan kartu untuk nanti, atau menyesuaikan dengan kondisi permainan. Contoh permainan kartu : Dominion, munchkin. Gambar 2. 20 Permainan kartu Munchkin dan Dominion (Sumber : Amazon.com dan pandemoniumbooks.com/) c. Pemilihan Kartu (Drafting) Pemain akan mendapatkan paket kartu yang belum dibuka. Mereka akan bergantian memilih satu kartu dari paket mereka dan memberikannya kepada pemain berikutnya. Proses ini berulang hingga semua kartu habis. Dengan cara ini, setiap pemain akan memiliki kumpulan kartu yang unik dan berbeda-beda. Tujuannya adalah untuk membangun dek kartu terbaik dengan kartu-kartu yang sudah didapatkan. Contoh permainan kartu : 7 Wonders, Sushi Go! Gambar 2. 21 Permainan Kartu Sushi Go!, Dan 7 Wonders (Sumber : ubuy.co.id dan monopoliswonder.com) d. Menyusun dan Menggabungkan Kartu (Splaying and Melding) Splaying berarti mengatur kartu-kartu dengan cara tertentu, misalnya berdasarkan nilai atau jenisnya. Melding adalah tindakan menggabungkan beberapa kartu menjadi satu kelompok yang memiliki kesamaan tertentu. Kedua mekanisme tersebut sering digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan, seperti mendapatkan poin atau membuka kombinasi kartu khusus. Dengan menguasai teknik splaying dan melding, pemain dapat membuat strategi yang lebih baik dan meningkatkan peluang kemenangan dalam permainan kartu. Contoh permainan kartu : Mahjong, Solitaire. Gambar 2. 22 Permainan Kartu Mahjong, Dan Solitaire (Sumber : Youtube.Com) e. Mengambil Trik (Tricks) Pemain berkompetisi untuk memenangkan trik atau putaran dengan memainkan kartu tertentu yang paling kuat atau sesuai dengan aturan spesifik yang berlaku di setiap

permainan. Setiap trik biasanya dimulai dengan satu kartu yang dimainkan oleh pemain, dan pemain lain harus menyusul dengan memainkan kartu mereka sesuai dengan aturan. Pemain yang memenuhi syarat—baik melalui nilai tertinggi, set kartu tertentu, atau syarat khusus lain yang ditentukan —memenangkan trik tersebut. Contoh permainan kartu Poker, blackjack. Gambar 2. 23 Cardgame Poker Dan Blackjack (Sumber : britannica.com dan crescent.edu) No. Mekanik Permainan Kartu Deskripsi Contoh Permainan Kartu 1 Pengambilan Kartu (Draw) Pemain menarik kartu dari tumpukan untuk mengisi tangan atau mendapatkan kartu yang dibutuhkan dalam permainan. Monopoly Deal, Uno 2 Pengelolaan Kartu di Tangan (Hand Management) Pemain mengatur kartu yang dimiliki untuk menentukan strategi terbaik, kapan harus memainkan atau menyimpan kartu. Dominion, Munchkin 3 Pemilihan Kartu (Drafting) Pemain memilih satu kartu dari paket, lalu memberikan sisa kartu ke pemain lain hingga semua kartu habis. 7 Wonders, Sushi Go! 4 Menyusun & Menggabungkan Kartu (Splaying and Melding) Pemain mengatur atau menggabungkan kartu berdasarkan nilai/jenis tertentu untuk mencapai kombinasi, poin, atau keuntungan strategi. Mahjong, Solitaire 5 Mengambil Trik (Tricks) Pemain bersaing memenangkan putaran dengan memainkan kartu yang paling kuat atau sesuai aturan untuk mendapatkan trik. Poker, Blackjack Table 2 6 Ringkasan Mekanik Pada Permainan Kartu 2.3.3 Aturan Dalam Permainan kartu Menurut jurnal (Van Rozen dkk., 2023) menyatakan bahwa dalam pengembangan permainan kartu, perancangan aturan merupakan aspek penting yang berperan dalam membentuk pengalaman bermain. Untuk memungkinkan perancangan permainan yang lebih terstruktur dan dapat diotomatisasi, dibutuhkan sistem notasi formal yang mendukung sejumlah aktivitas seperti ; a. Menyatakan aturan perpindahan kartu. Aturan ini menentukan bagaimana pemain dapat memindahkan kartu antar tumpukan, termasuk dari dan ke tangan pemain serta tumpukan kartu yang berada di atas meja. b. Menetapkan kondisi atas pelaksanaan aturan. Setiap aturan dapat disertai dengan syarat-syarat tertentu yang membatasi kapan

