



Perancangan Card Game Kue Tradisional Indonesia Untuk Usia 18 – 21 Tahun

Naufal Rasyid Aditya¹, Restu Ismoyo Aji², Aris Sutejo³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional

“Veteran” Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294, (031) 870 6369

e-mail: naufalrasyidaditya@gmail.com¹ restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id² aris.dkv@upnjatim.ac.id³

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received Februari 2025

Received in revised form April 2025

Accepted Mei 2025

Available online Juli 2025

This research presents the design of a card game titled "Kejutan Manis Nusantara", aimed at introducing traditional Indonesian cakes to Generation Z, particularly those aged 18 to 21, in a fun and interactive way. This game combines education about the richness of Indonesian cuisine with a social experience that strengthens relationships among players. The card game design implements semi-realistic illustrations that clearly depict the cakes, making it easy for players to recognize traditional Indonesian cakes. The results of this research are expected to contribute to the preservation of Indonesian culture, especially in the culinary field, while introducing the diversity of Indonesian traditional cakes to the younger generation in an engaging way

Keywords: Card Game, Traditional Cake, Board Game.

1. Introduction

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya, dan salah satu warisan budaya yang mencolok adalah kuliner tradisional. Makanan tradisional Indonesia, yang diwariskan dari generasi ke generasi, memiliki peranan penting dalam mencerminkan identitas budaya setiap daerah. Secara umum, makanan tradisional ini bisa berupa hidangan utama atau makanan ringan. Makanan berat, seperti yang dijelaskan oleh Tantomi (Liputan6, 2024), adalah hidangan yang mengandung karbohidrat, protein, dan lemak, yang biasanya disantap dalam waktu makan utama, seperti sarapan, makan siang, atau makan malam. Sedangkan makanan ringan, atau sering disebut camilan, biasanya disantap di luar waktu makan utama (Kaluku et al., 2023)

Salah satu jenis makanan ringan yang menjadi bagian tak terpisahkan dari tradisi kuliner Indonesia adalah kue tradisional. Menurut Sri Palupi (Rahmadona et al., 2017), kue tradisional adalah jenis makanan kecil yang disajikan sebagai makanan selingan, yang resepnya diturunkan dari generasi ke generasi. Kue-kue ini sangat beragam, dan sebagian besar terbuat dari bahan-bahan lokal seperti tepung beras, ketan, dan kelapa, serta menggunakan teknik pengolahan yang sudah dikenal sejak lama. Namun, meskipun kue tradisional Indonesia memiliki kekayaan rasa dan manfaat yang tinggi, banyak generasi muda, terutama generasi Z (usia 18-21 tahun), yang tidak mengenal jenis-jenis kue tradisional ini.

Received 5 Februari, 2025; Revised 1 April, 2025; Accepted 28 Juli, 2025

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada 119 responden yang berjenis kelamin laki – laki dan perempuan dengan rentang usia 18 – 21 tahun yang berdomisili beragam dari seluruh Indonesia, lebih dari 50% di antaranya tidak mengetahui nama-nama kue tradisional Indonesia yang disebutkan, seperti *petulo*, *clorot*, dan *sengkulun*. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran dan pengetahuan tentang kue tradisional Indonesia, khususnya di kalangan anak muda, mulai memudar. Banyak dari mereka lebih mengenal kue modern yang dipengaruhi oleh budaya Barat, yang mudah ditemukan di kafe atau toko kue modern. Selain itu, pasar tradisional, yang dulu menjadi tempat utama untuk menemukan kue-kue tradisional, kini jarang dikunjungi oleh generasi muda. Berdasarkan hasil kuesioner, lebih dari 60% responden lebih sering mengunjungi kafe atau *bakery shop* dibandingkan pasar tradisional. Hal ini mengindikasikan kurangnya pengetahuan dan ketertarikan terhadap kue tradisional yang sering kali hanya dapat ditemukan di pasar tradisional yang didominasi oleh pengunjung dari kalangan ibu rumah tangga atau orang dewasa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, terdapat beberapa masalah utama yang perlu diperhatikan. Pertama, lebih dari 50% responden dari kalangan remaja usia 18 hingga 21 tahun tidak mengenal nama dan jenis kue tradisional Indonesia. Kedua, buku-buku yang membahas kue tradisional Indonesia cenderung tidak menarik bagi generasi muda karena isinya yang lebih banyak teks dan kurang visual, yang membuat mereka enggan membacanya. Ketiga, meskipun kue tradisional masih banyak ditemukan di pasar tradisional, kebanyakan remaja tidak tertarik untuk mengunjungi pasar ini, lebih memilih untuk pergi ke kafe atau tempat yang lebih modern. Keempat, belum ada media pembelajaran yang berbentuk permainan kartu (*card game*) yang dapat digunakan untuk mengenalkan kue tradisional Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Sehingga, dapat dirumuskan fokus masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merancang *card game* yang menarik, yang dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan dan melestarikan kue tradisional Indonesia, khususnya kepada generasi Z yang berusia 18 hingga 21 tahun. Permainan kartu ini diharapkan dapat menjadi cara yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan minat mereka terhadap kekayaan kuliner tradisional Indonesia.

