

Penyintas
Kehidupan
Jalanan

GAME DESIGN DOCUMENT

Perancangan Game tentang Kehidupan Prasejahtera
dalam Upaya Mengurangi Konflik Horizontal untuk
Dewasa Muda

Maulana Yusuf Winata
00000041343



INTRODUCTION

FENOMENA

Terjadi peningkatan konflik horizontal di Indonesia yang dipicu oleh kesenjangan sosial-ekonomi, secara bersamaan jumlah pemain game terus meningkat.

MASALAH LAPANGAN

Kurangnya kepedulian dari masyarakat sejahtera terhadap kondisi prasejahtera berkontribusi pada potensi konflik horizontal.

MASALAH DESAIN

Sedikitnya media interaktif yang bisa menyampaikan pengalaman kehidupan prasejahtera secara empatik dan naratif.

TUJUAN PERANCANGAN

Merancang game yang menggambarkan kehidupan prasejahtera untuk meningkatkan kepedulian dan mengurangi konflik horizontal pada dewasa muda (18 - 24 tahun).

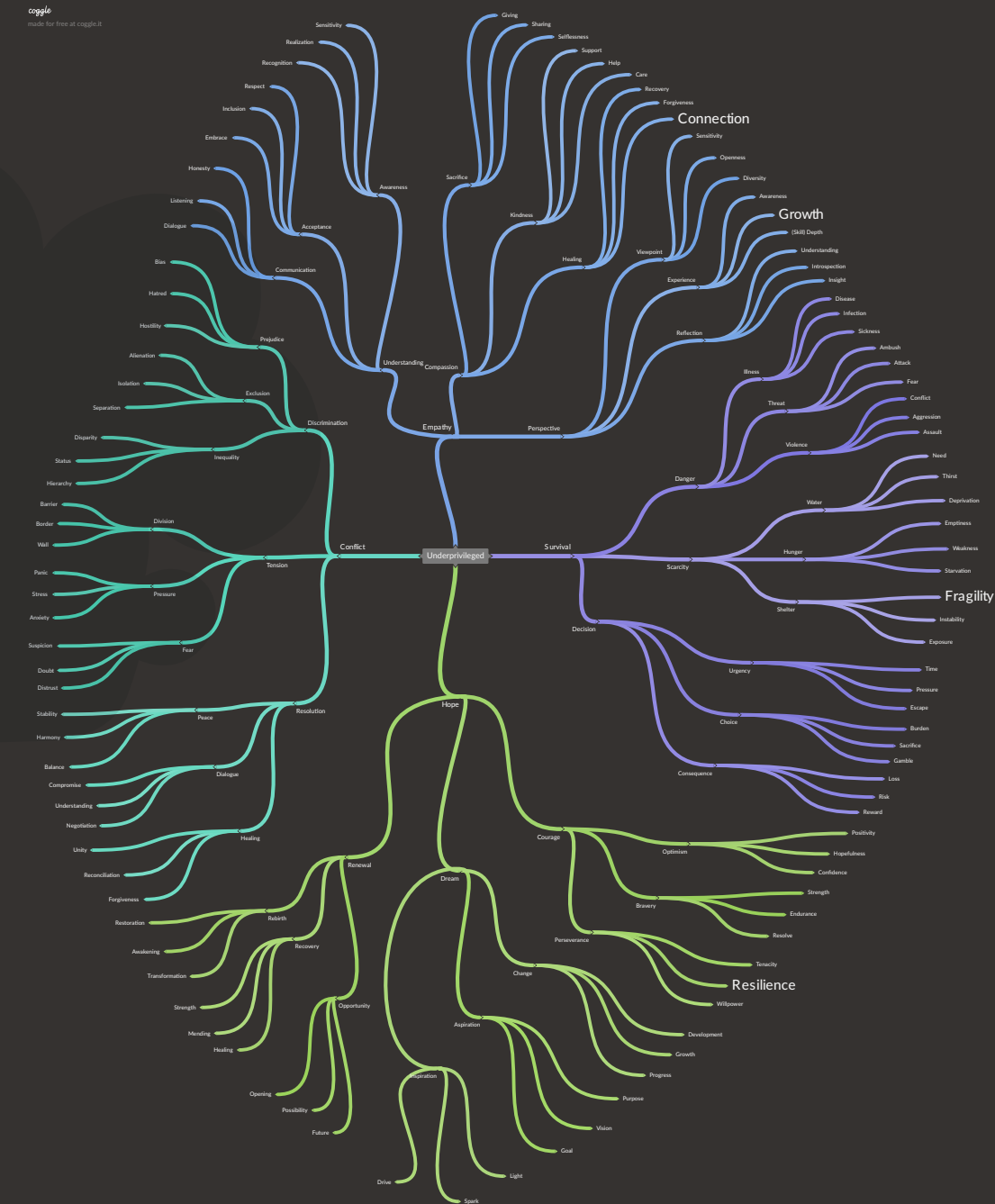


CONCEPT DESIGN

HOW CONCEPTS ARE CREATED

MINDMAP

coggle
made for free at coggle.it



KEYWORD

Fragility, Resilience, Growth, Connection

Kerapuhan, Hubungan, Pertumbuhan, Ketangguhan

BIG IDEA

"When the world tries to break you, what's left is just you and your grit to survive."

"Saat dunia mencoba untuk menghancurkan hidupmu, sisanya hanya ada dirimu dengan ketabahanmu untuk bertahan."

OVERALL CONCEPT

2D Game Survival RPG dengan latar lingkungan yang terinspirasi oleh lokasi-lokasi di Indonesia yang dapat memberi simulasi kehidupan prasejahtera dengan narasi dan mekanisme survival.

ELEVATOR PITCH

Game survival naratif yang menekankan empati serta pilihan moral, di mana pemain mengendalikan pelajar prasejahtera dan menentukan sikap, keputusan, serta konsekuensi hidupnya dalam memenuhi kebutuhan dan pendidikan.

OVERVIEW

1. Nama Game: Penyintas Kehidupan Jalanan
2. Genre: Survival RPG
3. Perspektif: 3rd Person Avatar
4. Tema Utama: Kehidupan prasejahtera & konflik dampak dari kesenjangan sosial
5. Tujuan Gameplay: Memahami realitas sosial melalui eksplorasi dan keputusan
6. Value: Edukatif, reflektif, basis empati.

