

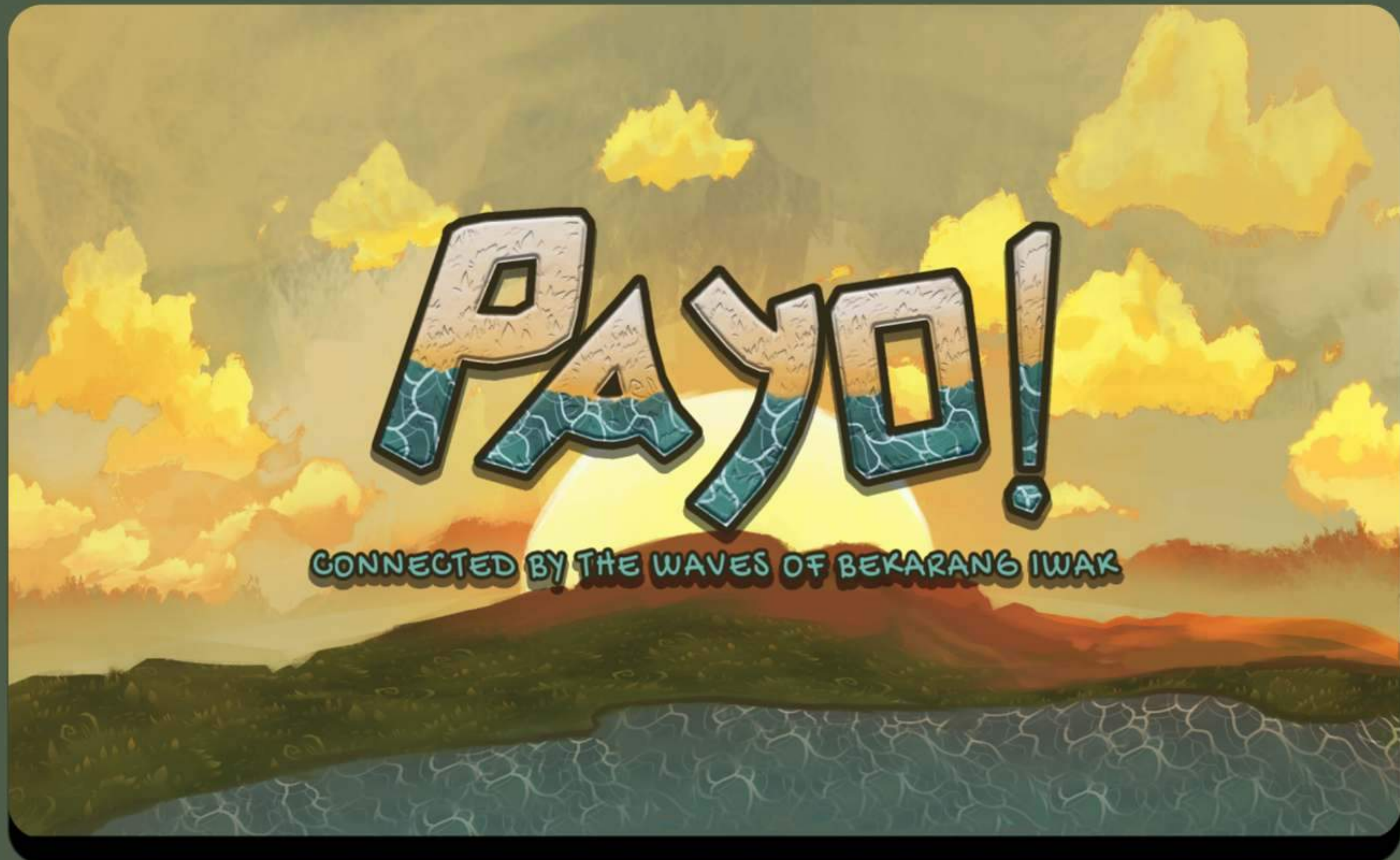
GAME DESIGN DOCUMENT

PERANCANGAN

Game Digital mengenai Tradisi Bekarang
Iwak Kota Palembang

NAPOLEON TEDDY PUTRA - ID - 00000055832

Link Prototype



<https://drive.google.com/drive/folders/1Xgbov-xJBfEREbFxjgzEAAMs0t64njq8?usp=sharing>

Overview

Genre

Casual, Story, Single Player, Stylized.

Requirements

Windows 11/10/9 - Desktop

Goals

Untuk memberikan informasi mengenai Tradisi Bekarang Iwak Kota Palembang, melalui cerita dan pengalaman bermain atau berinteraksi di dalam game ini.

Objective

Menyelesaikan semua task dan misi yang berupa minigames untuk membuka semua alur cerita sampai ending.

OUTLINE

USER PERSONA

USER JOURNEY

IDEA & CONCEPT

GAMEPLAY FLOW

CHARACTER

GAME WORLD

GAME UI

VISUALISASI

CUTSCENES

MOCKUP

ALEXANDER KENNEDY

PROFILE

Gender : Male
Age : 19
Education : Kuliah S1
Occupation : Mahasiswa
Birthplace : Palembang
Status : Single



“

Masa Muda adalah masa yang Indah, Jika janganlah mempersulit hidup”

Lively

Active

Critical

BIOGRAPHY

Alexander Kennedy merupakan seorang Mahasiswa asal Palembang, yang sedang menganut studi S1 yang mengharuskan beliau untuk Merantau dari Palembang. Alex merasa muncul sebuah kerinduan dengan kebudayaan asalnya, tetapi beliau kurang tertarik untuk belajar mengenai budaya Palembang.

Karena Alex suka bermain game untuk bersantai, Alex sekarang sedang mencari sebuah game yang mengangkat budaya Palembang untuk dapat bersantai.

GOALS

- Mendapatkan game untuk bersantai
- Mendapatkan game yang menghibur
- Melepas rindu dengan Kota Palembang
- Belajar budaya Palembang yang baru

FRUSTRATIONS

- Jauh dari Kota Palembang
- Tidak ada media hiburan mengenai budaya Palembang
- Belum mendapatkan game untuk bersantai
- Belum mendapatkan game yang menghibur

PERSONALITY



PREFERRED CHANNELS



BRANDS



User Persona 1

User persona dibuat bertujuan untuk mendalami para target perancangan, agar ide, konsep, dan solusi cocok dengan kebutuhan para target audiens. User persona diatas menunjukan seorang mahasiswa yang sedang merantau dan memiliki kerinduan akan Kota Palembang, dia juga suka bermain game santai di waktu luangnya.