Demi mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan yang digunakan mengacu pada teori *game design* atau desain permainan. Menurut teori desain permainan, elemen-elemen dalam permainan seperti tantangan, narasi, dan mekanisme permainan memiliki peran penting dalam menarik perhatian pemain dan meningkatkan keterlibatan mereka (Maryanti et al., 2021). Permainan yang dirancang tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk mengedukasi dengan cara yang menyenangkan dan menginspirasi pemain untuk lebih mengenal dan menghargai budaya Indonesia, khususnya kuliner tradisional. Adapun kue tradisional yang akan dipakai dalam perancangan ini berdasarkan dua buku yakni Buku *Kue kue Indonesia* oleh (Tobing & Hadibroto, 2015) dan buku *101 Kue Nusantara* oleh (Lestari, 2013). Hayatinufus A.L. Tobing & Cherry Hadibroto merupakan master atau pakar dalam bidang makanan dan kue tradisional Indonesia, sudah berkiprah di dunia masakan dan kue tradisional sejak tahun 1987 dan sudah menerbitkan puluhan buku resep.

Perlu dilakukan pengenalan kue tradisional khas Indonesia kepada remaja generasi z khususnya pada remaja akhir jenjang usia 18 hingga 21 tahun. Remaja pada jenjang tersebut biasanya menduduki kelas Sekolah Menengah Akhir hingga jenjang kuliah. Pada jenjang usia tersebut sudah bisa dibilang sebagai remaja yang beranjak dewasa. Menurut (Bryan, Musgrove & Powers, 2017; Knowles, 2013; Rothwell, 2008, dalam Mangundjaya et al., 2022) mengatakan bahwa "Orang dewasa tidak seperti anak-anak dimana tidak lagi belajar dengan cara disuapi oleh gurunya. Proses belajar orang dewasa atau biasa disebut dengan andragogi, direpresentasikan dengan cara belajar mandiri, memotivasi diri sendiri, dan memiliki karakteristik pemecahan masalah". Proses pembelajaran orang dewasa akan mendapatkan manfaat dari penggunaan prinsip-prinsip andragogi karena orang dewasa biasanya belajar melalui pengalaman mereka sendiri, yang

dapat mencakup komponen kognitif, emosi, dan perilaku (Hagen & Park, 2016; Mackerache, 2004, dalam Mangundjaya et al., 2022)

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, tujuan utama dari perancangan card game ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi remaja usia 18 hingga 21 tahun, yang dapat digunakan untuk mengenalkan kue tradisional Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, game ini bertujuan untuk mendukung upaya pelestarian budaya lokal Indonesia, khususnya dalam hal kuliner, dengan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang keberagaman kue tradisional Indonesia. Hasil dari penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam konteks desain komunikasi visual dan pelestarian budaya. Lewat jurnal (Artisna et al., 2022) bahwa memang semakin tahun kehadiran budaya barat semakin mendominasi, sehingga keadaan tersebut terus mengikis budaya asli nusantara. Melalui perancangan card game ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik bagi generasi Z, tetapi juga efektif dalam mengenalkan dan melestarikan kue tradisional Indonesia. Kontribusi lainnya adalah pengembangan media yang menggabungkan elemen hiburan dan edukasi, yang dapat diterapkan pada berbagai tema budaya lainnya. Selain itu, penelitian ini juga memperkenalkan pendekatan baru dalam desain pembelajaran berbasis permainan, yang bisa diterapkan dalam konteks pelestarian budaya lainnya di Indonesia. Dengan mengintegrasikan desain grafis yang menarik, informasi yang mudah dipahami, serta mekanisme permainan yang melibatkan interaksi sosial, card game ini dapat berfungsi sebagai alat yang efektif untuk melibatkan generasi muda dalam mempelajari dan menghargai kekayaan budaya Indonesia.

2. Research Method

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk merancang card game yang dapat mengenalkan kue tradisional Indonesia kepada generasi Z, khususnya yang berusia 18 hingga 21 tahun. Secara kualitatif, penelitian ini melibatkan wawancara dengan para ahli di bidang board game dan kuliner tradisional, yang memberikan panduan dalam merancang permainan dan memilih desain yang tepat. Wawancara pertama dilakukan dengan Angga (27 Tahun) seorang *game master* berpengalaman di Board Game Academy. Hasil wawancara dengan Angga menunjukkan bahwa ukuran card game yang ideal harus sesuai dengan telapak tangan agar nyaman saat dikocok. Ia juga menyarankan untuk menggunakan bahan karton atau *art paper* dengan ketebalan 310 gsm dan mengadaptasi konsep card game seperti Sushi Go Party yang cocok untuk audiens remaja.