ENVIRONMENT REFERENCES



MAP MOODBOARD



CHARACTER MOODBOARD



UI & UX REFERENCES



FONTS

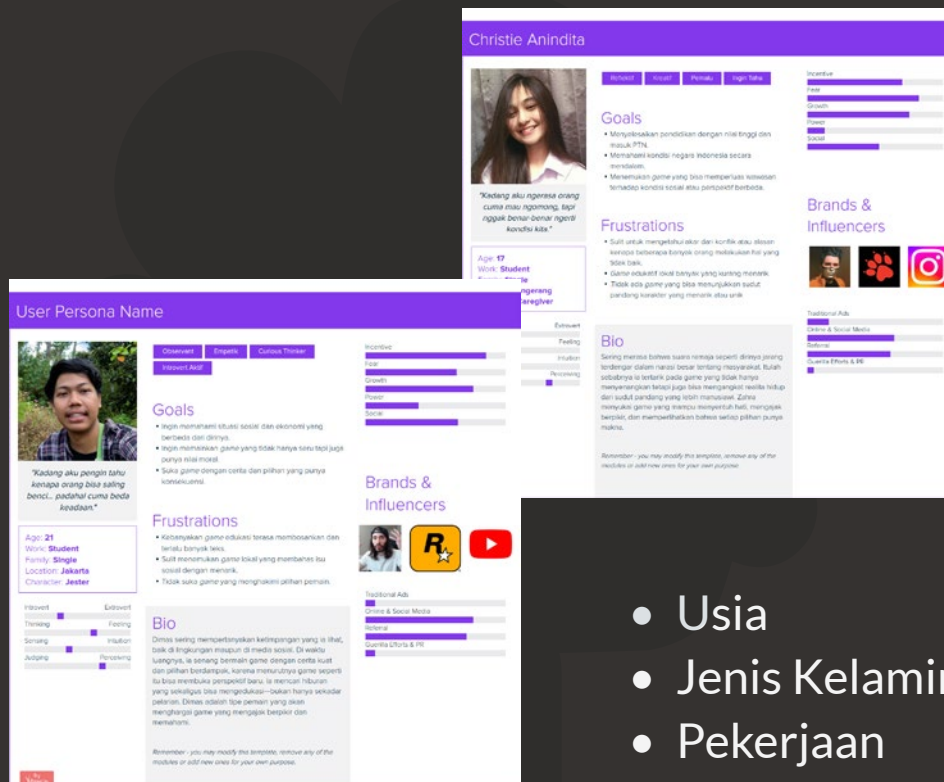
Another Typewriter

Digunakan untuk teks-teks pada game secara keseluruhan.

Hand of Sean

Digunakan untuk logo dan judul game pada main menu

USER PERSONAS



TARGET AUDIENCE

- Usia : 18 — 24 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pekerjaan : Pelajar — Bekerja
- Tingkat Pendidikan : SMA — Kuliah
- Kelas Ekonomi : SES A — B
- Sikap : Tertarik dengan genre survival dengan tema Simulasi
- Gaya Hidup : Casual gamers — hardcore gamers
- Geografis : Jabodetabek



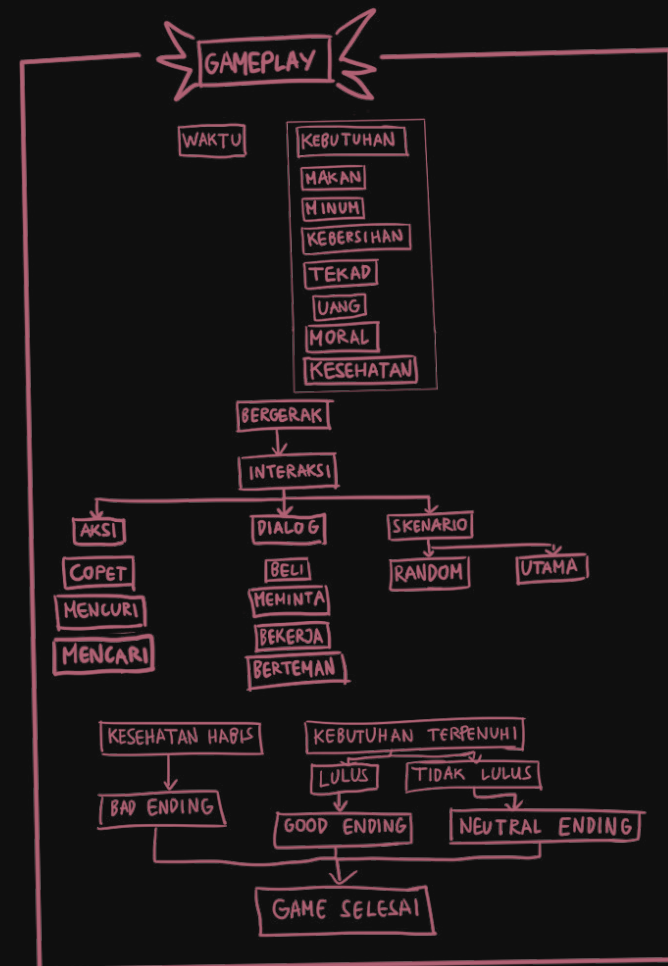
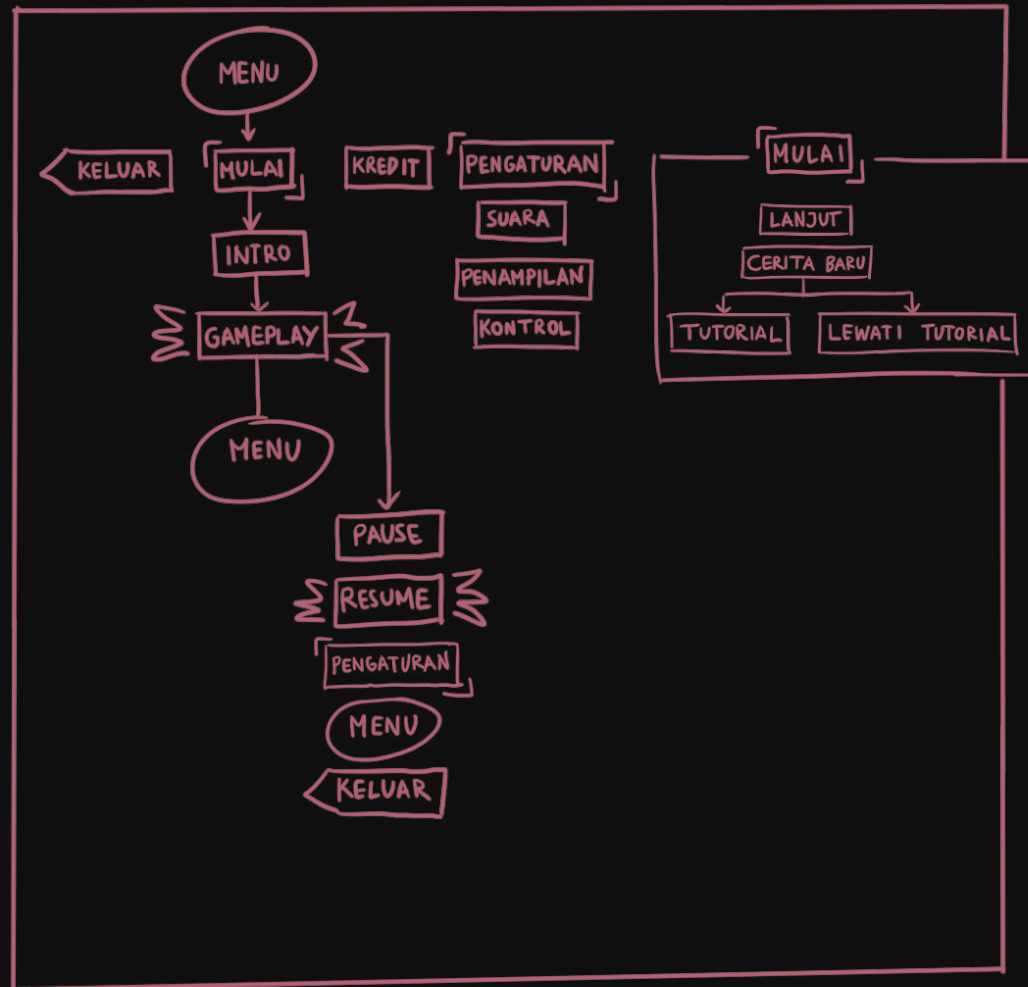
GAME DESIGN