sebuah gerakan atau aksi dapat dilakukan oleh pemain. d. Mendefinisikan mekanisme penilaian dan kondisi kemenangan. Mekanisme ini memberikan nilai terhadap simbol, tindakan, maupun hasil yang dicapai pemain, serta menentukan kondisi yang harus dipenuhi untuk memenangkan permainan. e. Menyusun fase-fase permainan. Fase permainan mencakup tahapan seperti pembagian kartu, giliran bermain, pertukaran kartu, hingga perhitungan skor. Masing-masing fase memiliki aturan tersendiri yang mengaturnya. f. Menyusun dokumentasi aturan. Aturan-aturan yang telah dirancang perlu didokumentasikan secara jelas dalam bentuk tutorial maupun panduan visual untuk memudahkan pemahaman pemain.

2.3.4 Kompetisi Menurut (Adinolf, 2011) menyatakan bahwa Kompetisi adalah elemen inti dalam setiap permainan kartu strategi. Permainan jenis ini menuntut pemain tidak hanya mengandalkan keberuntungan dalam pengundian kartu, melainkan juga kecerdikan dalam menyusun strategi dan kemampuan membaca permainan lawan. Setiap pemain perlu merencanakan langkah, memanfaatkan sumber daya yang ada, dan beradaptasi dengan situasi permainan yang dinamis. Interaksi antar pemain menjadi bagian penting dalam kompetisi. Pemain tidak hanya bersaing untuk menjadi pemenang, tetapi juga seringkali terlibat dalam proses negosiasi, kesepakatan taktis, atau bahkan membentuk aliansi sementara, demi mendapatkan keuntungan strategis di tengah permainan. Persaingan ini memicu pemain untuk terus mengasah keterampilan berpikir kritis, merancang strategi, dan membuat keputusan yang tepat di bawah tekanan.

2.3.5 Elemen Dalam Permainan kartu Permainan kartu merupakan permainan yang hanya mengandalkan kartu sebagai komponen utama, tanpa menggunakan komponen tambahan seperti token, dadu, atau papan permainan. Dalam jenis permainan ini, tidak terdapat batasan fisik yang mengatur area permainan, sehingga pemain dapat menciptakan imajinasi mereka sendiri mengenai luas area yang dibutuhkan. Area permainan yang terbentuk bergantung pada bagaimana pemain meletakkan kartu-kartu yang mereka miliki, yang memungkinkan mereka untuk menciptakan ruang untuk berinteraksi (Sultan Asyiri, 2024) pengembangan permainan kartu pun

semakin bervariasi. Meskipun awalnya hanya menggunakan kartu sebagai elemen utama, kini banyak permainan kartu yang juga menyertakan komponen tambahan seperti token. Contohnya yaitu game kartu BANG! Gambar 2. 24 Cardgame BANG! (Sumber : tokoboardgame.com) 2.4 Desain Grafis Pada Permainan kartu Menurut E-book dari Desain Grafis Gen Z yang ditulis (Nurdiansyah, 2024) pada hal 19 menjelaskan bahwa Desain grafis adalah praktik merencanakan dan membuat konsep visual untuk berkomunikasi ide, pesan, atau informasi melalui kombinasi simbol, gambar, dan teks. Ini adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan elemen seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, dan tata letak untuk menciptakan komposisi yang menarik secara estetika dan efektif dalam menyampaikan pesan tertentu kepada audiens target. Gambar 2. 25 Game kartu Here To Slay (Sumber : Pinterest.com) Tujuan utama dari desain grafis adalah mempengaruhi persepsi atau perilaku audiens melalui penggunaan media visual yang menarik dan komunikasi yang jelas. Hal ini diterapkan dalam berbagai konteks, seperti branding dan identitas korporat yang mencakup elemen-elemen seperti logo dan branding perusahaan, publikasi yang meliputi majalah, koran, dan buku, desain cetak dan iklan, desain kemasan, grafis web dan antarmuka pengguna, serta desain pengalaman pengguna. Desain grafis tidak hanya berfokus pada penciptaan elemen yang estetis dan menyenangkan, tetapi juga memerlukan pemikiran strategis, riset audiens, dan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain serta komunikasi visual. **45** Seorang desainer grafis dituntut untuk mampu bekerja di berbagai media dan platform, mulai dari media cetak tradisional hingga aplikasi media digital dan interaktif. Keterampilan ini memungkinkan desainer untuk menyesuaikan pesan dan pengalaman visual agar efektif dalam menarik perhatian dan mempengaruhi audiens yang beragam.