Figure 1 Card Game Sushi GO Party

Berdasarkan komparasi yang penulis lakukan, Sushi Go Party adalah sebuah card game yang mengusung tema makanan Jepang, terutama berbagai jenis sushi, seperti appetizer, rolls, nigiri, dan dessert. Permainan ini dirancang oleh Phil Walker-Harding dan diterbitkan oleh

Gamewright Games pada tahun 2016. Dalam permainan ini, pemain harus mengumpulkan kombinasi kartu sushi untuk mendapatkan poin terbanyak, dengan gameplay yang berlangsung dalam tiga ronde. Setiap kartu memiliki nilai tertentu yang harus dikumpulkan oleh pemain untuk mendapatkan kombinasi terbaik. Sushi Go Party merupakan referensi yang ideal untuk perancangan card game dalam tugas ini karena *gameplay*-nya yang sederhana dan cepat, cocok untuk audiens remaja yang menginginkan permainan singkat namun menyenangkan. Selain itu, Sushi Go Party memiliki desain visual yang sederhana namun menarik, menggunakan gaya ilustrasi yang mudah dipahami dan menyenangkan, yang sangat sesuai untuk audiens yang lebih muda, termasuk remaja usia 18-21 tahun. Pemilihan material kartu yang tebal dan kemasan yang kokoh juga membuat game ini lebih tahan lama dan menarik secara visual.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan Almon (28 Tahun), pemilik Board Game Academy, yang memberikan wawasan tambahan mengenai jenis permainan yang cocok untuk remaja. Menurut Almon, game edukatif untuk remaja harus menyenangkan terlebih dahulu, dan durasi permainan yang tepat adalah antara 15 hingga 45 menit. Ia menekankan pentingnya kesederhanaan dalam desain permainan untuk remaja, terutama jika game tersebut berfokus pada edukasi, agar tetap menarik untuk dimainkan. Kemudian, Sam Sidar 26 (Tahun), seorang master board game, memberikan perspektif mengenai pembuatan game dan tantangan dalam menciptakan permainan yang menarik bagi remaja. Ia menyarankan untuk menambahkan elemen kompetitif dalam game, karena remaja cenderung tertarik pada tantangan yang melibatkan persaingan. Mas Sam juga menjelaskan bahwa game dengan kompleksitas yang lebih tinggi akan memiliki tingkat replayability yang lebih tinggi, yang akan menarik pemain untuk terus mencoba.

Selain wawancara dengan ahli board game, Retno Suwanti (39 Tahun), pemilik usaha katering kue tradisional, memberikan informasi berharga tentang kue tradisional Indonesia. Menurut Mbak Retno, meskipun beberapa kue tradisional telah terpengaruh oleh akulturasi budaya luar, mereka tetap mempertahankan resep asli nenek moyang. Hal ini menunjukkan bahwa kue tradisional Indonesia memiliki ciri khas yang harus dilestarikan meskipun terus beradaptasi dengan perkembangan zaman. Wawancara juga dilakukan dengan dua ilustrator, Satria Agung (25 Tahun) dan Ami Pertiwi (26 Tahun), untuk menentukan gaya ilustrasi yang tepat untuk card game ini. Keduanya sepakat bahwa gaya ilustrasi semi-realis dengan warna cerah lebih cocok untuk audiens remaja, karena gaya tersebut dapat memberikan kesan yang lebih realistis dan yang terpenting akan menggambarkan rupa kue tradisional dengan jelas dan lebih sesuai dengan yang aslinya.



Figure 2 Referensi Gaya Gambar dari ilustrator

Sebagai upaya untuk mengembangkan gambaran yang lebih baik terkait permainan yang akan dikembangkan, penulis juga melakukan observasi. Observasi pertama dilakukan pada tanggal

19 Oktober 2024 di Board Game Academy Surabaya. Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami bagaimana mereka berinteraksi dengan permainan, permainan apa saja yang mereka mainkan, serta bagaimana mereka menjalankan dan menyelesaikan permainan tersebut. Observasi kedua dilakukan di Kampoeng Ilmu Surabaya, di mana peneliti melakukan studi terhadap buku-buku mengenai kue tradisional Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang pengertian tradisional serta jenis-jenis kue tradisional yang ada di Indonesia. Observasi ketiga dilakukan di Pasar Tradisional di Sidoarjo untuk menilai minat masyarakat terhadap kue tradisional, serta untuk melihat sejauh mana remaja usia 18-21 tahun berkunjung ke pasar tradisional dan membeli kue tradisional.

