

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *CARD GAME* KUE TRADISIONAL INDONESIA UNTUK USIA 18 – 21 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh:

NAUFAL RASYID ADITYA

21052010160

Dosen Pembimbing 1:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

Dosen Pembimbing 2 :

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2025

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN CARD GAME KUE TRADISIONAL INDONESIA

UNTUK USIA 18 – 21 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh:

NAUFAL RASYID ADITYA

21052010160

Dosen Pembimbing 1:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

Dosen Pembimbing 2 :

Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN CARD GAME KUE TRADISIONAL INDONESIA
UNTUK USIA 18 – 21 TAHUN**

Disusun Oleh:
NAUFAL RASYID ADITYA
21052010160

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

Penguji I



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19941124 202406 2002

Penguji II



Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

**Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN CARD GAME KUE TRADISIONAL INDONESIA
UNTUK USIA 18 – 21 TAHUN

Disusun Oleh:
NAUFAL RASYID ADITYA
21052010160

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

NPT. 201 19850106 174

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

NIP. 19851106 201903 1002

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Naufal Rasyid Aditya
NPM : 21052010160
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoarjo, 10 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Naufal Rasvid Aditya
21052010160

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang sangat luas. Di dalamnya terdapat beraneka ragam budaya. Salah satunya adalah makanan tradisional, yang berasal dari suatu tempat dan dibuat dengan bahan setempat dan sudah ada secara turun menurun serta menjadi ciri khas daerah tersebut. Makanan tradisional tidak hanya makanan berat tetapi juga makanan ringan, contohnya seperti kue tradisional. Seiringnya majunya zaman, kue tradisional mulai terlupakan, banyak remaja tidak tahu nama maupun rupa kue tradisional. Salah satu faktornya juga karena kue yang berasal dari Barat lebih mudah ditemui dibanding kue tradisional. Oleh sebab itu dibutuhkan metode pengenalan yang lebih baru dan menarik dalam mengenalkan kue tradisional Indonesia, yaitu berupa *card game* yang ditujukan untuk remaja akhir, dengan tujuan untuk melestarikan budaya nusantara yakni kue tradisional.

Perancangan *card game* ini menggunakan metode kualitatif dengan metode wawancara, observasi, 5w + 1H serta metode kuantitatif melalui kuesioner. Dalam perancangan ini dilakukan wawancara terhadap beberapa pihak, kepada ahli *board game*, pemilik katering kue tradisional. Observasi dilakukan bukan hanya untuk mencari tahu apakah sudah ada *card game* kue tradisional Indonesia tetapi juga mengamati bagaimana target audiens dalam memainkan *card game*, kuesioner dilakukan guna mengetahui kebiasaan, ketahuan remaja akhir usia 18-21 tahun terhadap kue tradisional Indonesia.

Hasilnya berupa *card game* yang kompetitif dan menyenangkan, dengan judul "Kejutan Manis Nusantara", yang inti permainannya untuk mengumpulkan bahan-bahan komposisi kue tradisional Indonesia serta merebutkan kue tradisional tersebut. Dengan ini target audiens akan lebih mudah menerima informasi mengenai asal daerah, nama, bahan komposisinya dan trivia, sambil disaat bersamaan menjaga situasi sosial seperti keseruan dan keakraban saat sedang berkumpul dengan teman atau saudara.

Perancangan ini diharapkan dapat membantu dan juga mengedukasi remaja akhir usia 18 - 21 tahun agar lebih mengenal dan mewariskan budaya nusantara yakni kue tradisional Indonesia. Karena sesungguhnya kue tradisional Indonesia tidak kalah dengan kue barat. kue tradisional Indonesia mempunyai rasa yang kompleks dan tampilan yang sangat cantik serta beraneka warna.