2.4.1 Ilustrasi Dalam Permainan kartu

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk visualisasi ide dan gagasan manusia yang mampu memberikan dampak signifikan terhadap keyakinan dan tren di masyarakat. Ilustrasi, yang awalnya dapat ditemukan dalam bentuk lukisan gua, kini telah mengalami

perkembangan pesat seiring waktu. Perkembangan tersebut telah membawa ilustrasi ke berbagai media, seperti buku, surat kabar, video game, permainan kartu, dan bahkan board game. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang dapat memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap berbagai hal. (Chelsea, Yuwono, and Yusuf 2024) a. Gaya Ilustrasi realis Gaya ilustrasi realis menggambarkan makhluk hidup, benda, dan alam secara akurat sesuai anatomi dan realitas tanpa perubahan. Ciri khasnya meliputi bentuk dan warna kompleks, tanpa outline, dan visual yang identik dengan aslinya, menekankan ketelitian untuk menciptakan kesan autentik. Gambar 2. 26 Cardgame BANG! (Sumber : tokoboardgame.com) b. Gaya Semi realis Gaya ilustrasi semi-realis menggambarkan makhluk hidup, benda, alam, dan objek lainnya dengan tidak sepenuhnya menyerupai wujud aslinya, biasanya hanya bagian tertentu yang sesuai dengan realitas. Ciri khasnya meliputi bentuk dan warna yang lebih sederhana dibandingkan ilustrasi realis, dapat menggunakan outline atau tidak, serta hasilnya sering kali memiliki sentuhan gaya kartun. Gambar 2. 27 23 Cardgame Saboteur! (Sumber :Ubuy.co.id)Gaya Ilustrasi Kartun c. Gaya Kartun Gaya ilustrasi kartun adalah gaya yang menggambarkan makhluk hidup, benda, alam, dan objek lainnya dengan cara yang berbeda dari realitas, sering kali mengandung unsur humor dan tidak menekankan detail seperti ilustrasi realis. Ciri khas gaya ini meliputi bentuk dan warna yang mencolok, dapat menggunakan outline atau tidak, serta hasilnya tampak lucu dan sering kali berkesan kekanak-kanakan. Gambar 2. 28 Cardgame Here To Slay (Sumber :Ubuy.co.id) d. Gaya Ilustrasi Fantasi Gaya ilustrasi fantasi adalah gaya yang menggambarkan berbagai objek secara imajinatif sehingga menghasilkan visual yang mempesona dan tidak nyata, sering kali berkaitan dengan unsur sihir, dongeng, mitologi, atau supranatural. Ciri khas gaya ini meliputi bentuk dan warna yang cukup kompleks seperti ilustrasi realis, biasanya tanpa outline, serta hasil yang mendetail dan kaya imajinasi. Gambar