Selain observasi, penelitian ini juga mengumpulkan data melalui kuesioner yang disebarkan kepada 119 responden remaja berusia 18 hingga 21 tahun. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur pemahaman dan minat audiens terhadap kue tradisional Indonesia, serta kebiasaan mereka terkait makanan ringan. Responden juga diminta untuk melihat foto-foto berbagai jenis kue tradisional dan memberikan respons apakah mereka mengenalnya atau tidak. Hasil dari kuesioner ini menunjukkan bahwa sebanyak 98,2% responden mengonsumsi makanan ringan setelah makan besar, dengan 71,4% memakannya beberapa kali seminggu. Snack yang paling digemari adalah *chiki (lays, Cheetos)* dan dessert (pudding, es krim), sedangkan kue tradisional lebih sedikit dipilih (47-40 responden). Kue tradisional biasanya hanya ditemukan di pasar tradisional, yang jarang dikunjungi oleh remaja, dengan 59,7% lebih suka membeli snack di supermarket. Sebagian besar responden (87,4%) merasa bahwa kue tradisional Indonesia kini kalah populer dibandingkan kue gaya Barat, dengan alasan utama kurangnya promosi dan sulitnya mendapatkan kue tradisional di tempat selain pasar tradisional. Kue tradisional manis lebih disukai (63%) dibandingkan yang gurih. Di sisi lain, 89,1% responden setuju bahwa melestarikan kue tradisional sangat penting. Sebanyak 77,3% remaja akhir menyukai card game, dengan 55,5% memilih bermain game di kafe bersama teman. Kuesioner menunjukkan bahwa card game dapat mempererat hubungan sosial dan meningkatkan wawasan sambil bersenang-senang. Hal ini menunjukkan bahwa card game adalah media yang efektif untuk mengenalkan kue tradisional Indonesia kepada remaja, dengan 52% responden setuju bahwa card game adalah media yang cocok untuk tujuan ini.

Untuk melengkapi data primer yang diperoleh, penelitian ini juga mengandalkan data sekunder yang dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, artikel, dan website yang relevan. Buku-buku seperti "*Serat Centhini*" dan "*Kue-kue Indonesia*" memberikan wawasan tentang keberagaman kue tradisional Indonesia, teknik pengolahan, serta sejarahnya. Selain itu, jurnal yang membahas generasi Z, makanan tradisional, dan konsep "tradisional" juga dijadikan referensi untuk mendalami konteks sosial dan budaya yang relevan dengan audiens target. Artikel-artikel yang membahas tentang kue yang digunakan dalam upacara tradisional dan festival kuliner Nusantara memberikan tambahan perspektif yang memperkaya pemahaman tentang pentingnya melestarikan kue tradisional Indonesia.

3. Results and Analysis

3.1. Perumusan Konsep

Berdasarkan permasalahan dan temuan yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya, dapat dirumuskan konsep yang diangkat dalam perancangan ini; yaitu "Keakraban Melalui Kue Tradisional". Konsep "Keakraban Melalui Kue Tradisional" bertujuan mengenalkan kue tradisional Indonesia kepada generasi Z, khususnya remaja usia 18-21 tahun, melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif menggunakan media card game. Secara denotatif, "keakraban" berarti kedekatan dalam persahabatan, "melalui" berarti menempuh, dan "kue tradisional" mengacu pada

kue yang telah lama dibudidayakan secara turun temurun. Secara konotatif, konsep ini bertujuan untuk melestarikan budaya lokal Indonesia melalui media yang menyenangkan dan edukatif, menyasar remaja yang belum terlalu mengenal atau mengetahui nama, rupa, dan bahan kue tradisional Indonesia.

Judul card game ini adalah “Kejutan Manis Nusantara”, yang mencerminkan banyaknya kue tradisional Indonesia yang memiliki rasa manis. Kata “manis” menggambarkan momen kebersamaan dan keakraban antar individu, sementara “Nusantara” menggambarkan keberagaman kue tradisional Indonesia dari berbagai daerah. Bahasa yang digunakan dalam card game ini adalah Bahasa Indonesia, agar mudah dipahami oleh audiens target, yaitu remaja, yang sudah akrab dengan bahasa sehari-hari ini. Card game “Kejutan Manis Nusantara” dirancang untuk melestarikan budaya kue tradisional Indonesia. Pemain akan disajikan gambar kue tradisional, asal daerah, dan bahan utama dan bahan pelengkap yang digunakan untuk membuatnya di dasarkan dari buku *Kue kue Indonesia* oleh (Tobing & Hadibroto, 2015) 20 dan buku *101 Kue Nusantara* oleh (Lestari, 2013). Game ini bertujuan untuk melestarikan warisan budaya Indonesia dan mencegah kue tradisional tergeser oleh kue gaya Barat.