Kata Kunci : *Card Game, Kue Tradisional, remaja akhir 18 – 21 tahun*

ABSTRACT

Indonesia is a very large country. In it there are various cultures. One of them is traditional food, which comes from a place and is made with local ingredients and has existed for generations and is a characteristic of the area. Traditional food is not only heavy food but also snacks, for example traditional cakes. As time goes by, traditional cakes are starting to be forgotten, many teenagers do not know the name or appearance of traditional cakes. One of the factors is also because cakes from the West are easier to find than traditional cakes. Therefore, a newer and more interesting introduction method is needed in introducing traditional Indonesian cakes, namely in the form of a card game aimed at late teenagers, with the aim of preserving the culture of the archipelago, namely traditional cakes.

The design of this card game uses a qualitative method with interview methods, observation, 5w + 1H and quantitative methods through questionnaires. In this design, interviews were conducted with several parties, to board game experts, owners of traditional cake catering. Observations were made not only to find out whether there was already a traditional Indonesian cake card game but also to observe how the target audience played the card game, a questionnaire was conducted to find out the habits, it was discovered that late teenagers aged 18-21 years old were interested in traditional Indonesian cakes.

The result was a competitive and fun card game, entitled "Kejutan Manis Nusantara", the core of the game is to collect ingredients for traditional Indonesian cakes and fight over the traditional cakes. With this, the target audience will find it easier to receive information about the region of origin, name, ingredients and trivia, while at the same time maintaining a social situation such as excitement and intimacy when gathering with friends or relatives.

This design is expected to help and also educate late teenagers aged 18-21 years to get to know and inherit the culture of the archipelago, namely traditional Indonesian cakes. Because in fact traditional Indonesian cakes are not inferior to western cakes. Traditional Indonesian cakes have a complex taste and a very beautiful and colorful appearance.

Keywords: *Card Game, Traditional Cakes, late adolescents 18-21 years*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayat, dan karunianya sehingga laporan perancangan Card Game kue tradisional Indonesia untuk usia 18 – 21 tahun dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur. *Card Game* “kejutan manis nusantara” ini merupakan permainan untuk mengenalkan baik rupa, nama, bahan, asal berbagai macam kue tradisional Indonesia.

Topik ini di ambil melalui keresahan penulis terhadap teman-temanya, setiap kali bertanya kepada teman mengenai kue tradisional beberapa dari mereka tidak mengetahui baik rupa maupun nama kue tradisional yang penulis tanya, terlebih penulis senang berkuliner makanan, tidak hanya di Surabaya saja namun diluar kota juga.

Terima Kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan doa selama proses penyusunan laporan ini. Dengan penuh rasa hormat dan tulus, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada Nabi Muhammad SAW
3. Kepada orang tua saya yang terus mendukung serta mendoakan saya dan membantu dalam hal finansial
4. Kepada Yangti saya tersayang, yang selalu mendoakan saya dan memberi semangat serta dukungannya
5. Kepada Bulik Ana, Mas Qq, Mbak Lia dan seluruh keluarga besar saya yang selalu mensupport saya.
6. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur, atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan selama masa studi. Khususnya pak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. sebagai dosen pembimbing pertama yang selalu membimbing, membantu serta mengarahkan saya dalam perancangan laporan card game kue tradisional Indonesia untuk usia 18 – 21 tahun, kepada pak Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn. selaku pembimbing dua saya, dan bu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn. dan bu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku penguji saya.