MECHANICS, IA, USER FLOW, AND UI ICONS

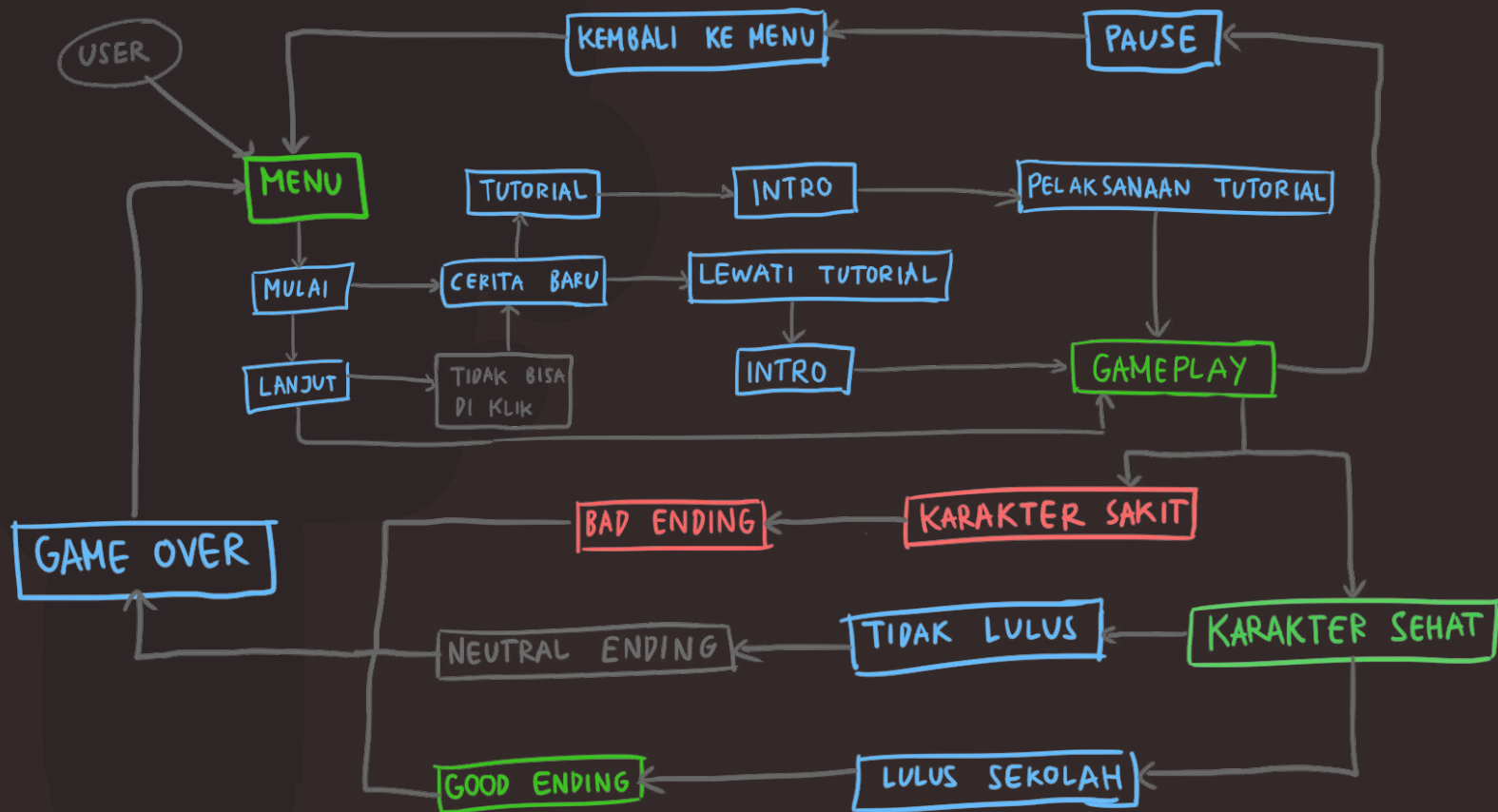
CORE GAME LOOP

- Terdapat waktu dan hari untuk player agar dapat keep track dengan hal tersebut > di hari ke 7 game akan selesai dan player akan mendapat suatu ending
- Terdapat status lapar, haus, kebersihan, uang, moral, dan kesehatan > kondisi apapun kecuali uang dan tekad, apabila berkurang saat angka 0, maka kesehatan akan berkurang > saat kesehatan mencapai 0 > kondisi kritis, game over
- Status kebutuhan yang berkurang tiap jamnya > pemain mencari-cari cara untuk memenuhi kebutuhan yang kekurangan > mendorong untuk interaksi
- Konsekuensi yang random/acak > pemain akan beradaptasi dengan ketidakkonsistenan kondisi dan hasil aktivitas maupun interaksi > pemain akan merubah prioritas tiap kalinya.
- Memiliki 2 ending yang dikejar, yaitu neutral dan good ending > pemain akan lebih mudah mendapat neutral ending dibanding good ending > pemain akan mengulang permainan untuk mendapat good ending.