3.2. Konsep Permainan

- Jumlah Pemain: 2-4 orang
- Jumlah kartu kue yang dimainkan bergantung pada jumlah pemain, contohnya 2 pemain 14 kartu kue yang dimainkan, 3 pemain 21 kartu kue dan 4 pemain 28 kartu kue
- Usia: 8 tahun ke atas, khususnya remaja usia 18-21 tahun
- Waktu Bermain: 15-45 menit
- Komponen Permainan:
 - 42 Kartu Kue (dengan kategori :tosqa, hijau, pink, ungu)
 - 52 Kartu Bahan (njam utama dan pelengkap)
 - 30 Kartu *Ability*
 - 25 Koin (bernilai 1, 2, dan 3)
 - 1 Rules Book
 - 1 Pion First Player
- Peraturan Bermain
 - Setiap pemain mendapat 8 kartu bahan di setiap rondonya
 - Kartu ability didapat setiap berhasil memasak kue
 - Pion first player di putar kekiri setiap ronde berganti, ronde berganti ditandakan jika pada ronde ini sudah tidak ada yang bisa memasak, kartu kue maupun bahan habis maka akan mensuffle kartu bahan dan membagikan kartu bahan lagi dan memulai ronde berikutnya
 - Jika pemain belum melengkapi bahan pelengkap (ikan, daun pisang, pisang) namun sudah melengkapi bahan utama dan ronde berakhir maka dia berhak mengambil kue tersebut dan beri koin untuk kue tersebut diatasnya sebagai penanda, namun jika dia bisa melengkapi bahan pelengkap maka diatas kartu kue tersebut di beri koin untuk bahan pelengkap, misal kartu kue pisang rai terdapat bahan pelengkapdaun pisang senilai koin 2, maka saat dia mengambil kartu tersebut selain diberi koin kue juga di diberi koin 2 untuk diatasnya, guna menandai kartu mana yang dimasak menggunakan bahan pelengkap dan yang tidak agar memudahkan penghitungan poin di akhir nanti
 - 2 pemain 3 kartu kue yang di taruh meja, 3 pemain 4 kartu kue yang ditaruh meja, 4 pemain 5 kartu kue yang ditaruh diatas meja (Jumlah player + 1)
- Cara Bermain (Contoh 3 Pemain)

- Bagikan 8 kartu bahan pada setiap pemain
- Tentukan pemain yang pertama mulai dan beri salah satu pemain pion first player
- Karena 3 pemain gunakan 21 kartu kue
- Susun kartu kue di meja sebanyak jumlah player + 1 berarti 4 kartu kue yang dibuka
- Mulailah menyusun dan mencocokkan bahan yang dipunya dengan yang tertera pada kartu kue tersebut
- Jika kamu berhasil menyusun dan melengkapi bahan kue tersebut lebih dulu daripada temanmu, kamu dapat mengambil kartu kue tersebut dan mendapatkan kartu ability, kartu ability langsung dipakai saat itu atau di ronde berikutnya
- Jika sudah tidak ada pemain yang bisa memasak atau kehabisan kartu maka bisa lanjut ke ronde berikutnya dengan mulai membagikan kartu bahan baru sebanyak 8 kepada tiap pemain
- Berlomba lomba merebut kue yang ada dibatas meja
- Jika kartu kue sudah habis akan ditotal berapa jumlah koin yang di dapat oleh setiap pemain

3.3. Konsep Visual

Gaya visual yang dipilih menggunakan warna cerah dengan nuansa retro yang mendukung konsep "keakraban melalui kue tradisional". Ilustrasi menggunakan gaya semi-realis untuk menampilkan detail rupa kue tradisional Indonesia secara jelas, agar remaja dapat mengenali dan tertarik dengan kue tersebut. Melewati Penelitian jurnal (Audrey, 2021) menunjukkan bahwa generasi Z lebih menyukai ilustrasi semi-realis dengan efek brush strokes (25,5%), sehingga gaya ini dipilih untuk perancangan ini. Tentunya dalam perancangan ini menggunakan tipografi, tipografi memiliki fungsi untuk mengatur huruf dan teks agar terlihat menarik, selain itu untuk memudahkan pembaca (Sulaiman, 2023). Untuk tipografi dalam perancangan ini menggunakan, font *Lobster Fugu*, dipilih untuk judul karena nuansa dekoratif dan tidak monoton, mendukung tema keakraban. Font *Incar* dan *Hey Bro* digunakan untuk isi dan sub judul karena tingkat keterbacaan yang tinggi, ketiga font tersebut lisensinya bebas digunakan secara komersil. Warna cerah dipilih berdasarkan jurnal penelitian milik (Zhafirah et al., 2021) yang menunjukkan bahwa remaja lebih menyukai warna cerah (42,5%), yang mencerminkan kepribadian mereka yang semangat dan *playful*. Warna cerah ini juga merepresentasikan warna asli kue tradisional, mendukung tujuan perancangan untuk mengenalkan rupa kue dengan lebih akurat.

