

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Minuman Kopi

Kopi merupakan minuman yang dihasilkan dari tanaman kopi, yang diperoleh melalui seduhan bubuk kopi. 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. 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 cokelat, sedangkan Kopi Flores Bajawa memiliki rasa manis dengan sensasi kacang-kacangan dan

karamel.

2.1.1 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. Kopi ini dikenal dengan cita rasa manis alami, tingkat keasaman yang rendah, serta aroma kuat yang disertai sentuhan rempah. Aftertastanya yang lembut menjadikan kopi Gayo sebagai salah satu komoditas ekspor utama ke berbagai negara.
- b. Kopi Mandailing
Kopi Mandailing berasal dari wilayah Mandailing Natal, Sumatera Utara. Jenis kopi ini memiliki rasa yang kaya dan lembut, dengan aroma coklat yang khas. 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. Proses ini menghasilkan kopi dengan rasa yang sangat halus, aroma lembut, dan sentuhan manis alami. Karena produksinya yang terbatas, kopi Luwak memiliki nilai ekonomi yang tinggi.
- d. Kopi Kintamani
Kopi Kintamani berasal dari dataran tinggi Kintamani, Bali, dan memiliki cita rasa buah-buahan segar yang sedikit asam, menyerupai jeruk atau lemon. 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. Kopi ini memiliki rasa yang halus, cenderung manis, dan keasaman rendah. 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. Kopi ini memiliki rasa yang ringan, keasaman rendah, dan *aftertaste* yang manis. 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 coklat 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. 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. 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 coklat, 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 Malabar	Pegunungan 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.

Artikel (Anggia & Wijayanti, 2023) menyebutkan bahwa proses natural, yang juga dikenal sebagai *dry process*, merupakan salah satu teknik pengolahan kopi tertua dalam sejarah. Pada proses ini, ceri kopi yang telah dipanen akan disebar di atas alas plastik dan dijemur di bawah sinar matahari. Beberapa produsen menggunakan teras bata atau meja-meja pengering khusus dengan aliran udara di bagian bawah sebagai media pengeringan. Selama proses penjemuran, ceri kopi harus dibolak-balik secara berkala agar pengeringan berlangsung merata dan untuk mencegah tumbuhnya jamur atau terjadinya pembusukan. Dalam metode ini, ceri kopi dikeringkan dalam bentuk utuh beserta semua lapisan-lapisannya. Pengeringan secara alami ini memungkinkan ceri mengalami fermentasi secara natural, sehingga lapisan kulit luarnya akan terkelupas dengan sendirinya. Proses natural dianggap mampu memberi rasa buah-buahan pada kopi, seperti blueberry, strawberry atau buah-buahan tropis. Kopi pun cenderung memiliki keasaman (*acidity*) rendah, rasa-rasa yang eksotis dan body yang lebih banyak.



Gambar 2. 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. Setelah ceri kopi dipanen, ceri-ceri tersebut diseleksi

terlebih dahulu dengan cara direndam di dalam air. Dalam proses ini, ceri yang mengapung akan dibuang karena dianggap tidak matang, sedangkan ceri yang tenggelam dipertahankan untuk proses lebih lanjut. Langkah berikutnya adalah membuang kulit luar dan daging ceri kopi menggunakan mesin pengupas khusus yang disebut depulper. Biji kopi yang telah terpisah dari kulitnya kemudian dimasukkan ke dalam bejana berisi air untuk dibersihkan. Dalam bejana ini, sisa-sisa kulit yang masih menempel pada biji kopi akan terlepas sepenuhnya melalui proses fermentasi. 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 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%. 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. 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
<i>Dry Process</i> (Natural)	Ceri kopi dijemur di bawah sinar matahari hingga kering, dengan kulit dan lapisan luar tetap utuh. Fermentasi alami terjadi selama pengeringan.	Rasa buah (blueberry, strawberry), keasaman rendah, rasa eksotis, body lebih banyak.
<i>Wet Process</i> (Washed)	Ceri kopi direndam dalam air, yang mengapung dibuang, yang tenggelam diseleksi, kulit dan daging kopi dihilangkan dengan mesin depulper, lalu difermentasi.	Karakter bersih, light, sedikit rasa buah, body ringan, keasaman lebih tinggi.

Semi- <i>Washed</i> (Giling Basah)	Ceri kopi dikupas kulit luarnya, dijemur hingga kelembaban 30-35%, kemudian dikupas lagi dan dijemur hingga kering.	Manis intens, body lebih penuh, keasaman lebih rendah dibandingkan dengan washed process.
------------------------------------	---	---

Table 2.2 Ringkasan Proses Jenis 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 Light 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

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. 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.

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. 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. 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. 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. 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. 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.	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 mengambang 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 :

- a. **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.
- b. **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.

c. 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.

d. 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.