INFORMATION ARCHITECTURE



USER FLOW



UI ICONS

Kesehatan



Makanan



Kebersihan



Uang



Moral



Jam dan Hari



Hari 0

Minum



Tekad

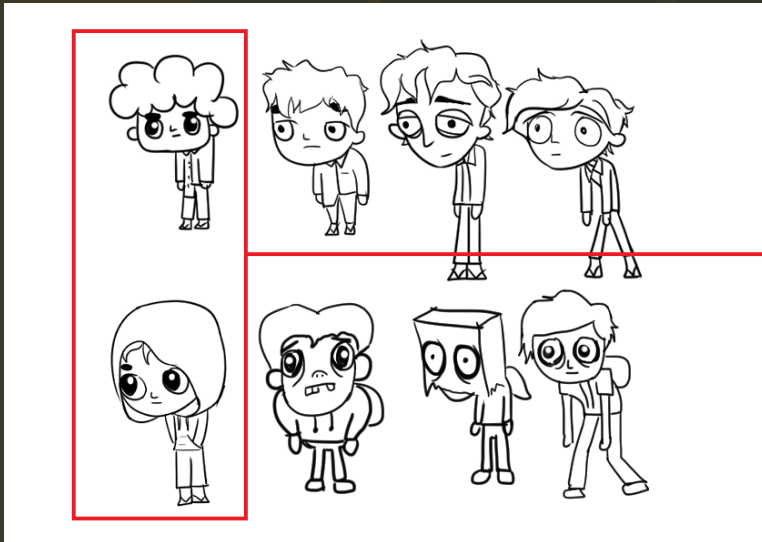




CHARACTER DESIGN

VISUALIZATION OF MAIN CHARACTER AND NPCS

MAIN CHARACTER DESIGN



Dibutuhkan karakter *blank slate*
Tidak terlihat syok, letih, atau sedih.

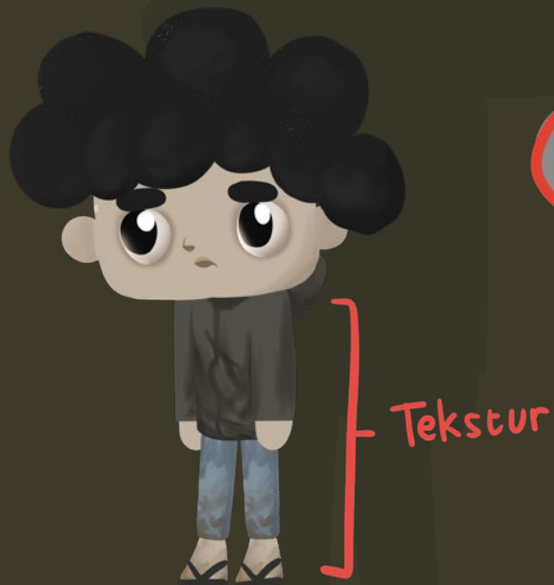


Memilih karakter dengan *silhouette*
dan *shape language* yang kuat.

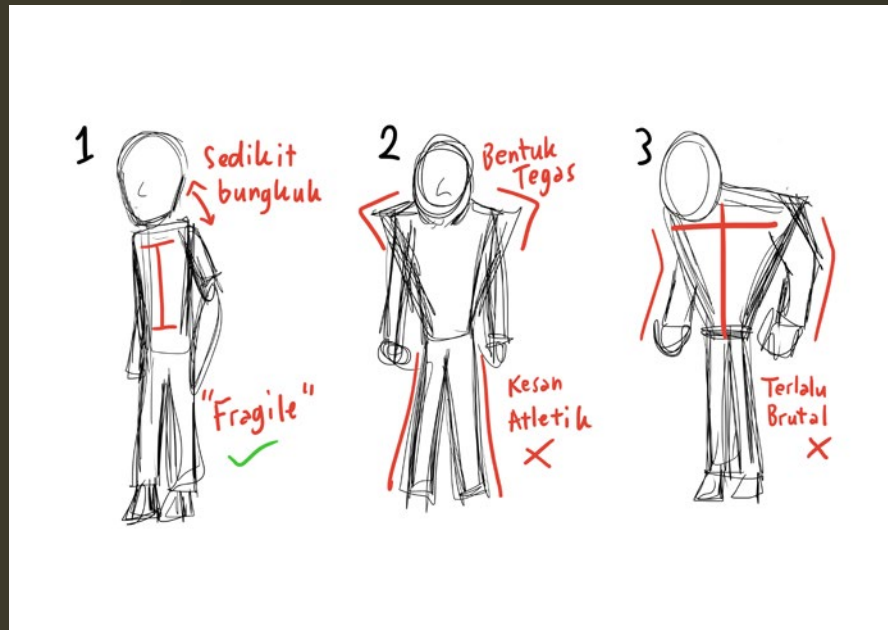


Warna yang pucat dan kusam.

CHARACTER SHAPE, LINE & TEXTURE WEIGHT



NPC CHARACTER DESIGN



Menggunakan style yang tidak menarik perhatian berlebihan.



Memisahkan bagian-bagian tertentu agar dapat di animasikan bila perlu.