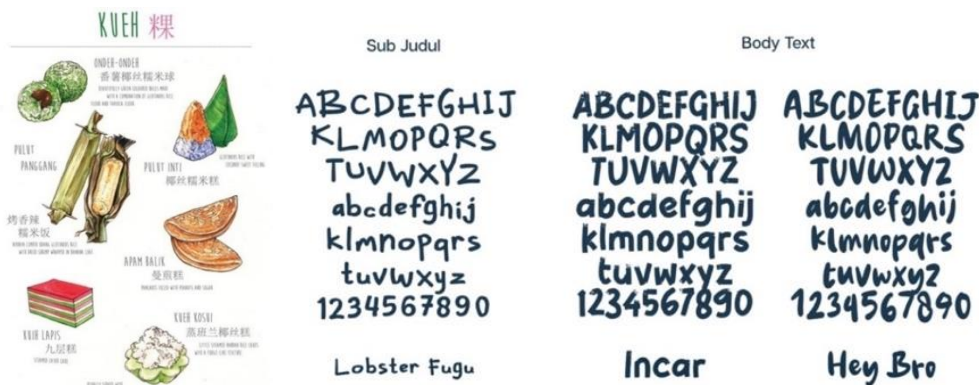


Figure 3 Acuan Ilustrasi Kue dan Tipografi



Figure 4 Palet warna

3.4. Konsep Media

Media utama dalam perancangan ini adalah *card game*, permainan ini akan mengangkat tema kue tradisional Indonesia bertujuan untuk melestarikan budaya lokal asli Indonesia. Isi konten dari *card game* ini berisi informasi seperti nama kue tradisional, bahan-bahan kue tradisional, bentuk rupa kue tradisional, asal daerah kue tradisional, sedangkan dalam pembuatan *card game* ini menggunakan material Bahan seperti Untuk kartu berbahan art paper/ivory 310 dengan ukuran standar poker yaitu 63,5mm x 88.9mm, Pion first player menggunakan carton board, Koin akan menggunakan material carton board dengan diameter 2.5cm, Box packaging berukuran 22.35 cm x 17.01 cm x 6 cm berbahan cartom board kokoh tebal.

3.5. Perancangan Desain

Dalam tahap implementasi desain, proses penggabungan antara karakter yang sudah dipilih. Tahap ini berfokus pada visualisasi awal dalam bentuk sketsa, proporsi, dan ekspresi yang merepresentasikan karakter sesuai dengan acuan yang sudah dipilih dan jalan cerita. Serangkaian sketsa dibuat untuk mengeksplorasi pose, ekspresi dan gestur. Berikut adalah hasil dari tahap sintesis dari karakter Ami, Mama Ami dan Papa Ami.

Desain kartu permainan ini mengimplementasikan gaya ilustrasi semi-realis yang Digambar digital. Setiap kartu menampilkan gambar kue tradisional Indonesia, seperti "*Lupis*," "*Getuk*," dan "*Wingko*," dengan warna cerah dan detail yang jelas, sehingga rupa kue tersebut mudah dikenali. Gaya semi-realis ini memberikan tekstur dan nuansa pada kue, membuatnya terlihat lebih hidup dan menarik. Penggunaan warna latar belakang pastel dan warna-warna alami mendukung kesan hangat dan mengundang pada ilustrasi tersebut. Selain itu, setiap kartu dilengkapi dengan deskripsi singkat mengenai asal daerah dan bahan-bahan kue tersebut, memberikan elemen edukatif pada permainan. Desain ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung tujuan memperkenalkan dan melestarikan warisan kuliner Indonesia bagi audiens muda.



Figure 5 Implementasi Ilustrasi kue

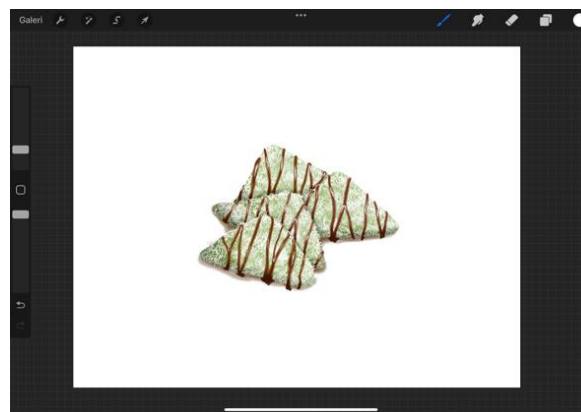


Figure 6 Proses menggambar Ilustrasi kue



Figure 7 Alternatif Ilustrasi Kue dan polling



Figure 8 Ilustrasi Kue Terpilih

Mengambil judul “kejutan Manis Nusantara” penggunaan judul tersebut dikarenakan memiliki makna bahwa kue tradisional Indonesia banyak yang mempunyai rasa manis sehingga tergabungkan antara manis dan nusantara maka akan langsung terpikir bahwa itu kue, dan kata manis juga menggambarkan suatu momen kebersamaan dan keakraban antara individu satu dengan lainnya. Logo "Kejutan Manis Nusantara" menampilkan desain yang hangat dan tradisional dengan elemen kelapa serta motif tulisan pada kata “Kejutan Manis” bermotif seperti batok kelapa yang melambangkan kekayaan kuliner Indonesia karena bahan yang paling sering digunakan untuk pembuatan kue tradisional yakni kelapa. Di bawahnya, kata “Nusantara” ditulis dengan warna hijau dan bentuk daun, melambangkan salah satu bahan ikonik yang digunakan sebagai pembungkus kue tradisional, yaitu daun pisang. Kombinasi warna coklat dan hijau menonjolkan kesan alami, mencerminkan kue tradisional Indonesia yang dekat dengan alam dan budaya lokal. Desain ini menyampaikan pesan budaya dengan tampilan yang modern dan menarik bagi audiens muda.