2. 29 Cardgame Avalon (Sumber :Ubuy.co.id) Gaya Ilustrasi Deskripsi Ciri Khas Visual Contoh Permainan Kartu Realis Menggambarkan objek secara akurat sesuai anatomi dan kenyataan tanpa perubahan. Bentuk dan warna kompleks, tanpa outline, tampak identik dengan aslinya. Bang! The Card Game Semi-Realistis Tidak sepenuhnya menyerupai wujud asli, namun masih mempertahankan unsur realitas. Bentuk dan warna disederhanakan, bisa dengan/ tanpa outline, ada sentuhan kartun. Saboteur Kartun Menggambarkan objek secara bebas, sering kali lucu, ekspresif, dan tidak realistis. Warna mencolok, bentuk lucu dan kekanak-kanakan, boleh memakai outline. Here To Slay Fantasi Menggambarkan objek secara imajinatif dengan elemen magis atau supranatural. Warna kompleks, tanpa outline, detail tinggi, penuh unsur magis atau mitos. Avalon Table 2 7 Ringkasan Ilustrasi Pada Permainan Kartu 2.4 **20** 2 Layout Dalam Permainan kartu Menurut E-book dari Desain Grafis Gen Z yang ditulis (Nurdiansyah, 2024) pada hal 51 menjelaskan bahwa tata letak (Layout) adalah pengaturan dan organisasi elemen dalam suatu ruang desain untuk mencapai tujuan tertentu. **20** Dalam konteks desain grafis, layout melibatkan penataan elemen visual dan tekstual seperti gambar, teks, dan ikon pada halaman, poster, situs web, atau media digital lainnya. **20 48** Tujuan utama dari layout adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens dengan cara yang jelas, efektif, dan estetis menarik. **20** Gambar 2. 30 Contoh Layout Cardgame (Sumber : medium.com) Layout mengatur elemen yang mengatur penempatan komponen-komponen desain dengan tujuan untuk memaksimalkan kejelasan komunikasi serta mempengaruhi persepsi dan interaksi pengguna dengan konten. Dalam pengaturannya, terdapat beberapa pertimbangan penting, antara lain: Hierarki Visual, yang berfungsi untuk menciptakan struktur yang memandu mata pengguna melalui informasi penting secara berurutan; **20** Keseimbangan dan Proporsi, yang bertujuan untuk mencapai distribusi berat visual yang seimbang antara elemen-elemen desain; Kesatuan dan Kohesi, yang memastikan bahwa seluruh elemen dalam desain bekerja bersama secara harmonis untuk menciptakan komposisi yang utuh; Fokus dan Penekanan, yang digunakan

untuk menyoroti elemen atau informasi kunci agar dapat menarik perhatian pengguna; serta Ruang Negatif, yang mengoptimalkan penggunaan ruang kosong guna mencegah kekacauan visual dan meningkatkan keterbacaan. 2.4.3 Ikon

Dalam Permainan kartu Menurut (Cao dkk., 2021) menunjukkan bahwa ikon trading card game yang secara visual mengandung elemen kartu - misalnya gambar karakter atau objek terkait—memiliki tingkat keterhubungan perseptual lebih tinggi dibanding ikon abstrak. Implikasi praktiknya adalah ikon pada kartu NUSAKOPI difokuskan pada elemen kopi (biji, cangkir, alat seduh), disertai kode warna, serta diuji melalui playtest untuk memastikan kejelasan, dan kemudahan dipahami pemain Gen Z. Gambar

2. 31 Ikon pada permainan kartu remi (Sumber : <https://www.adda52.com>) 2.4 32 4

Tipografi Dalam Permainan kartu Menurut E-book dari Desain Grafis Gen

Z yang ditulis (Nurdiansyah, 2024) pada hal 73 menjelaskan bahwa

Secara umum tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan

pengaturan penyebarannya pada ruang - ruang yang tersedia , untuk

menciptakan kesan khusus , sehingga akan menolong pembaca untuk

mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin . Perkembangan typography telah

mengalami fase yang dimulai dari fase Hand Drawn, fase grafika dan

fase komputerisasi. Gambar 2. 32 Contoh Penggunaan Tipografi Pada Game

Kartu (Sumber : medium.com) Penggunaan font yang rumit harus dibatasi,

terutama pada elemen teks yang membutuhkan keterbacaan instan. Font

tersebut terlihat menarik dan sesuai dengan tema, font yang sulit

dibaca sebaiknya hanya digunakan pada bagian desain artistik, seperti

sampul kotak atau bagian belakang kartu. Teks dengan font yang

kompleks sebaiknya dianggap sebagai elemen seni, bukan sebagai salinan teks biasa. 2.4

16 5 Aturan Dalam Permainan kartu Menurut E-book dari Desain Grafis

Gen Z yang ditulis (Nurdiansyah, 2024) pada hal 83 bahwa Warna

sering diartikan sebagai suatu sensasi yang terbentuk atas dasar reaksi

gelombang cahaya yang diterima oleh retina mata yang dimiliki oleh manusia (makhluk hidup).