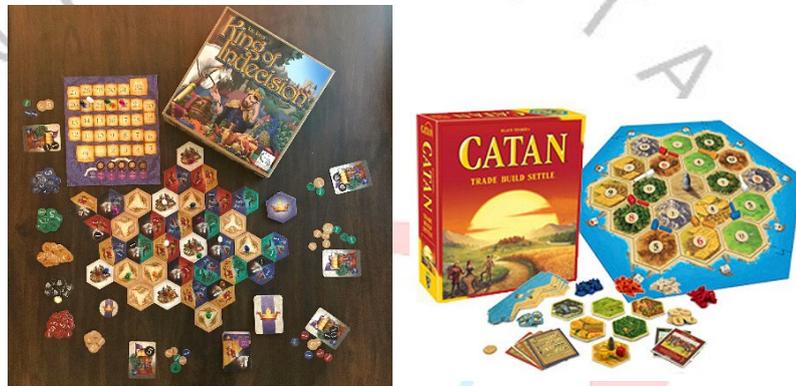
Melalui aktivitas minum kopi, nilai-nilai moralitas dan keyakinan tertentu dapat disampaikan atau direpresentasikan. Di ruang publik, identitas diri kerap dibentuk dan dimaknai melalui berbagai aktivitas, termasuk nongkrong sambil menikmati kopi. Aktivitas ini tidak hanya produktif secara sosial, tetapi 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. 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. 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

2.2.2 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

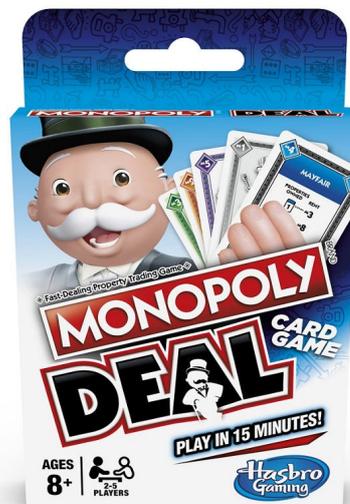
2.3.1 Definisi Permainan kartu

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*)

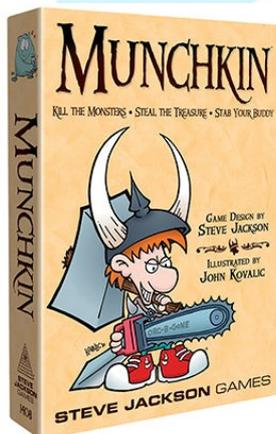
Pemain menarik kartu dari tumpukan setiap giliran. Ini adalah mekanik dasar yang mendasari sebagian besar permainan kartu. Pemain dapat menarik kartu untuk mengisi tangan atau mendapatkan kartu yang mereka butuhkan untuk mencapai tujuan dalam permainan. Contoh *permainan kartu* : *Monopoly Deal, Uno*



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 : tokoardgame.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. 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

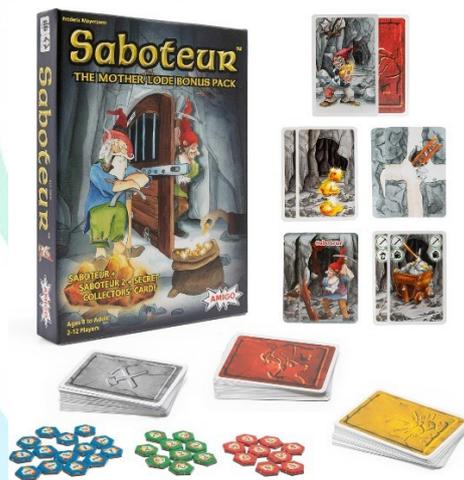
Gaya ilustrasi realis menggambarkan makhluk hidup, benda, dan alam secara akurat sesuai anatomi dan realitas tanpa perubahan. Ciri khasnya meliputi bentuk dan warna kompleks, tanpa outline, dan visual yang identik dengan aslinya, menekankan ketelitian untuk menciptakan kesan autentik.



Gambar 2. 26 Cardgame BANG!
(Sumber : tokoardgame.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

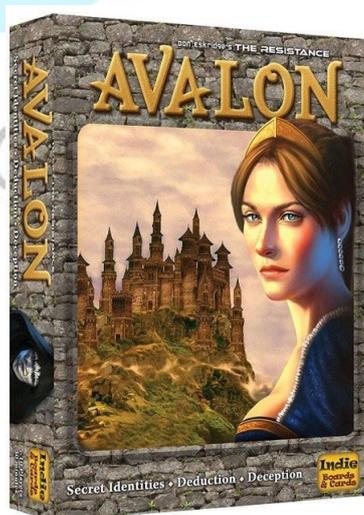
Gaya ilustrasi kartun adalah gaya yang menggambarkan makhluk hidup, benda, alam, dan objek lainnya dengan cara yang berbeda dari realitas, sering kali mengandung unsur humor dan tidak menekankan detail seperti ilustrasi realis. Ciri khas gaya ini meliputi bentuk dan warna yang mencolok, dapat menggunakan 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.	<i>Bang! The Card Game</i>
Semi-Realistis	Tidak sepenuhnya menyerupai wujud asli, namun masih mempertahankan unsur realitas.	Bentuk dan warna disederhanakan, bisa dengan/ tanpa outline, ada sentuhan kartun.	<i>Saboteur</i>
Kartun	Menggambarkan objek secara bebas, sering kali lucu, ekspresif, dan tidak realistis.	Warna mencolok, bentuk lucu dan kekanak-kanakan, boleh memakai outline.	<i>Here To Slay</i>
Fantasi	Menggambarkan objek secara imajinatif dengan elemen magis atau supranatural.	Warna kompleks, tanpa outline, detail tinggi, penuh unsur magis atau mitos.	<i>Avalon</i>