Figure 9 Desain Logo Terpilih



Figure 10 Alternatif Logo dan Poling

Desain kartu kue dalam permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menarik dan edukatif. Kartu Kue menampilkan ilustrasi kue tradisional Indonesia dengan gambar yang menarik dan warna cerah dibagian tengahkartu, seperti pada kartu "Lupis" yang menggambarkan kue dengan tekstur yang jelas, pada kartu tersebut dilengkapi dengan deskripsi singkat tentang penjelasan singkat dibagian bawah, lalu *icon symbol* beberapa lingkaran dibawah merupakan bahan yang digunakan untuk membuat kue tersebut, dibagian atas terdapat tulisan asal daerah dan nama kue tersebut. Untuk kartu kue menggunakan bahan art paper/ivory 310 dengan ukuran standar poker yaitu 63,5mm x 88.9mm.



Figure 11 Desain Kartu Kue Terpilih



Figure 12 Alternatif Desain Kartu Kue dan polling

Kartu Bahan seperti kartu "Umbi Umbian", menampilkan bahan alami dengan ilustrasi semi realis, menggunakan latar belakang daun pisang yang sesuai untuk menunjukkan bahan yang diperlukan dalam pembuatan kue. Sementara itu terdapat empat lingkaran di keempat sisi kartu bahan, lingkaran ini merupakan *icon symbol* kartu bahan tersebut yang berguna untuk mencocokkan dengan symbol yang ada di kartu kue. Sementara ditengah kartu bahan terdapat ilustrasi gambar bahan kue tradisional dan nama bahan tersebut.



Figure 13 Desain Kartu Bahan Terpilih



Figure 14 Alternatif Desain Kartu bahan dan polling

Kartu Ability memberikan kemampuan khusus kepada pemain, dengan desain yang lebih sederhana namun mencolok, menggunakan latar belakang berwarna emas untuk memberikan kesan penting, dan teks yang jelas agar pemain dapat memahami efek kartu tersebut. Desain ini secara keseluruhan menyajikan kombinasi visual yang menarik, serta mendukung pengalaman permainan yang seru sambil memperkenalkan kue tradisional Indonesia. Kartu Bahan menggunakan bahan yang sama dengan Kartu kue yakni art paper/ivory 310 dengan ukuran standar poker yaitu 63,5mm x 88.9mm.



Figure 15 Desain Kartu Ability Terpilih



Figure 16 Alternatif Desain Kartu Ability dan polling

Desain belakang kartu "Kejutan Manis Nusantara" menampilkan latar belakang dengan warna cerah yang menciptakan kesan yang menarik. Logo permainan tetap diletakkan di tengah untuk menjaga konsistensi visual, sementara desain latar belakang yang bersih dan sederhana memastikan kartu mudah dikenali dan menarik perhatian pemain. Untuk kartu ability menggunakan bahan art paper/ivory 310 dengan ukuran standar poker yaitu 63,5mm x 88.9mm.



Figure 17 Desain bagian belakang kartu



Figure 18 Alternatif desain belakang Kartu dan poling

Desain cover permainan "Kejutan Manis Nusantara" menampilkan visual yang cerah dan mengundang, menggambarkan kekayaan kue tradisional Indonesia. Di bagian depan, terdapat sebuah keranjang bambu bulat yang penuh dengan berbagai kue tradisional yang berwarna-warni, mewakili berbagai jenis kue dari berbagai daerah di Indonesia. Logo "Kejutan Manis Nusantara" terlihat mencolok di bagian atas dengan tipografi tebal dan playful, menegaskan nuansa menyenangkan dan interaktif dari permainan ini. Desain menggunakan warna hangat dengan sentuhan merah dan hijau di latar belakang, memberikan kesan tradisional dan hangat. Ilustrasi yang detail pada cover ini memastikan keberagaman dan daya tarik kue tradisional Indonesia terlihat dengan jelas, sambil tetap menarik perhatian audiens. Bagian bawah cover menampilkan sekilas kartu-kartu yang digunakan dalam permainan, memberikan gambaran mengenai elemen permainan. Secara keseluruhan, cover ini berhasil menggambarkan tema permainan, yaitu kekayaan kuliner Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Box packaging berukuran 22.35 cm x 17.01 cm x 6 cm berbahan carton board kokoh tebal.



Figure 19 Desain Cover



Figure 20 Alternatif Desain Cover dan polling

Desain packaging untuk "Kejutan Manis Nusantara" menggunakan kotak yang kokoh dengan visual menarik, menampilkan gambar kue tradisional Indonesia dan logo permainan yang mencolok. Di dalam kotak, terdapat kompartemen untuk menyimpan kartu dan komponen permainan dengan rapi, memastikan kenyamanan saat penyimpanan dan permainan. Sedangkan rules book memiliki desain sederhana dengan sampul bertuliskan "Rules Book", di dalamnya terdapat petunjuk permainan yang jelas dan mudah dipahami. Dengan font yang mudah dibaca, buku ini memberikan informasi lengkap tentang cara bermain, memastikan pemain dapat memahami aturan permainan dengan cepat dan menikmati pengalaman bermain yang menyenangkan.