TESALONIKA

PROFILE

Gender : Female
Age : 18
Education : Kuliah S1
Occupation : Illustrator & Pelajar
Birthplace : Palembang
Status : Belum Menikah, Jomblo



“

Sometimes, Less is More."

Humoris

Pemalu

Artsy

BIOGRAPHY

Tesalonika atau yang biasa dipanggil Tesa, adalah seorang freelance illustrator asal Palembang yang sangat suka dengan hal hal yang berbau jejepangan dan suka bermain game. Tesa sangat suka dengan karakter "fiksi" yang memiliki cerita yang baik dan menyentuh hatinya.

Tetapi, dikarenakan hal ini, Tesa seringkali lupa bahwa ia merupakan warga Kota Palembang, dan memerlukan sebuah media untuk dapat membuat beliau tertarik dengan budaya Kota Palembang.

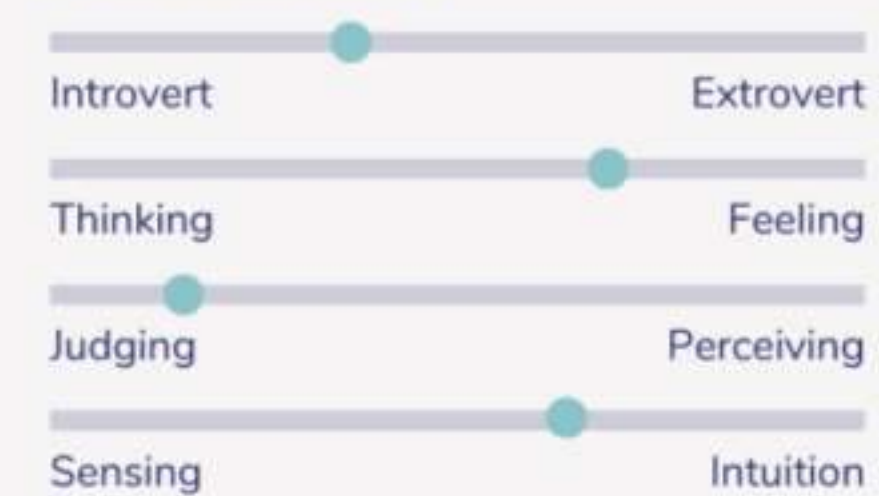
GOALS

- Mencari karakter fiksi lokal
- Mempelajari budaya Palembang baru
- Bersantai bermain game
- Belajar untuk tertarik dengan budaya lokal

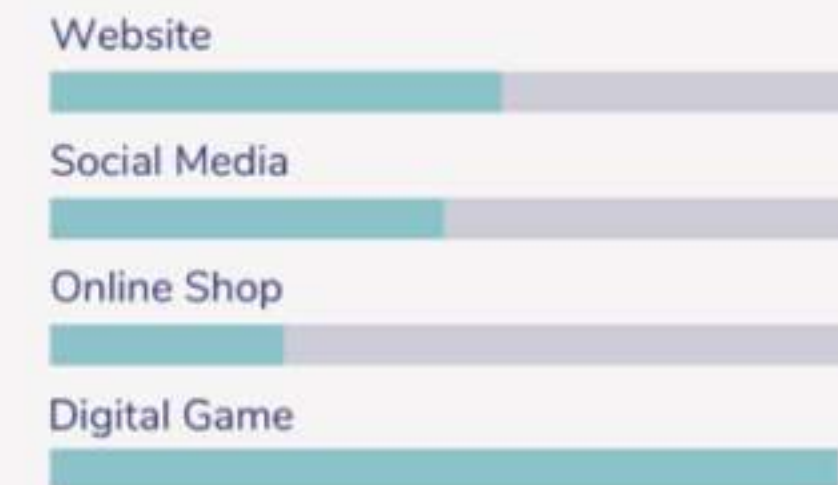
FRUSTRATIONS

- Kurangnya media yang membahas budaya lokal
- Budaya lokal dikemas dengan kurang menarik
- Karakter lokal kurang menarik
- Kurang tertarik belajar budaya Palembang baru

PERSONALITY



PREFERRED CHANNELS



BRANDS



User Persona 2

User persona diatas menggambarkan seorang perempuan asal Kota Palembang yang suka lebih memilih budaya luar dibanding budaya Kotanya sendiri.



Alexander Kennedy

Laki Laki
Remaja
19 Tahun
Mahasiswa
Palembang

Alex sekarang sedang mencari sebuah game yang mengangkat budaya Palembang untuk dapat bersantai.