7. Kepada seluruh narasumber yang membantu dalam pengumpulan data perancangan ini
8. kepada teman teman “Kukis” Dila dan Nana, serta teman “Jual Beli Tuyul” saya, Hirzy, Ais dan Dela yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam setiap proses pengerjaan perancangan ini tidak lupa Teman-teman seperjuangan merancang laporan, Yedis, Krisna, Arrafi, Naya, Tanjung, Icha.
9. Kepada teman grup dosen pembimbing, Amanda, Shelvy, dan yang lainnya yang selalu kompak dan selalu memberikan semangat untuk berjuang menyelesaikan Bersama-sama hingga akhir.
10. Teman-teman DKV’21 UPN “Veteran” Jawa Timur, atas semangat, kerja keras, dan kebersamaan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Kepada Adek Elbi yang mensupport lewat foto-foto nya
12. Kepada Meghan Trainor karena lagu-lagu dari album terakhirnya “Timeless” yang menemani saya saat berangkat bimbingan ke kampus kalau sedang nyetir sendiri.
13. Kepada *Netflix* yang sudah menjaga agar tetap berpikir jernih dalam proses merancang perancangan ini
14. Kepada driver saya, Pak Mar, yang sudah mengantarkan bolak balik ketempat satu dan ke tempat lainnya.
15. Yang terakhir, terimakasih kepada diri saya karena telah bertahan dan bersabar sehingga dapat menyelesaikan perancangan ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pengerjaan laporan sampai terciptanya perancangan ini masih jauh dari sempurna. Namun demikian, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan informasi yang berguna mengenai perancangan card game kue tradisional Indonesia untuk usia 18 – 21 tahun.

Sidoarjo, 5 Juni, 2025

Naufal Rasyid Aditya

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Identifikasi masalah	10
1.3 Rumusan Masalah.....	10
1.4 Batasan Masalah	11
1.5 Tujuan Perancangan.....	11
1.6 Manfaat perancangan	11
1.7 Kerangka Perancangan.....	12
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	13
2.1 Definisi Operasional Judul.....	13
2.1.1 Definisi <i>Card game</i>	13
2.1.2 Definisi Kue Tradisional	13
2.1.3 Definisi Remaja akhir Usia 18-21 Tahun	13
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Pengertian Tradisional.....	14
2.2.2 Tradisional & Ritual	14
2.2.3 identitas Indonesia.....	15
2.2.4 Kue	16
2.2.5 Kue gaya Barat (<i>Western</i>).....	17
2.2.6 Kue Tradisional Indonesia.....	21
2.2.7 Kue & Daerah.....	37

2.2.8 Penamaan Kue Tradisional	38
2.2.9 <i>Game</i> /Permainan	48
2.2.10 <i>Card Game</i>	49
2.2.11 <i>Game Play</i>	49
2.2.12 Mekanisme <i>Card game</i>	50
2.2.13 Jenis <i>Card game</i>	53
2.2.14 Tinjauan DKV	55
2.2.15 ilustrasi	58
2.3 Studi Eksisting	61
2.3.1 Buku Kue-kue Indonesia	61
2.3.2 Buku 101 kue Nusantara	67
2.4 Studi Komparator.....	71
2.4.1 Sushi Go Party.....	71
2.4.2 <i>Waroong wars</i>	76
BAB 3 METODOLOGI DESAIN	82
3.1 Metode Perancangan.....	82
3.2 Objek Perancangan	82
3.3 Teknik Pengumpulan Data	82
3.3.1 Data Primer.....	82
3.3.2 Data Sekunder	89
3.3.3 Target Audiens.....	97
3.4 Teknik Analisis Data	98
3.4.1 Analisis Data Wawancara	98
3.4.2 Analisis Data Kuesioner	109
3.4.3 Analisis data observasi	112
3.4.4 Analisis (5W+1H).....	115
3.4.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	118
3.4.6 Analisis <i>Consumer Journey</i>	118
3.4.7 <i>Point of Contact</i>	121
3.4.8 Sintesa Data.....	122
3.4.9 <i>Unique Selling Point</i>	123
BAB 4 KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	124
4.1 Perumusan Konsep (<i>Keywords</i>)	124