NPC CHARACTERS & CLASSES



EKONOMI RENDAH

★ = Agresif
● = Baik



PREMAN



SEKURITI



EKONOMI TINGGI

NPC SHAPES





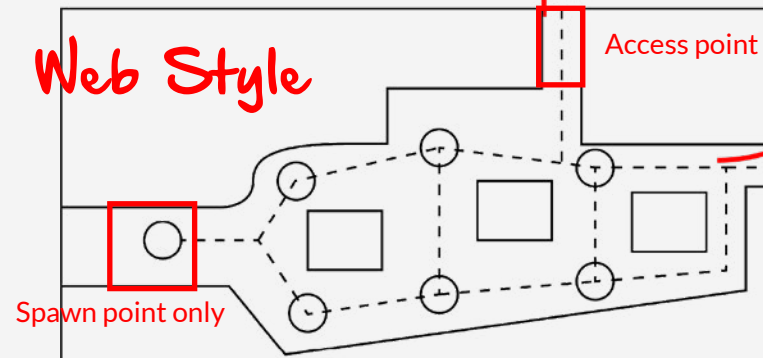
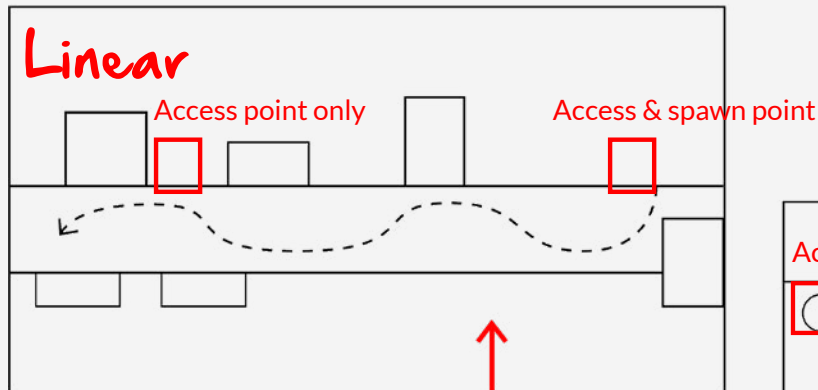
Pengintas
Kehidupan
Jalanan

ENVIRONMENT DESIGNS

MAP ARCHITECTURES, ZONINGS, AND VISUALS

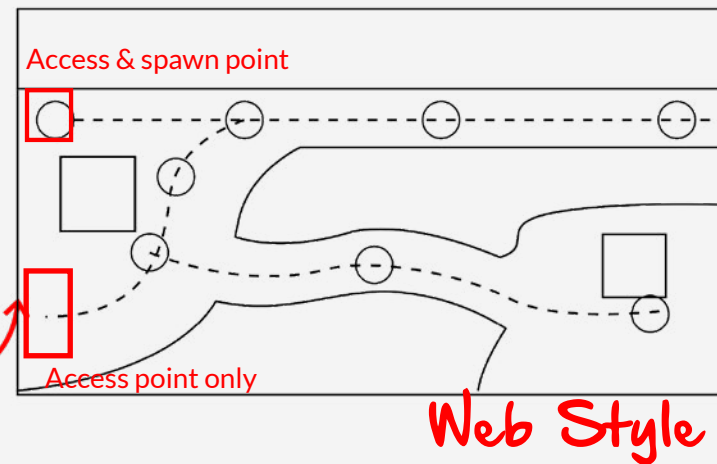
MAP ARCHITECTURES

MAP 2



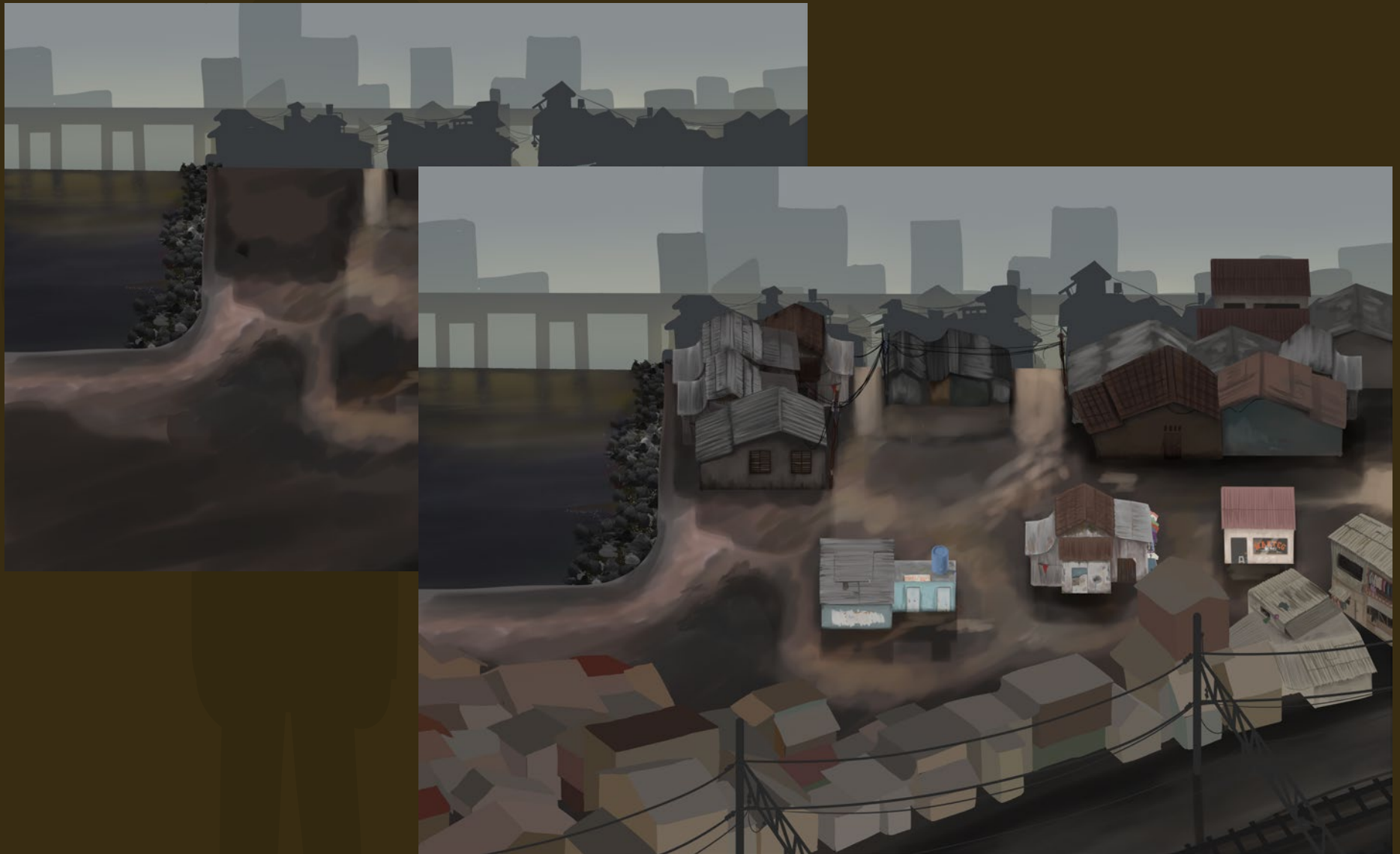
MAP 1

MAP 3



Spawn point dan access point untuk pergi ke peta-peta lain dan lokasi munculnya player