Tesalonika

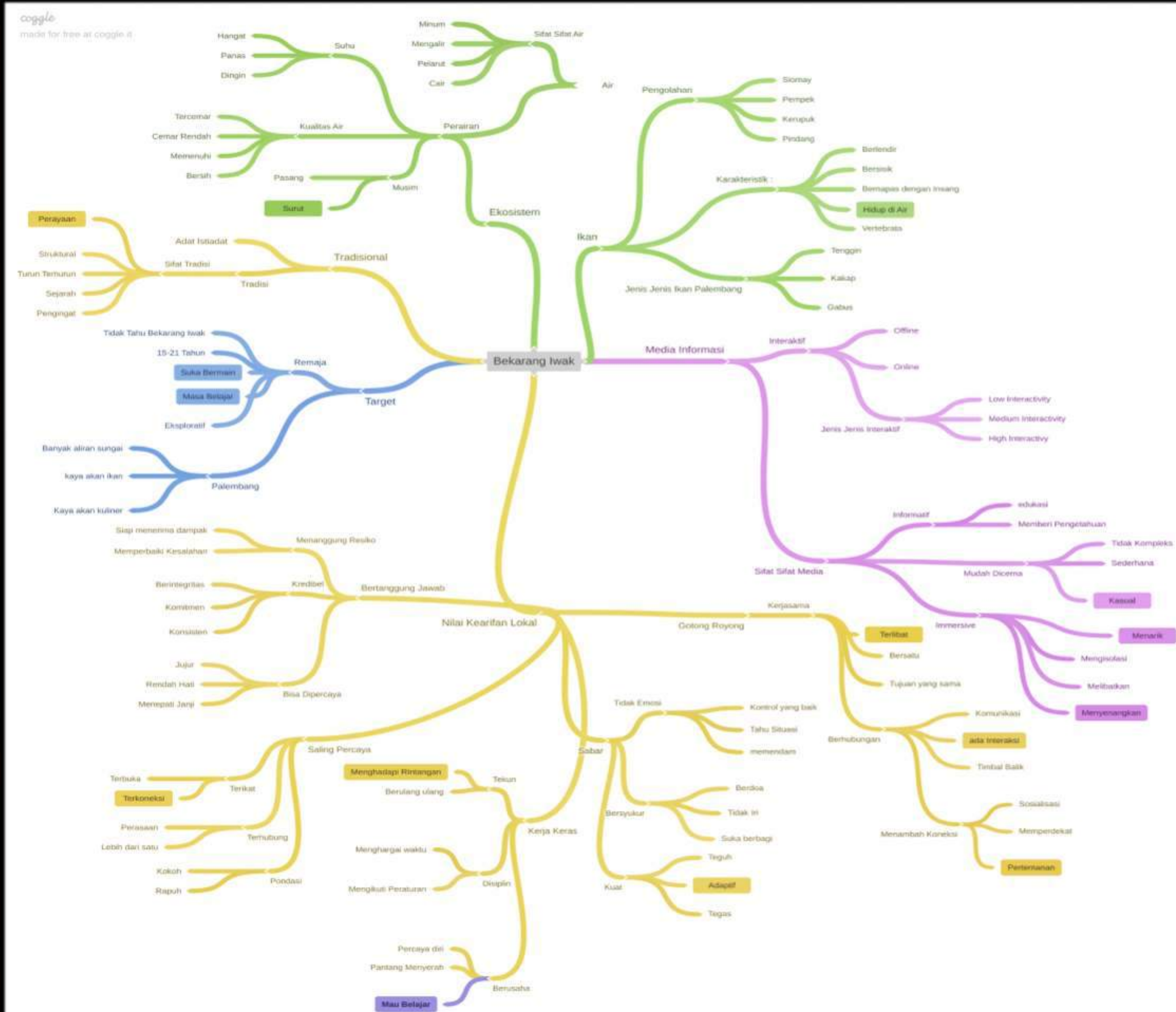
Perempuan
Remaja
18 Tahun
Mahasiswa
Palembang

Tesalonika memerlukan sebuah media untuk dapat membuat beliau tertarik dengan budaya lokal dibanding budaya luar.

	Needs	Awareness	Search	Play	Engagement	Recommendation
Actions	Kurangnya media informasi yang mengangkat budaya lokal yang dikemas secara menarik.	Target pertama kali mendengar tentang PAYO melalui Iklan, Teman, dan Sosial Media.	Target mencari lebih banyak informasi tentang PAYO, untuk mengetahui lebih banyak tentang gameplay dan kontennya.	Target mulai memainkan PAYO, memperkenalkan mereka pada cerita, karakter, dan mekanisme gameplay dasar.	Target mulai menjelajahi berbagai fitur dalam game, berinteraksi dengan NPC, dan melakukan mini-games di sungai.	Target yang telah menyelesaikan game, merekomendasikan PAYO kepada teman-teman mereka.
Emotions						
Pains	<ul style="list-style-type: none"> Membutuhkan sebuah hiburan santai Kurang tertarik dengan budaya lokal 	<ul style="list-style-type: none"> Target belum pernah mendengar tentang Bekarang Iwak, sehingga mereka merasa tidak tertarik dengan tema game tersebut. Game ini belum dikenal luas karena merupakan game yang baru. 	<ul style="list-style-type: none"> Target masih ragu dan mungkin merasa ragu apakah game ini cocok dengan preferensi mereka. Target memerlukan sebuah keunikan untuk dapat tertarik dalam mencoba game. 	<ul style="list-style-type: none"> Tutorial yang panjang atau rumit bisa membuat pemain merasa frustrasi. Target mungkin merasa kehilangan arah atau tujuan permainan tidak jelas pada awalnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Pemain mungkin merasa gameplay menjadi repetitif setelah beberapa waktu. Beberapa pemain mungkin merasa minigame terlalu sulit. 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak ada benefit membagikan pengalaman bermain. Bingung mau memberikan sharing mengenai pengalaman bermain dimana.
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> Merancang sebuah game untuk dapat membuat target tertarik Memastikan agar game sesuai dengan kebutuhan target yaitu untuk "bersantai" 	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun promosi di media sosial dengan menggunakan informasi menarik. Menggunakan Filter IG dan Hashtag untuk menyebarkan game ini. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan Prototype atau Demo versi game yang memungkinkan pemain merasakan gameplay dan cerita. Menyoroti hal unik seperti gaya visual, cerita, dan pengalaman festival yang meriah di dalam trailer dan deskripsi game. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Tutorial yang singkat dan mudah dipahami, menyediakan control scheme. Memberikan arahan navigasi tanpa mengganggu para pemain. 	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan variasi dalam mini-games dan cerita yang akan diketahui setelah menyelesaikan minigame tersebut. Melakukan Beta Testing untuk mencari tolak ukur tingkat kesulitan game. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengadakan challenge di Sosial Media untuk mendapatkan reward. Menyediakan platform dari sosial media untuk sharing pengalaman.

User Journey

Idea & Concept



KEY
WORDS

Connection
Participation
Festivity

MINDMAP

BIG IDEA

"Connected Through Festivity"

Festival Bekarang Iwak dapat memberikan koneksi yang lebih dekat.
Kemeriahan Festival ini memberikan sebuah
kegembiraan dan kehangatan.