4.1.1 Definisi <i>keyword</i>	125
4.1.2 Konsep Verbal	126
4.1.3 Konsep Visual.....	129
4.1.4 Konsep Media.....	132
4.2 Proses perancangan desain	137
4.2.1 Style Ilustrasi	137
4.2.2 Logo	139
4.2.3 Kartu Kue Tradisional.....	141
4.2.4 Kartu Bahan	142
4.2.5 Kartu <i>Ability</i>	144
4.2.6 Desain Bagian Belakang kartu.....	145
4.2.7 Cover.....	147
4.2.8 Coin.....	149
4.2.9 Packaging.....	150
4.2.10 Rules book.....	151
4.3 Implementasi desain.....	152
4.3.1 Media Utama.....	152
4.3.2 Media Pendukung	156
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	165
BAB 5 PENUTUP	169
5.1 Kesimpulan	169
5.2 Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kue Tradisional Klepon	2
Gambar 1.2	Kue Tradisional Lemper	2
Gambar 1.3	Hasil Survei <i>Card game</i> Media yang Tepat.....	7
Gambar 1.4	Hasil Survei Dimana Ingin Memainkan <i>Card game</i>	8
Gambar 1.5	Diagram Statistik Survei Alasan Menyukai <i>Card game</i>	8
Gambar 1.6	Foto Hayatinufus A.L. Tobing & Cherry Hadibroto	10
Gambar 1.7	Kerangka Perancangan.....	12
Gambar 2.1	Diagram Statistik Survei Bahan Kue Tradisional Indonesia	16
Gambar 2.2	Roti-rotian	17
Gambar 2.3	Croissant	18
Gambar 2.4	Pastry.....	18
Gambar 2.5	Tiramisu	19
Gambar 2.6	pie cheesecake.....	20
Gambar 2.7	Pelestarian Warisan Budaya Melalui Festival Kue Tradisional	22
Gambar 2.8	Gambar Festival	23
Gambar 2.9	Gambar Festival	23
Gambar 2.10	Gambar Festival	24
Gambar 2.11	Gambar Festival	24
Gambar 2.12	Macam-macam kue tradisional di festival	25
Gambar 2.13	Macam-macam kue tradisional di festival	25
Gambar 2.14	Pembungkus kue tradisional	30
Gambar 2.15	Kue Tradisional Lemper	38
Gambar 2.16	Kue Tradisional Lalampa.....	39
Gambar 2.17	Kue Tradisional Wajik.....	39
Gambar 2.18	Kue Tradisional Wajik Ponak	39
Gambar 2.19	Kue Tradisional Klepon	40
Gambar 2.20	Kue Tradisional Boh Roum-Roum	40
Gambar 2.21	Kue Tradisional Onde-Onde Si pulut	40
Gambar 2.22	Kue Tradisional jadah/tetel	41
Gambar 2.23	Kue Tradisional Uli.....	41
Gambar 2.24	Kue Tradisional Panada	41

Gambar 2.25	Kue Tradisional Untug Untug.....	42
Gambar 2.26	Kue Tradisional Ghetuk.....	42
Gambar 2.27	Kue Tradisional Tumbang Goreng	42
Gambar 2.28	Kue Tradisional Luk Guluk Gunong	43
Gambar 2.29	Kue Tradisional Lempok	43
Gambar 2.30	Kue Tradisional misro.....	43
Gambar 2.31	Kue Tradisional pulung ubi	44
Gambar 2.32	Kue Tradisional ongol-ongol	44
Gambar 2.33	Kue Tradisional onde onde sagu.....	44
Gambar 2.34	Kue Tradisional nagasari	45
Gambar 2.35	Kue Tradisional sumping biu.....	45
Gambar 2.36	Kue Tradisional timus.....	45
Gambar 2.37	Kue Tradisional buah jingah.....	46
Gambar 2.38	Kue Tradisional serabi	46
Gambar 2.39	Kue Tradisional surabi.....	46
Gambar 2.40	Kue Tradisional clorot	47
Gambar 2.41	Kue Tradisional popaco	47
Gambar 2.42	Kue Tradisional lampu lampu.....	47
Gambar 2.43	Kue Tradisional kararaban	48
Gambar 2.44	Kue Tradisional padmaran	48
Gambar 2.45	Uno.....	53
Gambar 2.46	Kwartet.....	54
Gambar 2.47	Remi.....	54
Gambar 2.48	Proses terjadinya warna	55
Gambar 2.49	Kue Tradisional Klepon.....	56
Gambar 2.50	Game the box of emotions	57
Gambar 2.51	English Word <i>Card game</i>	57
Gambar 2.52	<i>Card game</i> what's the tea	58
Gambar 2.53	Cats Rats	58
Gambar 2.54	buku kue-kue Indonesia, 165 resep panganan populer Nusantara.....	61
Gambar 2.55	buku kue 101 kue Nusantara	67
Gambar 2.56	Sushi Go Party	71
Gambar 2.57	<i>Card game</i> Waroong Wars	76