16 D Dari proses tersebut terciptalah beragam penamaan bentuk warna

akibat dari rangsangan mata, bersumber pada cahaya yang masuk. Khusus

dalam bab ini akan membahas susunan warna secara berurutan. Dilihat dari estetikanya, melalui warna kita dapat menikmati suatu keindahan objek dengan jelas. Secara fisik dapat kita proyeksikan warna dari panjang gelombangnya dapat diterima oleh retina manusia antara 380 – 780 nm (nanometer). Dapat dikatakan pula sebagai gelombang elektromagnetik yang ditimbulkan dari kita menangkap cahaya sampai pada terbentuknya suatu warna oleh indera penglihatan manusia (mahluk hidup). 16 Gambar 2. 33

Contoh Penggunaan Warna Cerah Pada Permainan Kartu (Sumber : Pinterest.com) Gen Z seringkali diasosiasikan dengan warna cerah, seperti kuning, yang menggambarkan pandangan hidup mereka yang positif, optimistis, serta penuh harapan untuk masa depan. Kuning cerah sering dianggap sebagai simbol sinar matahari, kehangatan, dan kebahagiaan. Kecintaan generasi ini terhadap warna- warna cerah telah dimulai sejak mereka masih kecil, berkat maraknya animasi, perkembangan teknologi, meningkatnya keterlibatan mereka dalam dunia digital (Pramudhito 2024). warna cerah lainnya seperti oranye, ungu hidup, dan merah terang juga mewakili ceria dan kegembiraan masa kecil, mengajak kembali kenangan akan masa bermain dan berekspresi kreatif. Dalam konteks tren warna yang lebih baru, Cyber Lime diprediksi akan populer pada tahun 2024, bersama dengan Digital Lavender, yang mencerminkan inklusivitas dan keberagaman. Warna-warna ini dapat memicu pelepasan dopamin, memberikan kesan ceria, dan menciptakan suasana yang positif bagi pemakainya. 2.5

Kerangka Teori Gambar 2. 34 Kerangka Berpikir 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 65 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 Café 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. **58** 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.

57 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 DurasiUkuran Visual mengadopsi elemen khas dari board game Monopoly, 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 : tokoboardgame.com) Visual Mekanik Gameplay DurasiUkuran 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 DurasiUkuran Visual cerah, berani, dengan elemen humor dan ekspresi berlebihan. Kartu terlihat lebih “chaotic” dari Uno biasa. Menambahka n 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

REPORT #27534013

Table 3 3 Analisis Permainan Kartu Uno No Mercy d. Saboteur Gambar

3. 13 Permainan Kartu Saboteur Visual Mekanik Gameplay DurasiUkuran
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
DurasiUkuran Monopoly Deal! Visual mengadopsi elemen khas Monopoly,
simpler, 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 Bang! The Card Game 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 Uno No Mercy Visual

cerah, ekspresif, dan penuh humor. Desain lebih “liar” dibanding Un
o 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 Saboteur 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.

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 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, memblokir 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 berarti dia ada diletakkan 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

Gambar 4. 4 Penjelasan Set Seri Kopi Jadi Gambar 4. 5 Gambaran Permainan Kartu "Nusakopi"

4.2.3 Alur Permainan

1. Tahapan Persiapan, Permainan dimulai dengan mengocok seluruh kartu dan membagikan masing-masing 5 kartu secara tertutup kepada setiap pemain. Sisa kartu diletakkan di tengah sebagai tumpukan utama (draw pile). Setelah itu, pemain secara acak atau berdasarkan kesepakatan menentukan siapa yang memulai giliran pertama.

2. Tahap Giliran Pemain (early game) Setiap pemain memulai gilirannya dengan menarik 2 kartu dari tumpukan. Jika pemain tidak memiliki kartu di tangan, maka mereka menarik 5 kartu sebagai pengganti. Setelah menarik kartu, pemain memiliki kesempatan untuk melakukan hingga 3 aksi, yang dapat berupa meletakkan kartu uang ke bank, menaruh kartu properti kopi, atau memainkan kartu aksi. Selama 3 putaran pertama, pemain belum diperbolehkan menggunakan kartu aksi untuk menyerang lawan. Jika pada akhir giliran jumlah kartu di tangan melebihi 7, maka kelebihanannya 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.