Moodboard



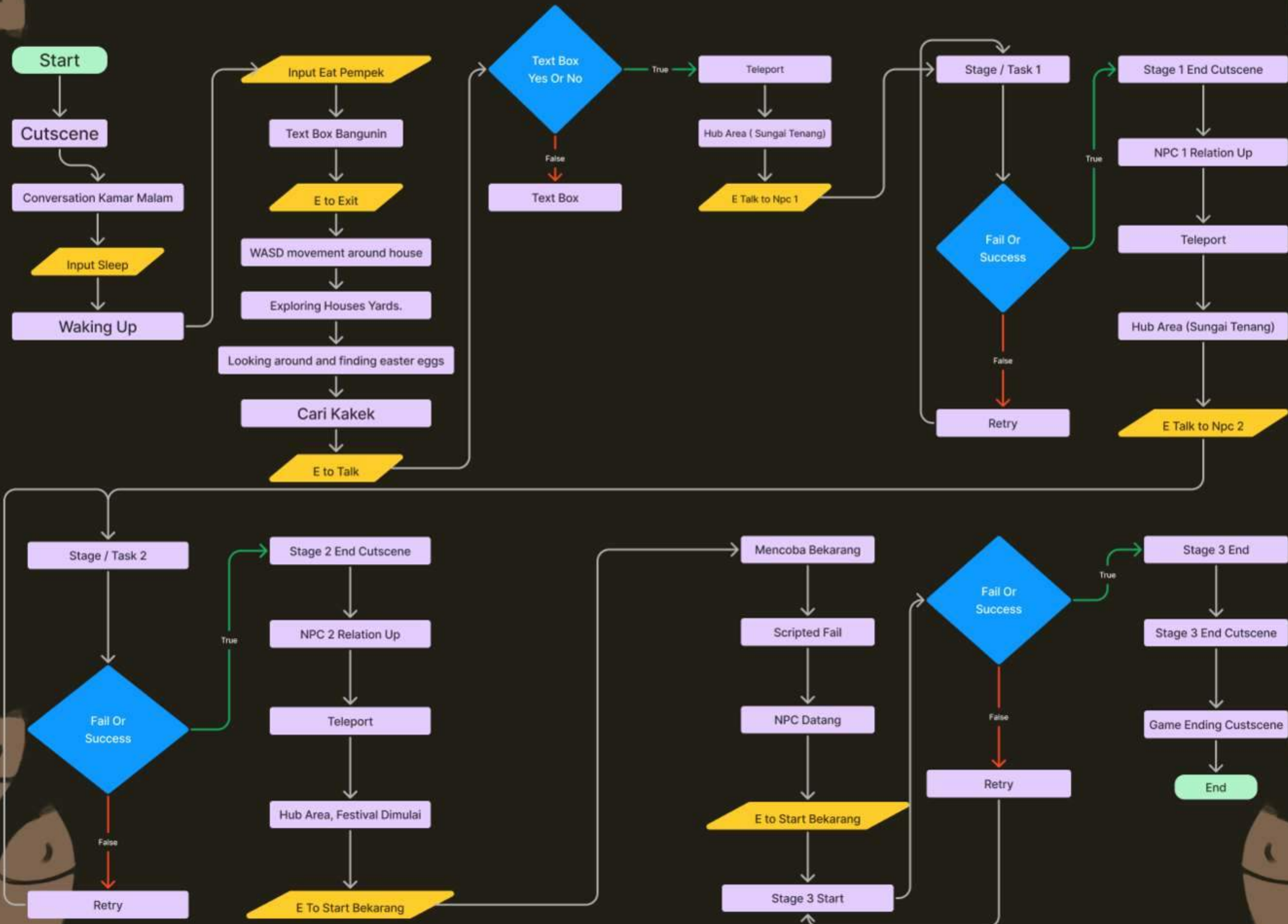
GloriaHallelujah

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Xx Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