MAP PEMUKIMAN KUMUH



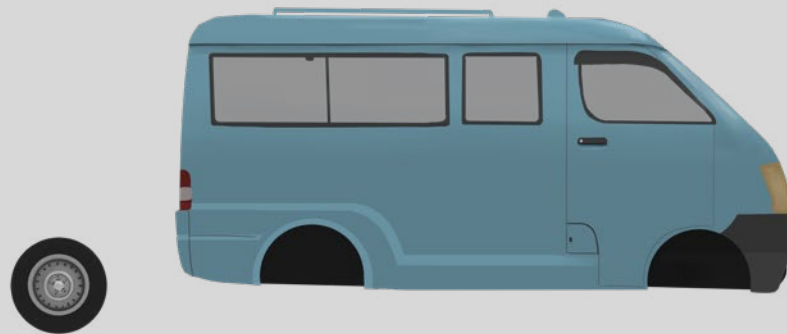
MAP JEMBATAN LAYANG



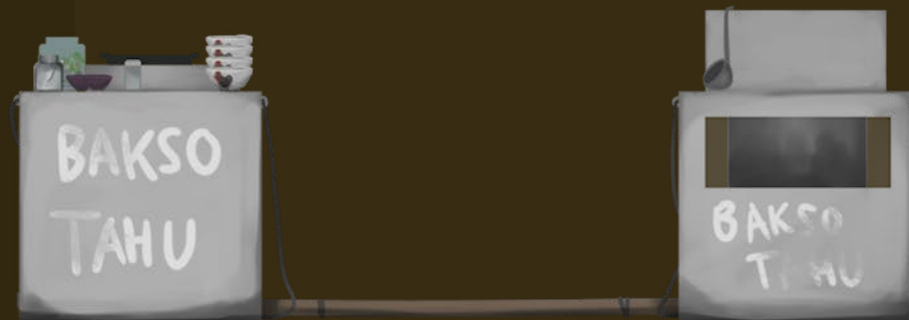
MAP TAMAN ORANYE



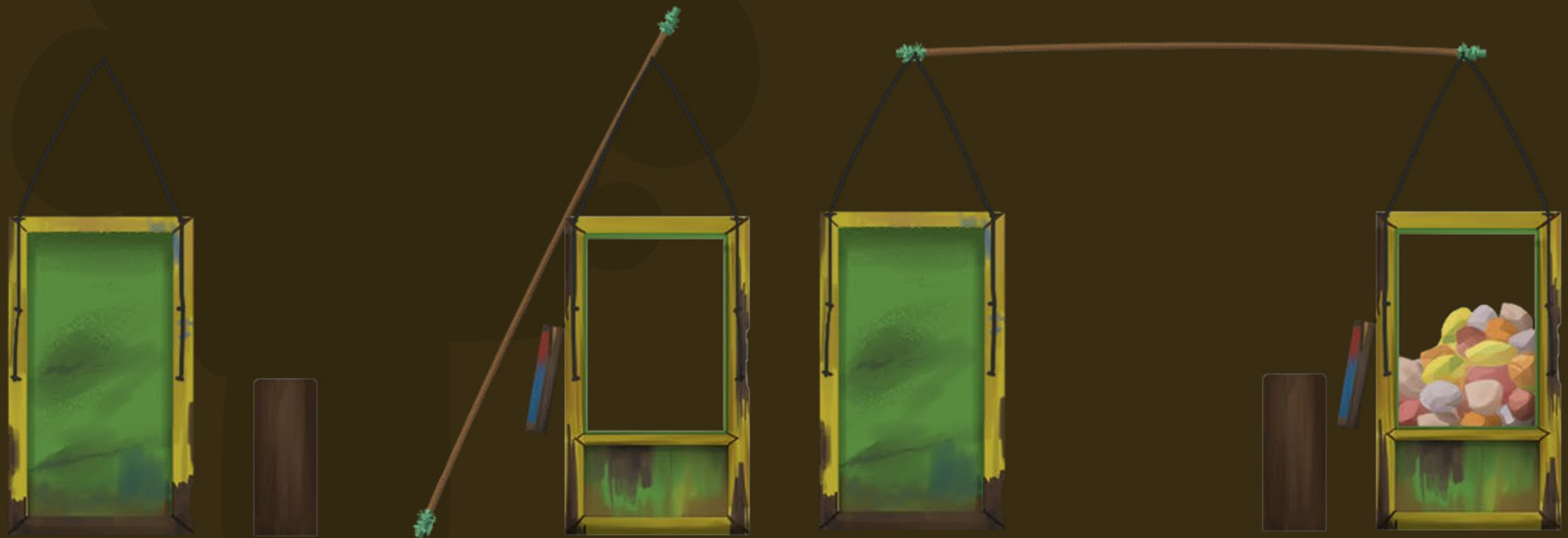
ASET KENDARAAN



ASET PIKULAN SAYUR DAN BAKSO TAHU



ASET PIKULAN RUJAK BEBEK



ASET LAIN



ASET GEROBAK JUALAN

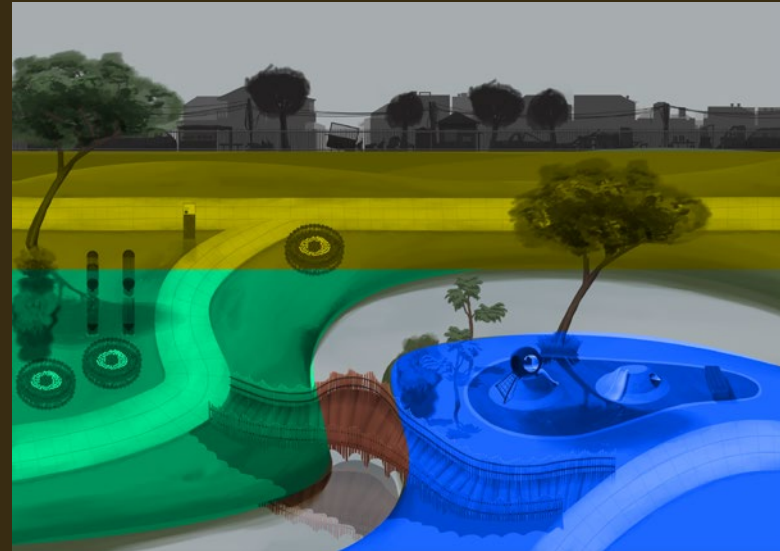


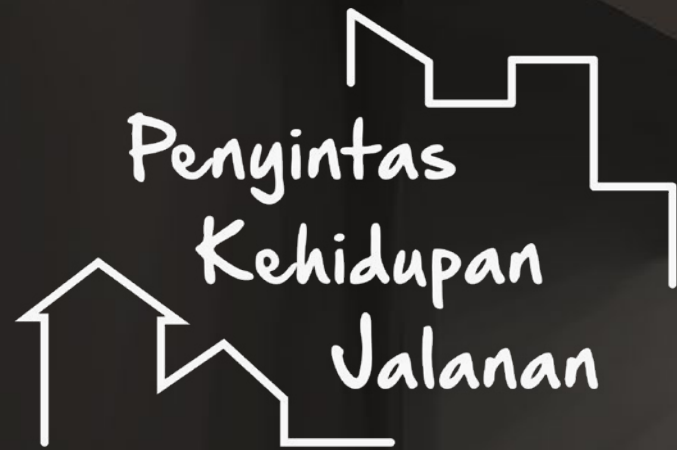
ASET SKENARIO ACAK



MAP ZONINGS

- Blue : Safe
- Green : Moderately Safe
- Yellow : Neutral
- Orange : Moderate Danger
- Red : Extremely Dangerous





UI/UX DESIGN

OVERALL UI/UX DESIGN

KEY DESIGNS