66 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 Pallette 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 cokelat hitam mengacu pada zona brown spice dan dark chocolate; cokelat 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, coklat 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 Sketsa 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, pem

ain 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 Gambar 4. 23 Konsep Visual Kartu Aksi d. Aturan Permainan Gambar 4. 24 Konsep Visual Kertas Aturan Permainan 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 Memperkuat 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 suvenir 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 BAB V PENUTUP 5.1 Kesimpulan Melalui perancangan permainan kartu

NUSAKOPI, penulis telah merancang sebuah media edukatif yang interaktif untuk memperkenalkan kekayaan kopi Nusantara kepada generasi Z. Permainan

ini tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memuat materi edukasi

seputar jenis-jenis kopi Nusantara, proses pengolahan seperti dry process, semi-washed, dan washed, serta tingkatan roasting yang memengaruhi rasa

dan aroma kopi. Selain itu, permainan ini juga memperkenalkan berbagai

teknik penyajian tradisional khas Indonesia, sehingga pemain dapat

memahami keunikan dan keanekaragaman kopi Nusantara. Dari segi visual,

desain permainan menggunakan warna-warna cerah, ilustrasi yang dekat dengan gaya generasi Z, serta tipografi yang tegas agar mudah dipahami

dan lebih menarik. Permainan ini juga dilengkapi media pendukung seperti

kemasan, brosur aturan, dan merchandise untuk memperkuat identitas kopi

Nusantara. Hasil perancangan menunjukkan bahwa permainan kartu NUSAKOPI dapat menjadi media alternatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran generasi Z tentang kopi Nusantara, 5.2 Saran penulis menyarankan agar dilakukan uji coba permainan secara lebih luas kepada target audiens, untuk mendapatkan masukan yang lebih beragam, materi edukasi dalam permainan dapat dikembangkan lebih jauh, misalnya dengan menambahkan informasi sejarah kopi di Indonesia, kisah petani kopi, atau pengetahuan tentang keberlanjutan dan kesehatan. Penulis juga menyarankan agar dibuat media promosi digital, seperti video tutorial, konten di media sosial, atau website khusus untuk mendukung penyebaran informasi dan meningkatkan ketertarikan generasi Z yang aktif di platform digital. Ke depan, permainan NUSAKOPI juga memiliki potensi untuk dikembangkan ke versi digital atau aplikasi mobile agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna dan memberikan pengalaman bermain yang lebih modern dan interaktif. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan NUSAKOPI tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga mampu berkontribusi nyata dalam edukasi dan promosi kopi Nusantara.



REPORT #27534013

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.53% www.aeki-aice.org	● ●
	https://www.aeki-aice.org/kopi-nusantara-khas-indonesia-dan-karakteristiknya/	
INTERNET SOURCE		
2.	1.98% cafemaker.id	●
	https://cafemaker.id/metode-pengolahan-kopi/	
INTERNET SOURCE		
3.	1.94% mnews.co.id	●
	https://mnews.co.id/read/fokus/mengenal-ragam-proses-pengolahan-biji-kopi/	
INTERNET SOURCE		
4.	1.91% repository.unhas.ac.id	●
	http://repository.unhas.ac.id/42934/3/G042221001_tesis_05-08-2024%20dp.pdf	
INTERNET SOURCE		
5.	1.81% www.malangtimes.com	●
	https://www.malangtimes.com/baca/28347/20180615/070005/kopi-terbaik-tida...	
INTERNET SOURCE		
6.	1.76% sabani.com	●
	https://sabani.com/mengenal-macam-macam-proses-pengolahan-kopi/	
INTERNET SOURCE		
7.	1.68% repository.syekh Nurjati.ac.id	●
	https://repository.syekh Nurjati.ac.id/11819/2/1908204019_2_bab1.pdf	
INTERNET SOURCE		
8.	1.46% www.manggarainews.com	●
	https://www.manggarainews.com/sains/78310502427/yuk-intip-ternyata-begini...	
INTERNET SOURCE		
9.	1.34% repository.unej.ac.id	●
	https://repository.unej.ac.id/jspui/bitstream/123456789/97784/1/Dini%20Febria...	