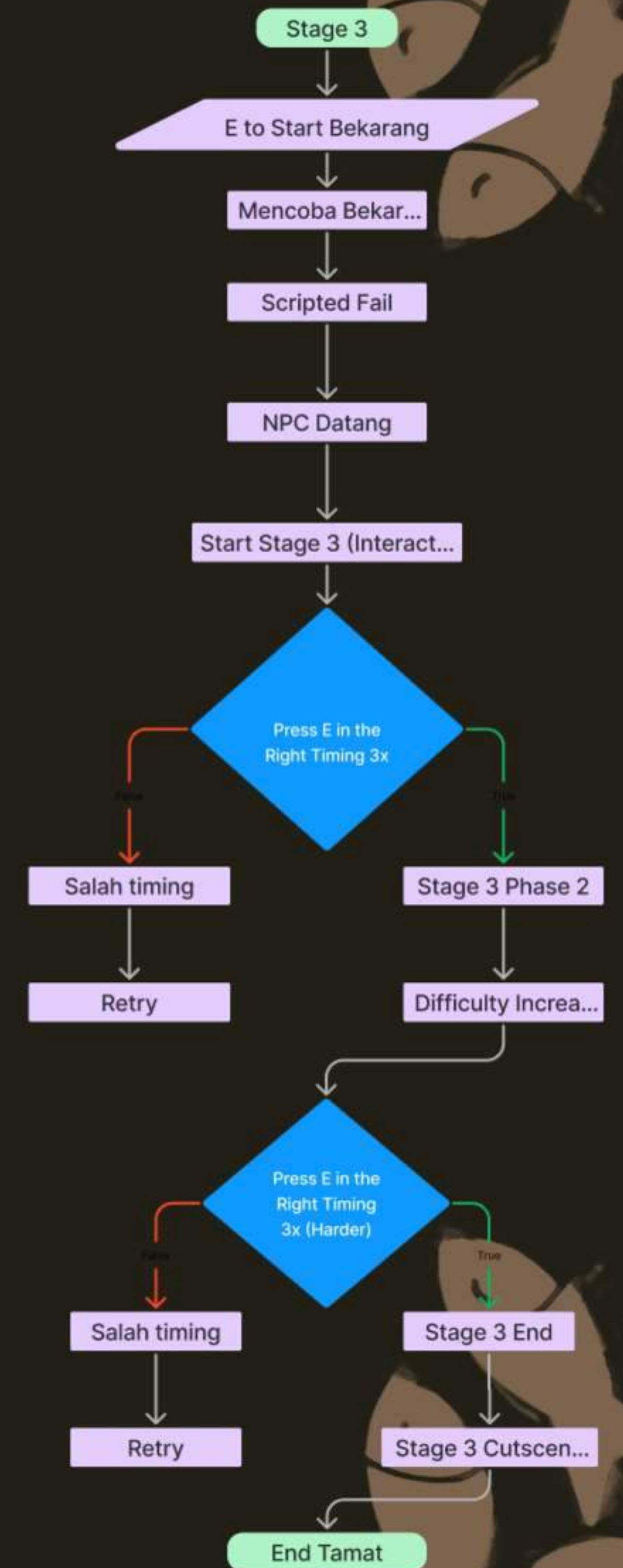
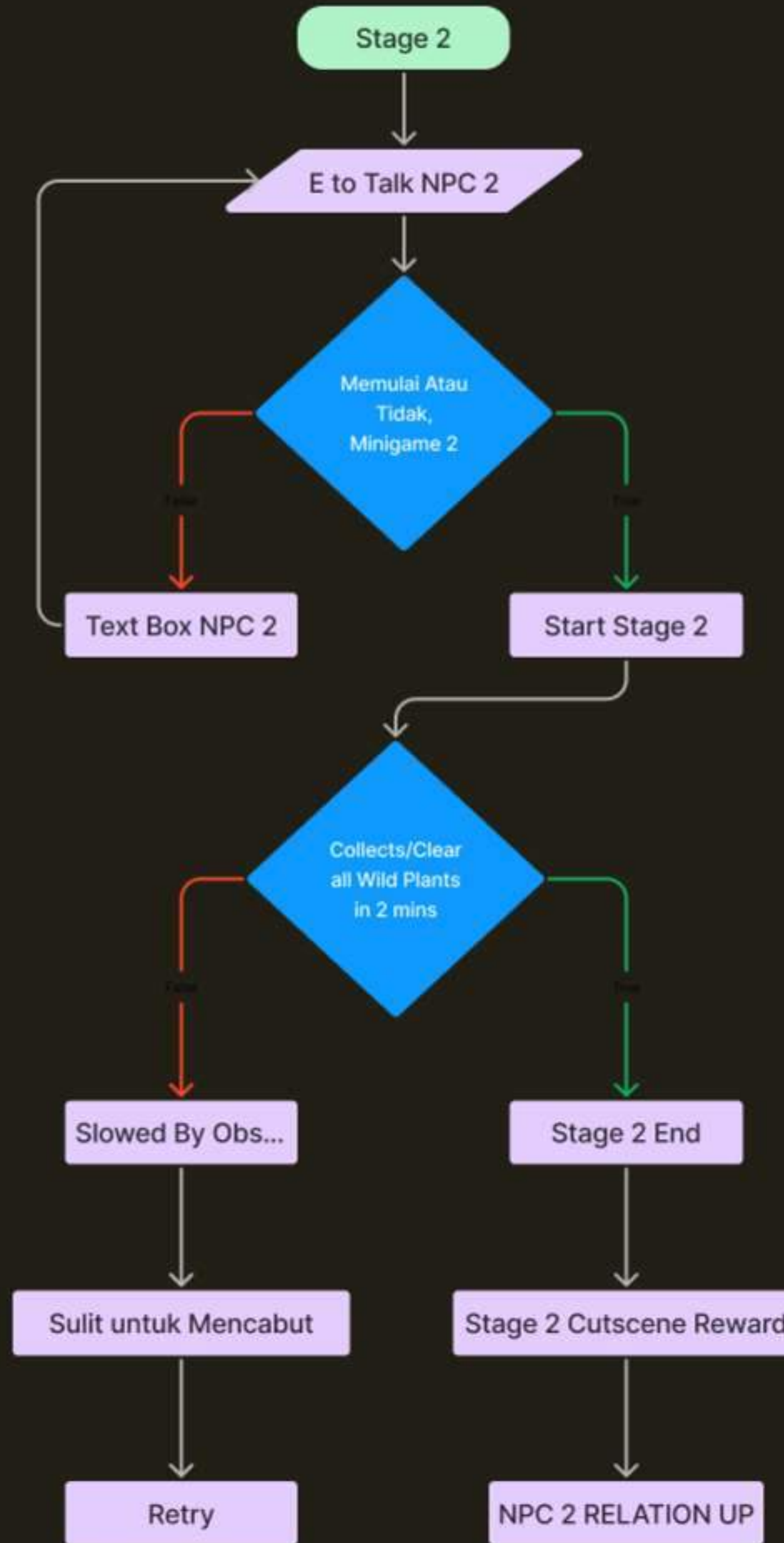
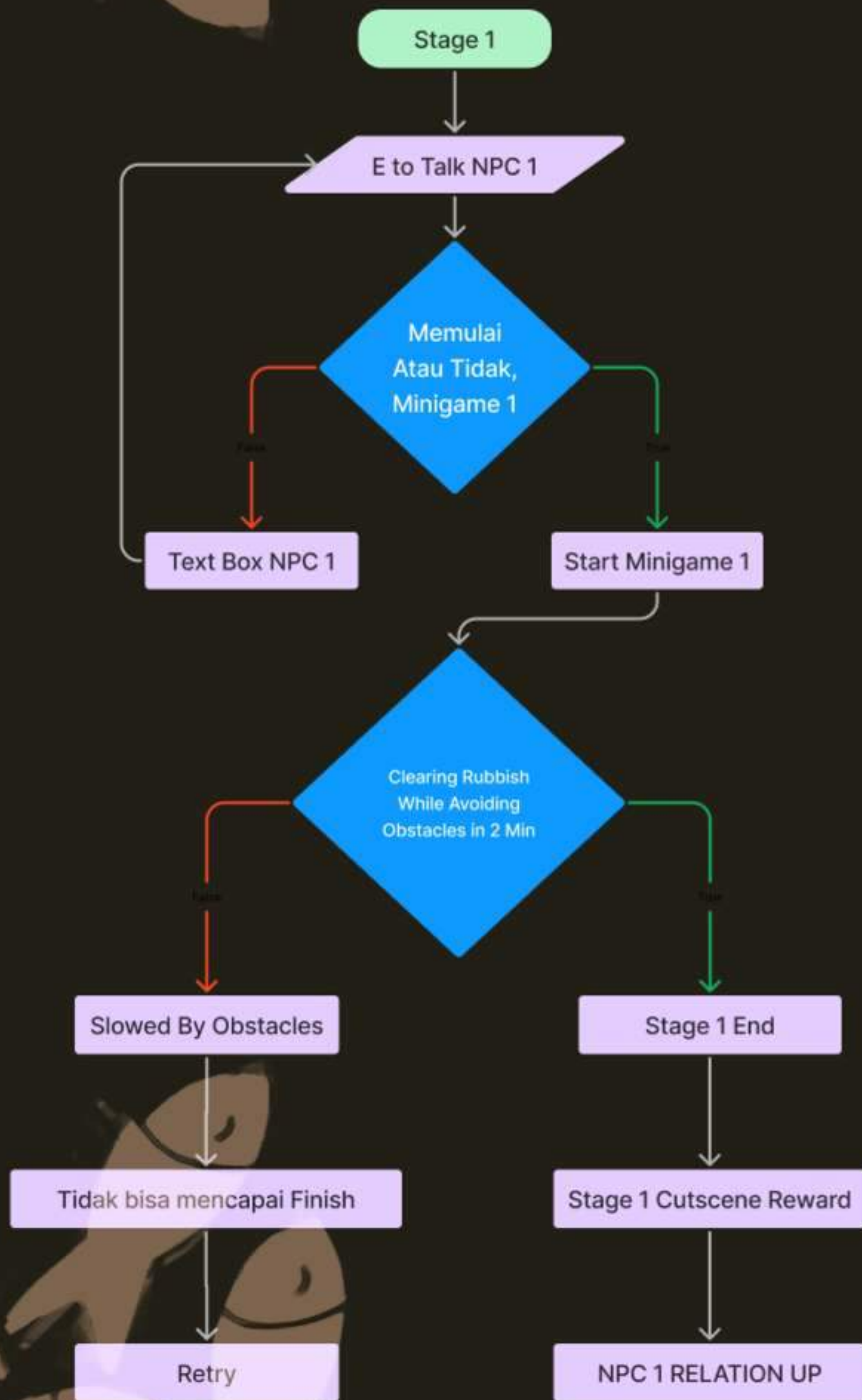
Arial Rounded MT Bold