Main Menu



General



Interaction



Main Activity

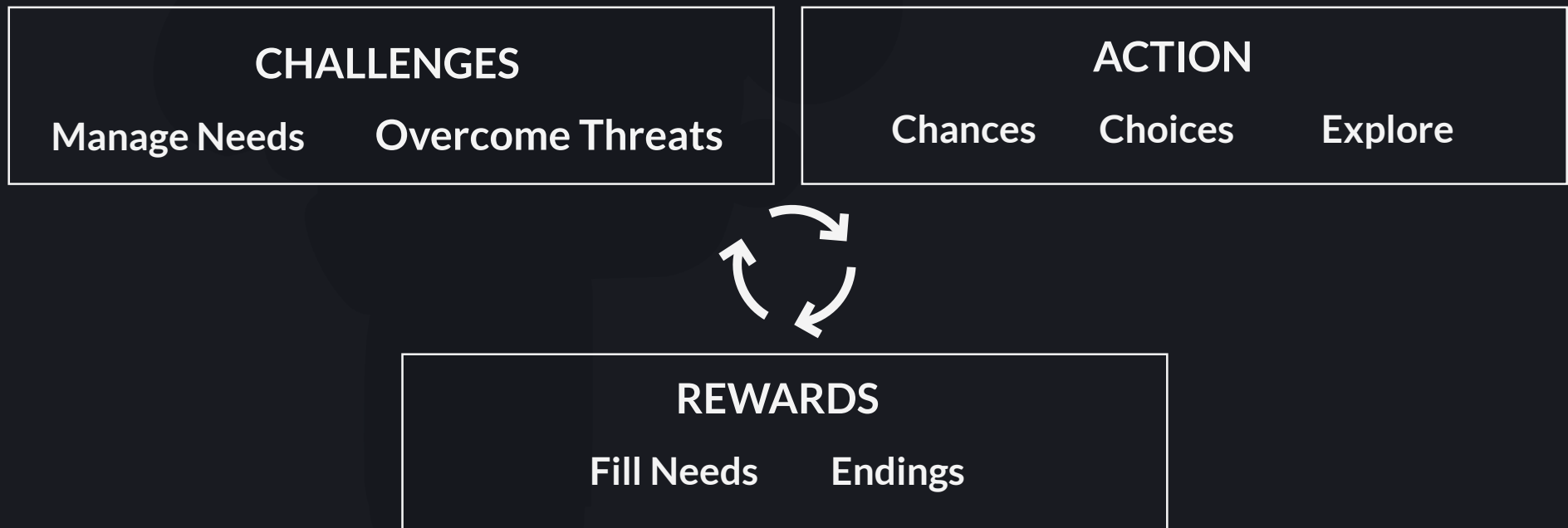




FINALIZATION

FINALIZED GAMEPLAY & PROTOTYPE

CORE GAME LOOP



MANAGE NEEDS & OVERCOME THREATS



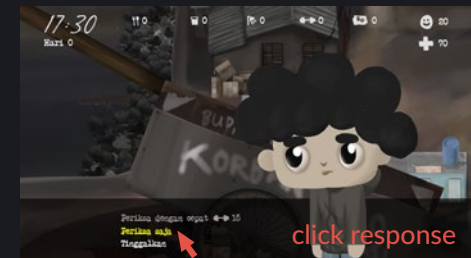
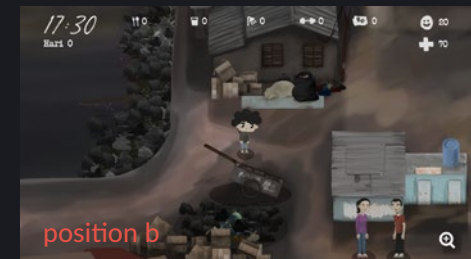
- Player dapat memenuhi kebutuhan status lapar, minum, kebersihan, kesehatan, dan moral menggunakan uang atau dengan beraktivitas dan eksplorasi.



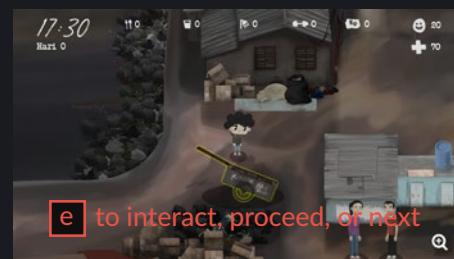
- Player dapat menggunakan tekad atau moral untuk menyelesaikan skenario tertentu dengan konsekuensinya masing-masing.

