

ABSTRAK

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU SEBAGAI PENGENALAN KOPI NUSANTARA

Rizky Nabhani Media.¹⁾, Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

²⁾Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Jaya

Permainan kartu NUSAKOPI dirancang sebagai media edukatif untuk memperkenalkan keanekaragaman kopi Nusantara kepada Generasi Z. Permainan ini menyampaikan informasi penting terkait jenis kopi, proses pengolahan, tingkat roasting, serta teknik penyajian tradisional melalui pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara dengan barista dan pelaku industri kopi, serta studi literatur dari artikel, jurnal, dan publikasi terkait kopi Nusantara. Data yang terkumpul dianalisis untuk merumuskan strategi komunikasi visual, konsep kreatif, dan desain permainan yang mampu menyampaikan pesan edukatif secara menarik. Hasil perancangan mencakup media utama berupa permainan kartu edukatif serta media pendukung seperti brosur aturan main, merchandise, dan kampanye media sosial. Permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, apresiasi, dan kebanggaan terhadap kekayaan kopi lokal Indonesia. Melalui media yang fun dan relevan dengan gaya hidup Gen Z.

Kata kunci: Indonesia, kopi nusantara, generasi z, permainan kartu, fenomena social.