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Xx Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gameplay Flowchart

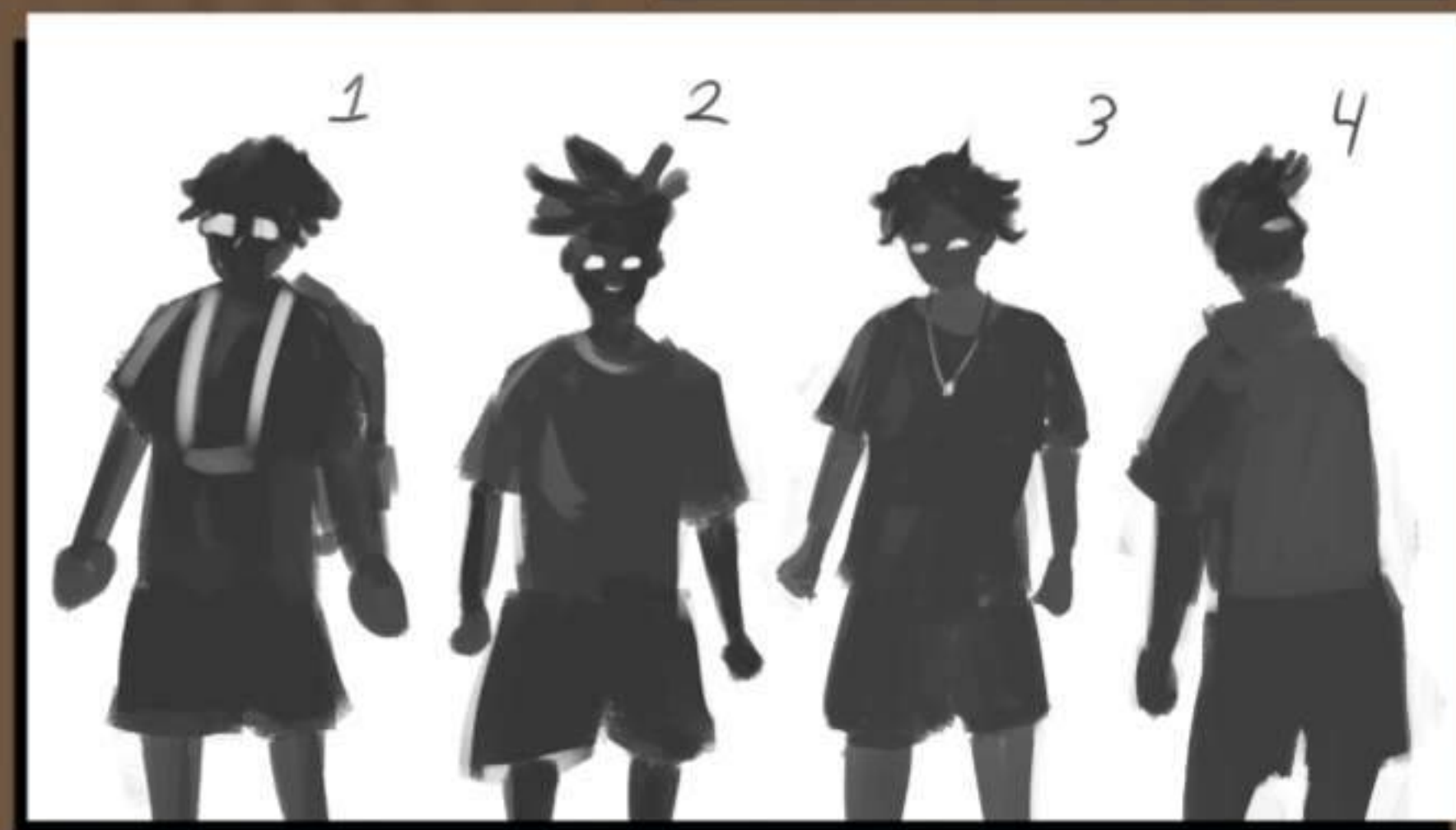


Gameplay Minigames



Ferdi Protagonist

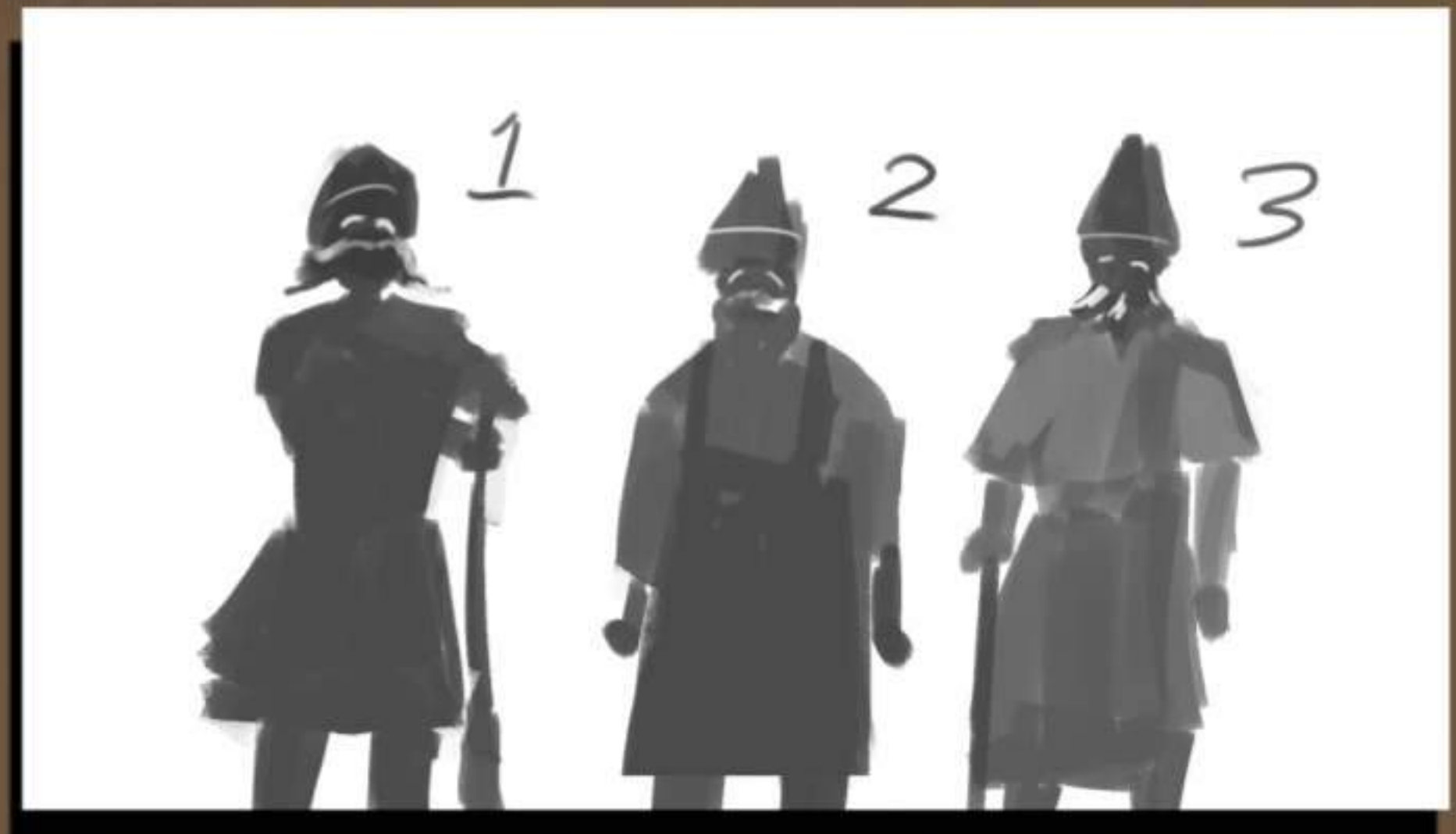
Ferdi merupakan anak rantau yang diharuskan pulang kampung karena terjadi suatu insiden kepada orang tuanya.