Gambar 3.1	Dokumentasi Wawancara dengan Mas Angga	83
Gambar 3.2	Dokumentasi Wawancara dengan Mas Almon.....	83
Gambar 3.3	Dokumentasi Bersama Mas Sam di Table Toys	84
Gambar 3.4	Foto Mbak Retno Suwanti	85
Gambar 3.5	Foto Mas Satria Agung	85
Gambar 3.6	Foto Mbak Ami Pertiwi	86
Gambar 3.7	Foto Observasi <i>Card Game</i>	86
Gambar 3.8	Foto Observasi <i>Card Game</i>	87
Gambar 3.9	Kampoeng Ilmu	87
Gambar 3.10	Foto Penjual Kue Tradisional di Pasar Tradisional	88
Gambar 3.11	Kuesioner	88
Gambar 3.12	Dokumentasi Wawancara Mas Angga.....	98
Gambar 3.13	Dokumentasi Wawancara dengan Mas Almon.....	100
Gambar 3.14	Dokumentasi Wawancara dengan Mas Sam Sidar	101
Gambar 3.15	Foto Mbak Retno Suwanti	104
Gambar 3.16	Foto Mas Satria Agung	105
Gambar 3.17	Referensi Gambar Dari Ilustrator.....	106
Gambar 3.18	Gaya gambar yang harus dihindari ntuk perancangan ini.....	107
Gambar 3.19	Foto Mbak Ami Pertiwi	107
Gambar 3.20	Referensi gaya gambar dari ilustrator	108
Gambar 3.21	Referensi gaya gambar dari ilustrator	108
Gambar 3.22	Foto observasi bermain <i>card game</i>	112
Gambar 3.23	foto observasi <i>card game</i>	112
Gambar 3.24	Kampoeng Ilmu	113
Gambar 3.25	Foto observasi penjual kue 1 di pasar tradisional	114
Gambar 3.26	Foto observasi penjual kue 2 di pasar tradisional	114
Gambar 3.27	Foto observasi penjual kue 2 di pasar tradisional	115
Gambar 3.28	Foto target audiens	118
Gambar 4.1	Tabel perumusan konsep.....	124
Gambar 4.2	Acuan ilustrasi untuk kue tradisional.....	130
Gambar 4.3	Font judul dan sub judul	130
Gambar 4.4	Gambar warna	131
Gambar 4.5	Tray Gelas	132

Gambar 4.6	Gelas	133
Gambar 4.7	Magnet kulkas	133
Gambar 4.8	Tumblr.....	134
Gambar 4.9	<i>Keychain</i>	134
Gambar 4.10	Sticker	135
Gambar 4.11	Totebag	135
Gambar 4.12	Phone Strap	136
Gambar 4.13	Case handphone	136
Gambar 4.14	Notebook.....	137
Gambar 4.15	Alternatif Style Ilustrasi.....	137
Gambar 4.16	Style ilustrasi terpilih	138
Gambar 4.17	Hasil polling style ilustrasi.....	138
Gambar 4.18	Implementasi Style Ilustrasi.....	139
Gambar 4.19	Alternatif Logo.....	139
Gambar 4.20	Hasil Polling logo	140
Gambar 4.21	Desain Logo Terpilih	140
Gambar 4.22	Alternatif Desain Kartu Kue	141
Gambar 4.23	Hasil Polling kartu kue.....	141
Gambar 4.24	Desain kartu kue	142
Gambar 4.25	Alternatif Desain Kartu Kue	142
Gambar 4.26	Hasil pollingg kartu Bahan	143
Gambar 4.27	Desain kartu Bahan	143
Gambar 4.28	Alternatif Desain Kartu <i>Ability</i>	144
Gambar 4.29	Hasil polling kartu ability	144
Gambar 4.30	Desain kartu ability	145
Gambar 4.31	Alternatif Bagian Belakang Kartu	145
Gambar 4.32	Hasil polling desain bagian belakang kartu	146
Gambar 4.33	Desain bagian belakang kartu	146
Gambar 4.34	Alternatif Cover	147
Gambar 4.35	Hasil polling desain cover.....	148
Gambar 4.36	Desain Cover.....	148
Gambar 4.37	Alternatif Coin	149
Gambar 4.38	desain coin	149