Table 2 7 Ringkasan Ilustrasi Pada Permainan Kartu

2.4.2 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 . 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. Tujuan utama dari layout adalah untuk menyampaikan

informasi atau pesan kepada audiens dengan cara yang jelas, efektif, dan estetik menarik.



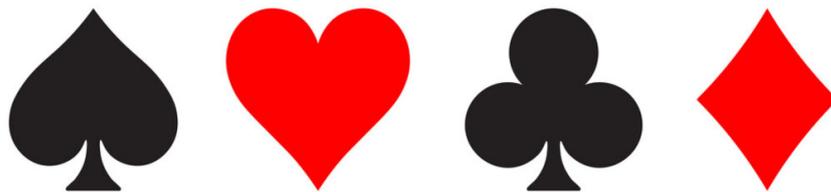
Gambar 2. 30 Contoh Layout Cardgame
(Sumber : medium.com)

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; 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>)

2.4.4 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.

2.4.5 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). 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 (makhluk hidup).

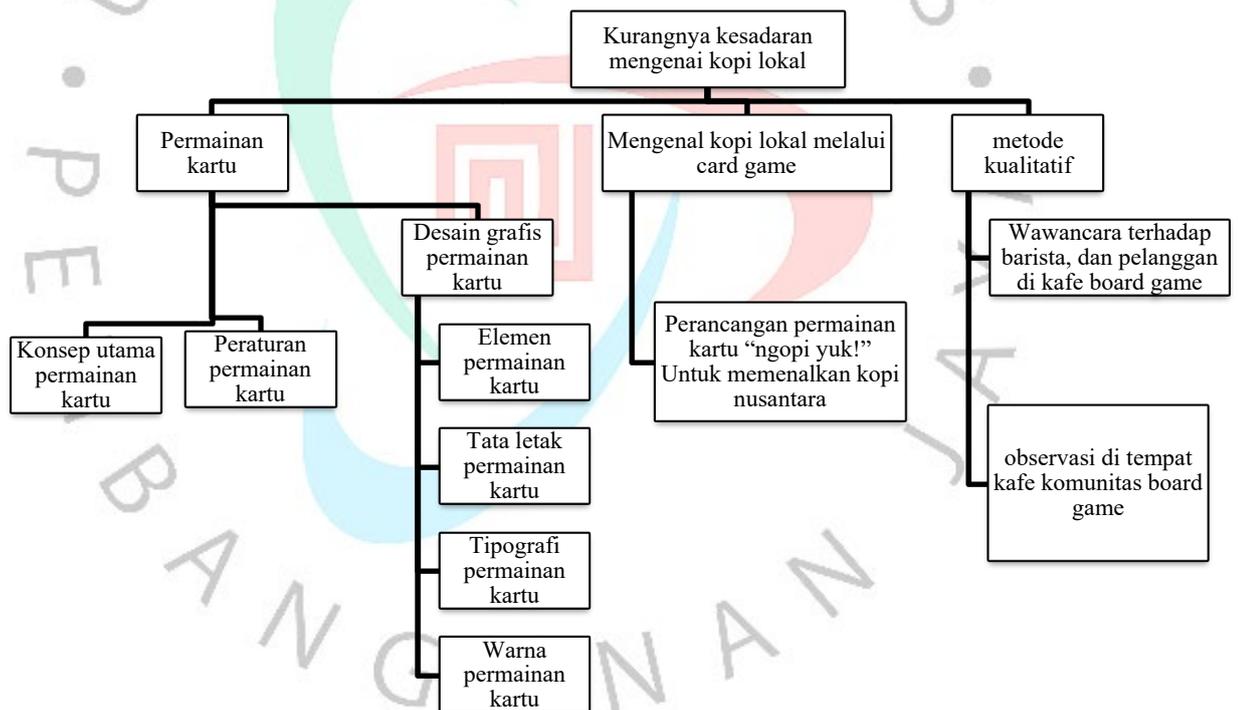


Gambar 2. 33 Contoh Penggunaan Warna Cerah Pada Permainan Kartu
(Sumber : Pinterest.com)

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