Kakek

Elder

Kakek merupakan karakter yang telah sering melakukan Bekarang Iwak, tetapi sudah merasa kelelahan karena umur yang semakin tua.



Intan Heroine

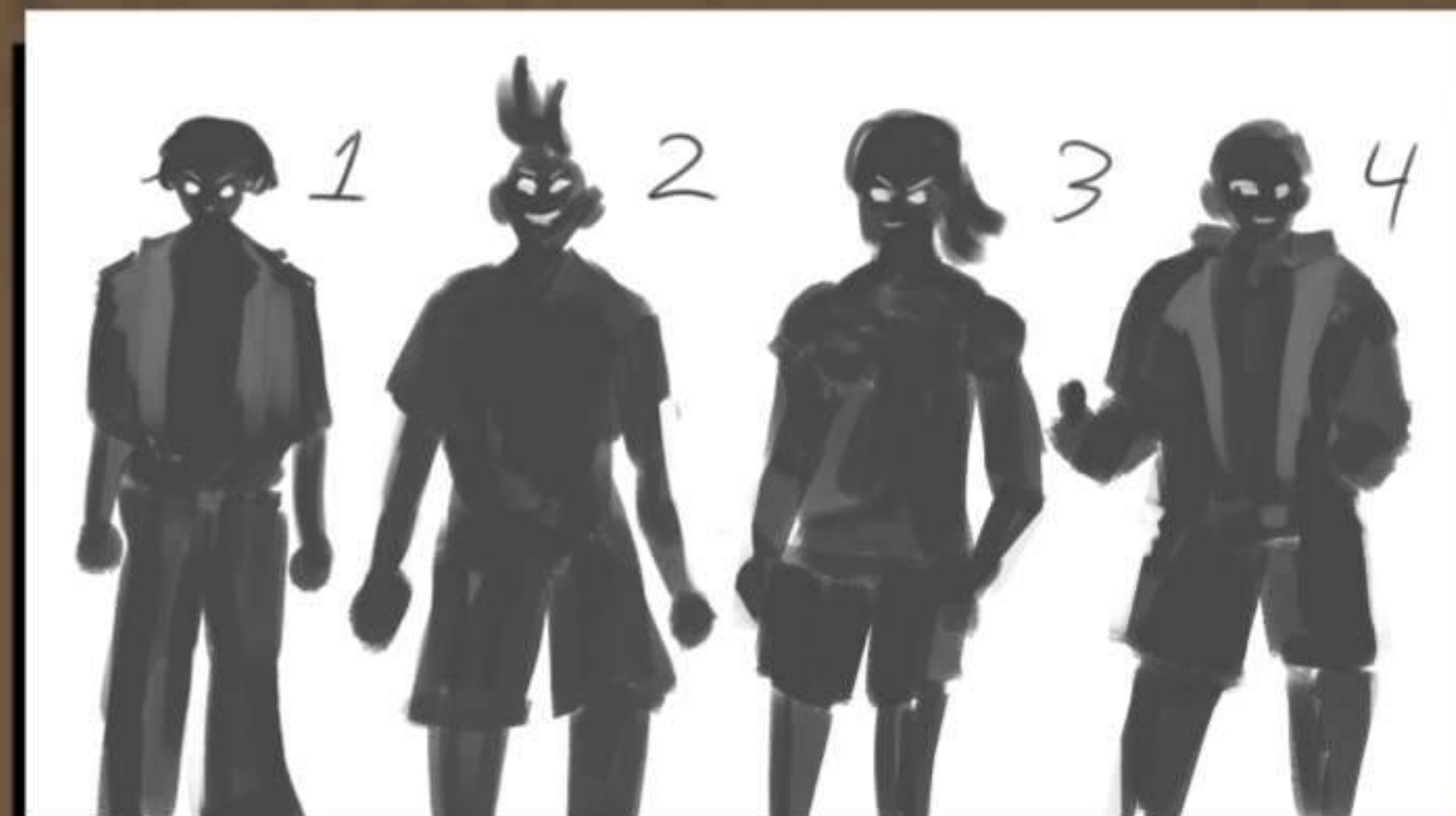
Intan merupakan karakter remaja yang sangat berantusias dengan festival Bekarang Iwak, tetapi ia memiliki sifat yang ceroboh.