Gambar 4.39	Packaging	150
Gambar 4.40	Rules book	151
Gambar 4.41	Rules book	151
Gambar 4.42	Implementasi Kartu kue	152
Gambar 4.43	Implementasi Kartu Bahan	153
Gambar 4.44	Implementasi Kartu ability	153
Gambar 4.45	Implementasi Koin.....	154
Gambar 4.46	implementasi Pion First Player	154
Gambar 4.47	Implementasi Rules Book	155
Gambar 4.48	Final Packaging fisik.....	156
Gambar 4.49	Gelas Kayu.....	156
Gambar 4.50	Gelas Stainless	157
Gambar 4.51	Cangkir Stainless	157
Gambar 4.52	Tatakan Gelas	158
Gambar 4.53	Tray Snack	158
Gambar 4.54	Tumblr.....	159
Gambar 4.55	Tatakan Handphone.....	159
Gambar 4.56	Tepak Makan.....	160
Gambar 4.57	Case Handphone	160
Gambar 4.58	Memo Notes.....	161
Gambar 4.59	Sticker	161
Gambar 4.60	Notebook.....	162
Gambar 4.61	Totebag.....	162
Gambar 4.62	Gantungan Kunci	163
Gambar 4.63	Phone strap.....	163
Gambar 4.64	Magnet Kulkas	164

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kue Tradisional yang dipilih.....	31
Tabel 2.2 Tabel Perbedaan Kue tradisional dan Kue gaya Barat.....	35
Tabel 2.3 Tabel Macam Kue Tradisional dan pembedanya di setiap daerah.....	38
Tabel 2.4 Tabel Studi Eksisting Buku Kue-Kue Indonesia	62
Tabel 2.5 Tabel Studi Eksisting buku 101 Kue Nusantara	68
Tabel 2.6 Tabel Studi Komparator <i>Card Game Sushi Go Party</i>	72
Tabel 2.7 Tabel Studi Komparator <i>Card Game Waroong Wars</i>	77
Tabel 3.1 Tabel Data Sekunder Buku	89
Tabel 3.2 Tabel Data Sekunder Jurnal	92
Tabel 3.3 Tabel Data Sekunder Artikel/ <i>Website</i>	94
Tabel 3.4 Tabel <i>Analisis Consumer Journey Weekdays</i>	119
Tabel 3.5 Tabel <i>Analisis Consumer Journey Weekend</i>	120
Tabel 4.1 Tabel Anggaran <i>Research</i>	165
Tabel 4.2 Tabel Anggaran Media Utama	166
Tabel 4.3 Tabel Anggaran Media Pendukung.....	166
Tabel 4.4 Tabel Anggaran Pameran	167

DAFTAR LAMPIRAN

A. Wawancara Bersama mas Angga master <i>board game</i>	178
B. Wawancara dengan game master, sam sidar	179
C. Wawancara dengan game master, almon.....	182
D. Wawancara dengan catering kue, Retno Suwanti.....	183
E. Wawancara dengan ilustrator, satria Agung.....	185
F. Wawancara dengan ilustrator, Ami Pertiwi.....	188
G. Observasi	189
H. Kuesioner	191
I. Lampiran Voting Online	232
J. Dokumentasi Pameran	235
K. Lembar Asistensi.....	238