EXPLORATION AND CONTROLS

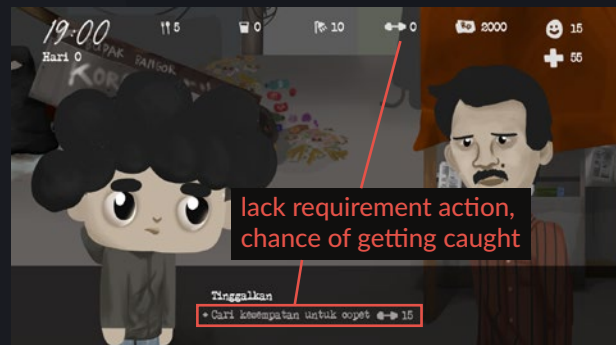
POINT AND CLICK



KEYBOARD CONTROLS



CHANCES & CHOICES



- Chances atau peluang keberhasilan dan kegagalan aktivitas yang dapat berisiko ke status pemain.
- Terdapat peluang saat meminta-minta dan berinteraksi dengan objek saat eksplorasi.

FILL NEEDS & ENDINGS



- Player dapat memilih aktivitas utama untuk mengisi kebutuhan-kebutuhan.
- Prioritas aktivitas utama untuk mencapai ending yang diinginkan atau untuk memenuhi kebutuhan saat itu saja.

MAIN MENU



TUTORIAL



INTERACTIONS



CAMERA AND GENERAL VIEW



MAIN ACTIVITY

07:00
Hari 0

30
20
0
15
0
5
40



Sekolah

Dengan bersekolah, kamu akan menjadi lebih mengerti tata tertib, sopan-santun, budaya, dan cara berpikir agar dapat diterima di masyarakat umum sehingga masa depan kamu menjadi lebih baik

Peluang lulus ujian saat ini **sangat kecil**
Tingkatkan peluang dengan belajar ke sekolah!

07:00
Hari 0

30
20
0
15
0
5
40



Mencari Uang

Pekerjaan akan ditentukan secara acak
(dari menjaga warung, menjadi pak ogah, membantu berjualan di kemaotan, hingga membantu mengamen)

12:00
Hari 0

15
5
0
15
0
5
40

Saat di sekolah

Pada suatu saat, kamu melakukan kesalahan.

Kemudian seorang siswa satu kelas denganmu menghampirimu dan mengatakan kepadamu
"Dasar otak **miskin**."

Apa respons kamu?

Telan Saja +5 -10	Berkelahi Fisik +20 -5 +10	Adu Mulut +10 +5
--------------------------------	--	-------------------------------

Pilih
Selanjutnya

PROTOTYPE

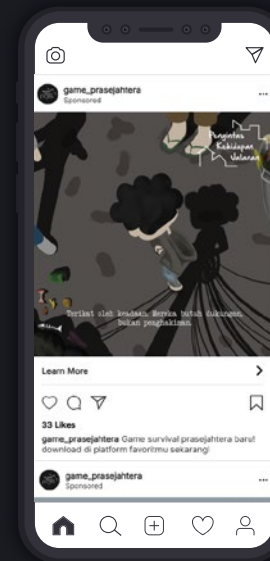
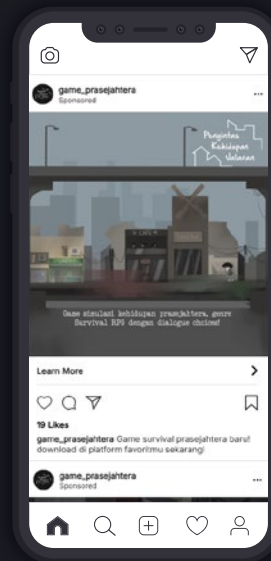
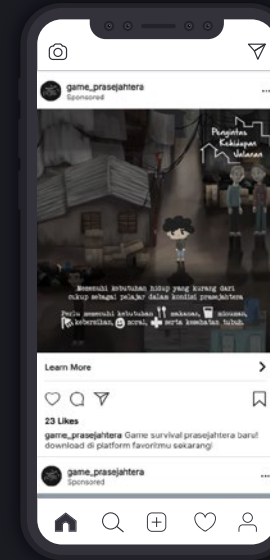
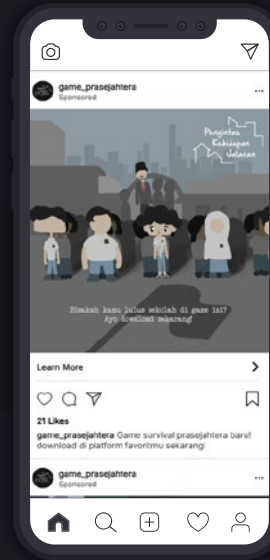
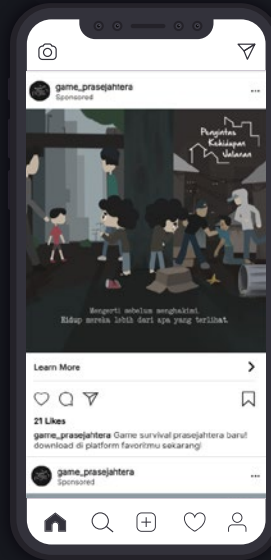
PROTOTYPE LINK

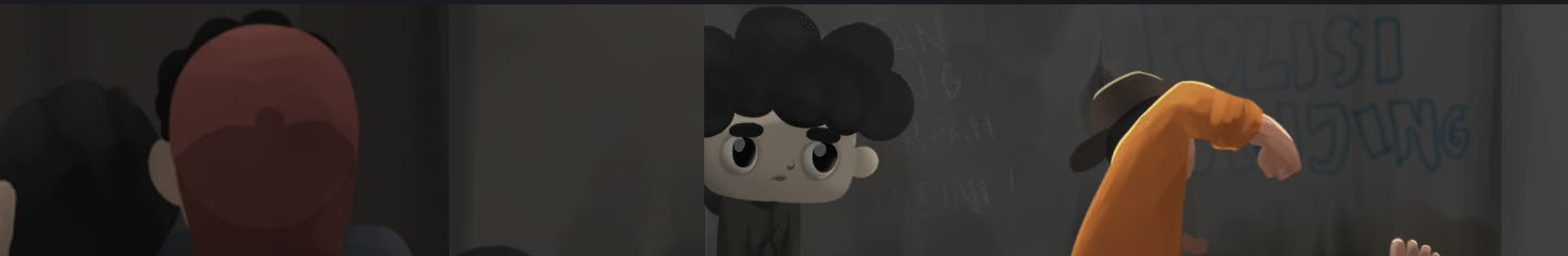


DATA FILES



INSTAGRAM ADS & GAME MOCKUPS





THANK YOU