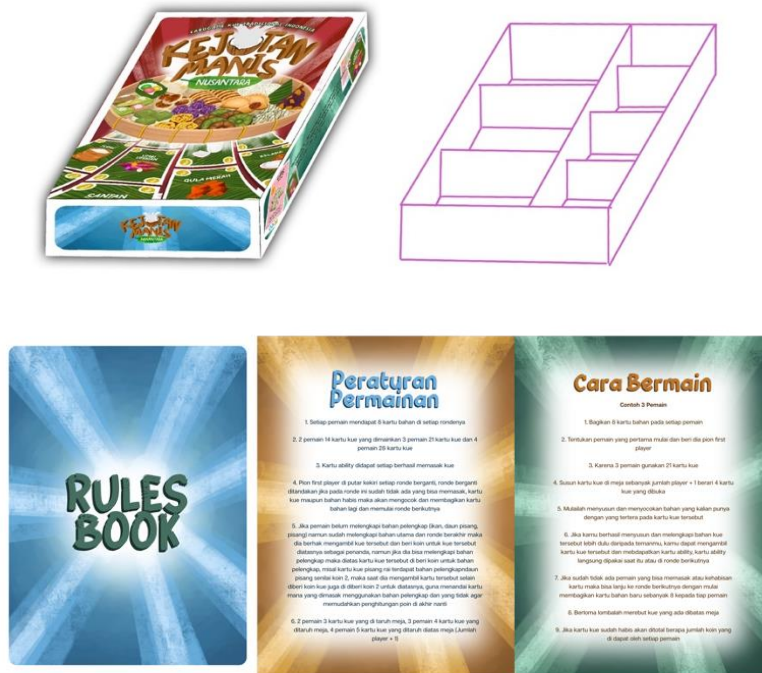


Figure 21 Packaging dan Rules book

4. Conclusion

Card game dengan judul “kejutan manis nusantara” adalah permainan kartu yang dirancang untuk remaja akhir usia 18-21 tahun dengan tujuan mengenalkan serta melestarikan budaya nusantara indonesia khususnya dibidang makanan yakni kue tradisional. Perancangan ini bisa dikatakan berhasil jika permainan dapat dipahami dan diterapkan oleh target audiens, maka dari itu memerlukan metode penelitian yang sesuai dengan kebutuhan perancangan. Dengan metode 5W + 1H dan wawancara serta melakukan kuisisioner terhadap target audiens dapat menemukan solusi kreatif untuk card game ini. Banyak remaja sekarang yang tidak mengetahui baik rupa maupun nama dari kue-kue tradisional sehingga lewat perancangan ini berupaya agar mendapatkan cara untuk mengetahui kue tradisional dengan cara yang menyenangkan serta dapat menambah keakraban, keharmonisa, keseruan diantara pertemanan. Komponen yang ada di dalam card game ini ada beberapa macam seperti kartu bahan utama untuk pembuatan kue tradisional, kartu kue yang didalamnya terdapat gambar kue tradisional indonesia, kartu ability serta koin. Dengan adanya card game kejutan manis nusantara diharapkan bukan hanya menjadi sarana hiburan yang

menyenangkan namun juga sebagai media edukasi serta guna melestarikan budaya nusantara khususnya dibidang makanan.

References

- A.L, H., Tobing, & Hadibroto, C. (2015). *Kue-Kue Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Artisna, P., Naswa, F., & Rohmah, M. (2022). Respon Generasi Milenial Indonesia Di Tengah Masuknya Budaya Asing. *Universitas Negeri Surabaya 2022* |, 695, 695–705.
- Audrey, N. (2021). *Perancangan Desain Cover Buku Jurnal untuk Target Market Gen Z*. 733–740.
- Dapur Lestari. (2013). *101 Kue Nusantara*. Kriya Pustaka.
- Kaluku, K., Junieni, Mahmud, & Ruaida, N. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Ngemil Terhadap Prestasi Belajar dan Status Gizi (Studi Literatur). *Global Health Science*, 8(2), 69–74.
- Liputan6. (2024, Maret 19). *Aneka Makanan Berat yang Cocok Dimakan Siang dan Malam*. Retrieved Desember 21, 2024, from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5550100/aneka-makanan-berat-yang-cocok-dimakan-siang-dan-malam>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsia*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Maryanti, E., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Murdijati-Gardjito, Santoso, U., & Hermayani, E. (2022). *Ragam Kudapan Jawa*. Nigtoon Cookery.
- Rahmadona, T., Yulastri, A., & Syarif, W. (2017). Inventarisasi Jenis Dan Resep Kue-Kue Tradisional Di Kabupaten Pasaman Barat. *E-Journal Home Economic and Tourism*, 14(1), 4. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/view/7285>
- Rustan, L. (2020). *Jajan Pasar Ala Master Kue Tradisional*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sulaiman, A. M. (2023). *TIPOGRAFI: DASAR DAN PENERAPANYA*. Mitra Cendekia.
- Zhafirah, S., Masnuna, M., & Yani, A. R. (2021). Buku Ilustrasi 4 Macam Kepribadian Remaja 16-18 Tahun. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(02), 1–12. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i02.323>