REPORT #27534013

INTERNET SOURCE		
10. 1.2%	alatpertanian.asia https://alatpertanian.asia/memahami-ragam-proses-pengolahan-kopi/	●
INTERNET SOURCE		
11. 1.19%	food.detik.com https://food.detik.com/info-kuliner/d-6707447/macam-macam-kopi-nusantara...	●
INTERNET SOURCE		
12. 1.07%	www.fortuneidn.com https://www.fortuneidn.com/business/mengenal-ragam-proses-pengolahan-ko...	●
INTERNET SOURCE		
13. 1.04%	coffeepoema.com https://coffeepoema.com/coffee-poema-natural-100-grams-8.html	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.96%	morningsip.id https://morningsip.id/mengenal-berbagai-macam-proses-pengolahan-kopi-dari...	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.89%	sulben.ppj.unp.ac.id http://sulben.ppj.unp.ac.id/index.php/sulben/article/download/324/231	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.87%	online.flipbuilder.com https://online.flipbuilder.com/ymntp/tzbh/files/basic-html/page16.html	● ●
INTERNET SOURCE		
17. 0.81%	hullerkopipagaralam.com https://hullerkopipagaralam.com/informasi-proses-kopi-pasca-panen-13	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.68%	ejournal.insuriponorogo.ac.id https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/ssa/article/download/3991/214...	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.68%	talenta.usu.ac.id https://talenta.usu.ac.id/dinamis/article/download/7171/4313/24214	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.67%	journal.iaisambas.ac.id https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Syiar/article/download/3739/2870/	● ●



REPORT #27534013

INTERNET SOURCE		
21. 0.66%	repository.bakrie.ac.id https://repository.bakrie.ac.id/5729/1/Final%20version-E-BOOK-Profil%20Kopi%..	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.63%	santinocoffee.co.id https://santinocoffee.co.id/mengenal-natural-process-dalam-pengolahan-kopi/	●
INTERNET SOURCE		
23. 0.62%	download.garuda.kemdikbud.go.id http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2591531&val=244...	●
INTERNET SOURCE		
24. 0.6%	morningsip.id https://morningsip.id/mengenal-berbagai-macam-proses-pengolahan-kopi-dari...	●
INTERNET SOURCE		
25. 0.54%	eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/D11A/2018/D.111.18.0008/D.111.18.0008-...	●
INTERNET SOURCE		
26. 0.48%	kertakoffie.com https://kertakoffie.com/5-metode-pasca-panen-yang-lazim-di-indonesia/	●
INTERNET SOURCE		
27. 0.47%	luden.id https://luden.id/proses-pengolahan-pasca-panen-kopi/	●
INTERNET SOURCE		
28. 0.45%	repository.poltekpar-nhi.ac.id http://repository.poltekpar-nhi.ac.id/1109/1/TA_201822810_BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
29. 0.44%	ojs.unida.ac.id https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/14611/5686/47211	●
INTERNET SOURCE		
30. 0.39%	coffeeland.co.id https://coffeeland.co.id/mengenal-proses-pasca-panen-kopi-proses-basah-pros...	●
INTERNET SOURCE		
31. 0.38%	www.kompasiana.com https://www.kompasiana.com/primata/5df6cbdc541df76692e8be2/dari-biji-ke...	●



REPORT #27534013

INTERNET SOURCE		
32.	0.37% tugasdesaintgi.wordpress.com https://tugasdesaintgi.wordpress.com/2014/05/09/pengertian-typography/	●
INTERNET SOURCE		
33.	0.36% eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/D11A/2014/D.111.14.0118/D.111.14.0118-...	●
INTERNET SOURCE		
34.	0.32% kilaskini.com https://kilaskini.com/detail/921/ini-9-kopi-terbaik-di-indonesia-mulai-dari-aceh...	●
INTERNET SOURCE		
35.	0.29% communication.binus.ac.id https://communication.binus.ac.id/2022/01/19/metode-proses-pascapanen-pad..	●
INTERNET SOURCE		
36.	0.23% paktanidigital.com https://paktanidigital.com/artikel/kenali-3-macam-proses-dalam-pengolahan-k...	●
INTERNET SOURCE		
37.	0.22% repository.unj.ac.id http://repository.unj.ac.id/41371/2/BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
38.	0.21% www.cnnindonesia.com https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190724153121-262-415143/cara-...	●
INTERNET SOURCE		
39.	0.21% tribratanews.lampung.polri.go.id https://tribratanews.lampung.polri.go.id/detail-post/inilah-3-jenis-kopi-yang-po...	●
INTERNET SOURCE		
40.	0.17% sekovie.com https://sekovie.com/jenis-kopi-indonesia-dunia/	●
INTERNET SOURCE		
41.	0.17% tumbas.mojokertokab.go.id https://tumbas.mojokertokab.go.id/produk/220/kopi-mohit-arabika	●
INTERNET SOURCE		
42.	0.16% www.sehataqua.co.id https://www.sehataqua.co.id/en/blog/asam-lambung-naik-saat-puasa/	●