Reza

Brother In Arms

Reza merupakan seorang karakter yang memiliki tampang menyeramkan dan mengintimidasi, tetapi ia sendiri memiliki hati yang baik. Reza memiliki sifat yang kuat dan sangat suka dengan kekuatan.



GAME WORLD



Kamar Tidur

Pada kamar tidur, pemain dapat melakukan interaksi seperti tidur, dan juga makan pempek untuk melanjutkan cerita ke level selanjutnya.



Halaman Rumah

Pada halaman rumah, pemain sudah masuk ke dunia 3D, disini pemain bisa eksplorasi menggunakan WASD untuk berjalan, objektif pada tahap ini mencari dan berbicara dengan kakek.



Sungai Sampah

Pada dunia ini, pemain perlu berbicara dengan karakter Intan, untuk membantunya dan melanjutkan ke level minigame 1.



Sungai Sampah (minigame 1)

Pada tahap ini, player akan bermain minigame 1 yang bertujuan untuk membersihkan sumber sampah pada ujung sungai, hal ini merupakan preparasi pertama Bekarang Iwak.

GAME WORLD



Sungai Tanaman Liar

Pada dunia ini, pemain diperlukan untuk berbicara dengan karakter Reza, untuk dapat membantunya dan melanjutkan ke level minigame 3.



Sungai Tanaman Liar (minigame 2)

Pada minigame 2, pemain diharuskan untuk memberantas semua tanaman liar yang ada di sungai, hal ini merupakan persiapan kedua untuk festival Bekarang Iwak.



Sungai Bekarang Iwak

Pada tahap ini, pemain diharuskan untuk berjalan ke tengah sungai untuk berinteraksi dengan kumpulan ikan, untuk mencoba menangkapnya. Namun pemain akan mengalami scripted fail dan lanjut ke minigame 3.



Bekarang Iwak (minigame 3)

Pada tahap ini, pemain akan melakukan timing minigame sebanyak 3 kali, lalu timing akan menjadi lebih sulit. Jika berhasil sekali lagi sebanyak 3 kali berturut-turut, maka pemain akan menyelesaikan permainan dan lanjut ke end scene.

Game UI



Mouse Kiri



Visualisasi



Visualisasi
Cutsscenes

Visualisasi
3D World

Visualisasi Fitur Lainnya



Main Menu



Interactive Cutscenes

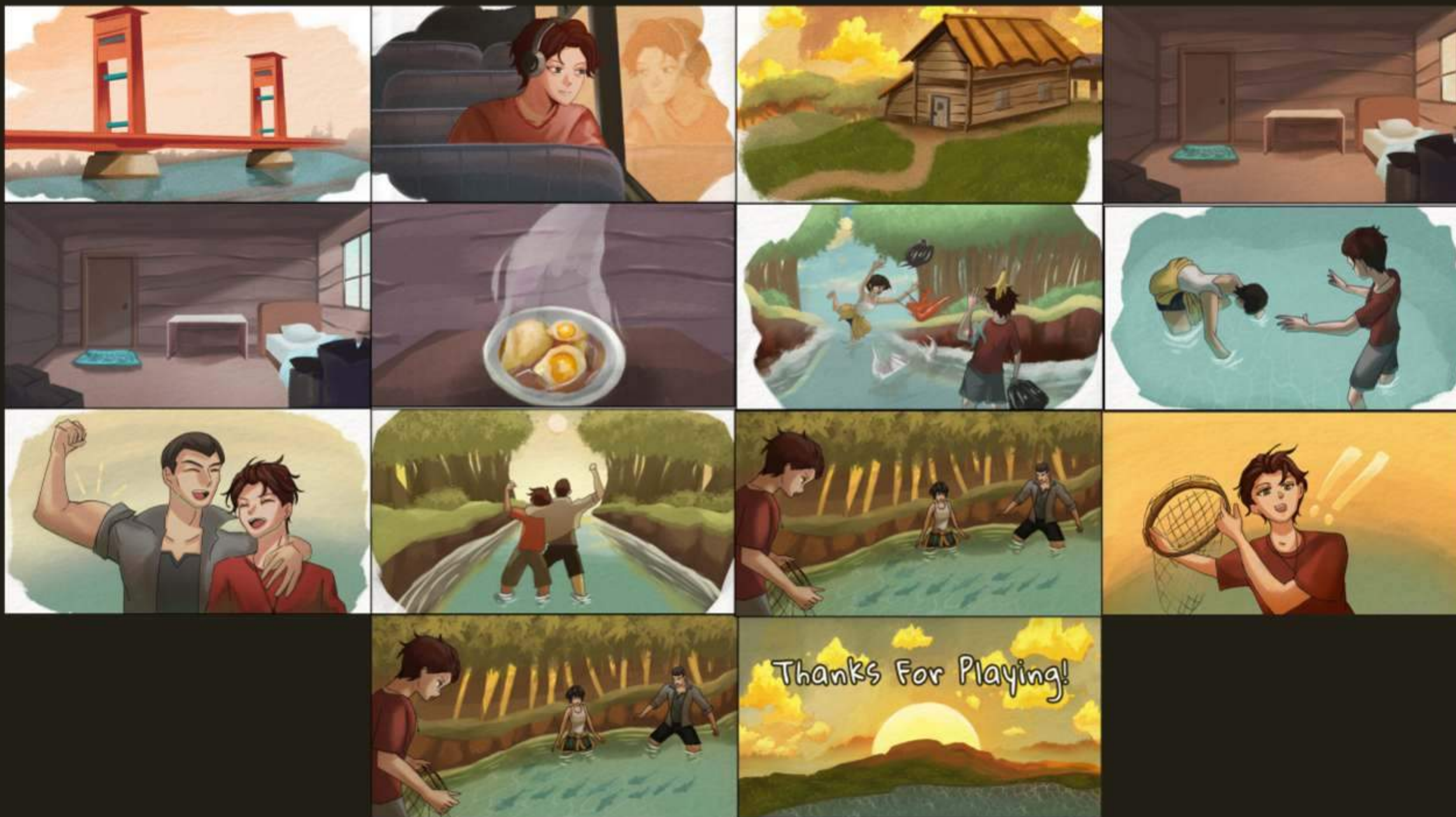


Instruction Paper



Navigation Icons

Cutscenes





Game & Instagram
Mockup





RAYO!

CONNECTED BY THE WAVES OF BEKARANG IWAK