REPORT #27534013

INTERNET SOURCE		
43.	0.15% www.malbekasi.com https://www.malbekasi.com/lifestyle/5-macam-kopi-nusantara-yang-wajib-and...	●
INTERNET SOURCE		
44.	0.15% www.kompasiana.com https://www.kompasiana.com/alfian1008/68427aa8ed6415165e105072/fenome...	●
INTERNET SOURCE		
45.	0.15% metamorphosys.co.id https://metamorphosys.co.id/desain-grafis-masa-depan-yang-harus-kamu-keta...	●
INTERNET SOURCE		
46.	0.14% journal.uin-alauddin.ac.id https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/filogeni/article/download/20678/17..	●
INTERNET SOURCE		
47.	0.13% morningsip.id https://morningsip.id/menjelajahi-dunia-kopi-perbedaan-light-roast-medium-ro..	●
INTERNET SOURCE		
48.	0.13% binus.ac.id https://binus.ac.id/bandung/2020/12/gaya-desain-swiss-the-international-typog..	●
INTERNET SOURCE		
49.	0.12% artikel.bibit.id https://artikel.bibit.id/news-1/inilah-6-kopi-asal-indonesia-yang-telah-mendunia	●
INTERNET SOURCE		
50.	0.12% www.twinpackindonesia.com https://www.twinpackindonesia.com/sejarah-kopi-indonesia/	●
INTERNET SOURCE		
51.	0.11% infografis.okezone.com https://infografis.okezone.com/detail/781637/mengenal-proses-pembuatan-kopi	●
INTERNET SOURCE		
52.	0.11% www.gramedia.com https://www.gramedia.com/best-seller/jenis-kopi/?srsltid=AfmBOorNdzngSf34U...	●
INTERNET SOURCE		
53.	0.11% delifru.co.id https://delifru.co.id/id/jenis-jenis-kopi-terbaik/	●



REPORT #27534013

INTERNET SOURCE		
54.	0.1% repository.unmuhjember.ac.id http://repository.unmuhjember.ac.id/5851/2/c.%20BAB%20I.pdf	●
INTERNET SOURCE		
55.	0.1% coffeeland.co.id https://coffeeland.co.id/kualitas-kopi-arabika-papua-wamena/	●
INTERNET SOURCE		
56.	0.09% cleopurewater.com https://cleopurewater.com/blog/gaya-hidup/cara-seduh-kopi-ala-cafe/	●
INTERNET SOURCE		
57.	0.09% tesme.upnjatim.ac.id https://tesme.upnjatim.ac.id/index.php/tesme/article/download/38/11/216	●
INTERNET SOURCE		
58.	0.08% www.cnnindonesia.com https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210930204143-262-701789/14-ha...	●
INTERNET SOURCE		
59.	0.08% food.detik.com https://food.detik.com/info-kuliner/d-7921376/keren-ini-8-jenis-kopi-indonesia-...	●
INTERNET SOURCE		
60.	0.08% timesindonesia.co.id https://timesindonesia.co.id/kuliner/462180/5-kopi-top-indonesia-kecantikan-a...	●
INTERNET SOURCE		
61.	0.07% id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Kopi_di_Indonesia	●
INTERNET SOURCE		
62.	0.07% dbesttravel.co.id https://dbesttravel.co.id/rekomendasi-wisata-kuliner-di-jogjakarta/	●
INTERNET SOURCE		
63.	0.07% saripertiwi.com https://saripertiwi.com/pengolahan-buah-kopi/	●
INTERNET SOURCE		
64.	0.07% mutiaragemilang.id https://mutiaragemilang.id/8-metode-seduhan-kopi-mulai-dari-french-press/	●



REPORT #27534013

INTERNET SOURCE

65. **0.06%** repo.uinsatu.ac.id

<http://repo.uinsatu.ac.id/14122/6/BAB%20III.pdf>



INTERNET SOURCE

66. **0.06%** clashofdecks.com

<https://clashofdecks.com/archives/211>



INTERNET SOURCE

67. **0.04%** jurnal.fp.unila.ac.id

<https://jurnal.fp.unila.ac.id/index.php/JTP/article/download/4684/pdf>

