

Game Design Document



PERANCANGAN BOARD GAME MENGENAI PENGELOLAAN UANG
DALAM MENGATASI HEDONSISME

Raina Areta Ananda | 00000067590
Desain Komunikasi Visual 2022
Fakultas Seni dan Desain

Table of Content

1. Board Game Overview

Konsep dan Nama

Permasalahan

Target Audience

Genre

Target Platform

2. Inspiration and Ideation

Moodboard

Colorpalatte

Reference Board

3. Gameplay and Mechanics

Game Objective

Game Mechanics

Game Components

Coreloop

4. Development

Brainstorm

User Persona

Story Building & Character

Ptototype

Playtest

Publish

Konsep dan Nama

Mind Your Money adalah board game edukatif yang bertema pengelolaan keuangan dalam mengatasi hedonisme. Konsep utama permainan ini berfokus pada bagaimana pemain mengambil keputusan finansial dalam melakukan gaya hidup masa kini yang hedonis. Dengan visual dan tema yang lebih fun dan modern dengan budaya Gen Z, sehingga pengalaman bermain tetap terasa edukatif. Warna-warna yang dipilih ini untuk memberikan diferensiasi yang jelas pada setiap kategori pengeluaran dalam permainan seperti beauty, entertainment, gadget, arts, dan investment. Dengan ilustrasi yang simpel dan minimalis namun dipahami dipilih agar pemain dapat fokus pada inti permainan. lalu menggunakan Tipografi sans-serif yang bersih, modern, dan mudah dibaca, sehingga mendukung navigasi pemain terhadap teks.



Permasalahan

Gen Z cenderung memiliki gaya hidup yang berfokus pada kesenangan dan kepuasan instan. Sebab pemahaman Gen Z tentang perencanaan keuangan masih tergolong rendah. Minimnya media informasi yang berbentuk visualisasi interaktif dan menyenangkan yang mengangkat mengenai pengelolaan uang.

Target Audience

Demografis : Gen Z usia 18-24 Tahun

Geografis : JABODETABEK

Psikografis : Dewasa awal yang mau berubah dan tertarik pada pengalaman bermain yang edukatif dan menyukai tantangan, strategi dan kompetisi dalam bermain

Genre

Strategy, Economic, Party Game

Platform

Board Game

Board Game Overview

- Menyenangkan
- Dinamis
- Enerjik

Inspiration and Ideation

Reference Board



Gameplay and Mechanics

Game objective

Tujuan utama

Mengumpulkan poin gaya hidup (Fun Points) sebanyak mungkin tanpa uang mereka pada akhir game dengan uang tidak kurang dari 100 dolar.

Kondisi menang

poin yang tertinggi saat permainan selesai.

Kondisi kalah

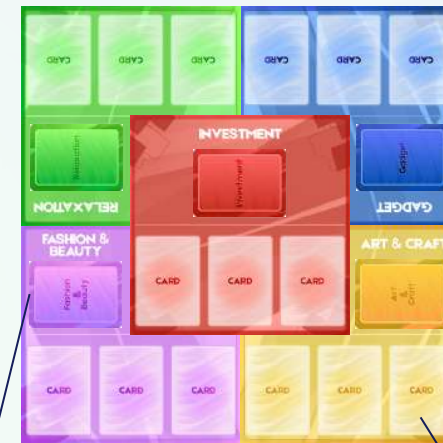
Uang kurang dari 100 dolar pada akhir permainan

Game Mechanics

Turn order

- Pemain akan menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
- Pada setiap ronde, giliran pemain pertama akan berpindah searah jarum jam.
- Dalam setiap ronde, pemain wajib melakukan 2-3 aksi. Pemain tidak boleh hanya melakukan 1 aksi atau melewati giliran.
- Membeli kartu lifestyle.
- Mengaktifkan combo sesuai dengan kemampuan pada kartu identitas (opsional).
- Membayar biaya dari kartu yang dipilih.
- Mengakhiri giliran.

Set-up



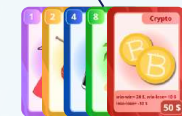
setap deck ditaruh menghadap belakang



setiap orang dapat uang 100



setiap orang ambil kartu identitas



Setiap deck buka 3 kartu

Gameplay and Mechanics

Game Components



Money



Coin X4



Playing card



Identity cards X5



1 Board

Money

- 5 dollars
- 10 dollars
- 20 dollars
- 50 dollars
- 100 dollars

Coin

Token yang digunakan untuk kesempatan mendapatkan uang lebih

Playing Card

- Fashion & Beauty (20)
- Art & Craft (20)
- Relaxation (20)
- Gadget (20)
- Investment (20)

Identity Card

Setiap karakter memiliki kemampuannya masing masing yang mempengaruhi strategi

Board

Tempat penaruan kartu lifestyle bagaikan shopping area..

Gameplay and Mechanics

Core Loop

Earn

pemain mendapatkan pendapatan bulanan 100 dollar, jika mengaktifkan combo dan investment bisa mendapatkan uang lebih.

Draw

Mengambil kartu deck untuk ditaruh di papan bermain pada semua area.

Decide

Pilihan ini menentukan gaya bermain: secara hedon atau memperhatikan pengeluaran.

Spend/Invest

Membeli 2-3 kartu lifestyle card atau investment card

Pay

Mengeluarkan uang sesuai dengan apa yang sudah di beli

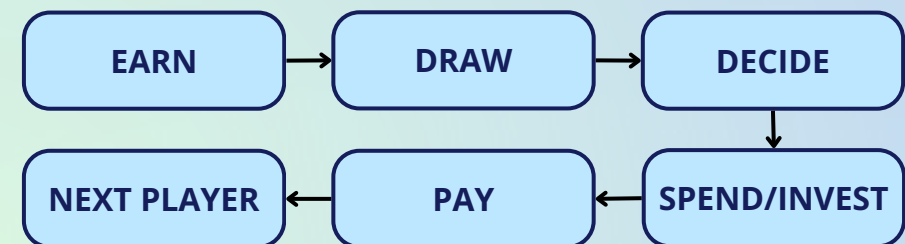
Next Player/ End Round

Melanjutkan ke pemain selanjutnya atau ronde sudah berakhir.

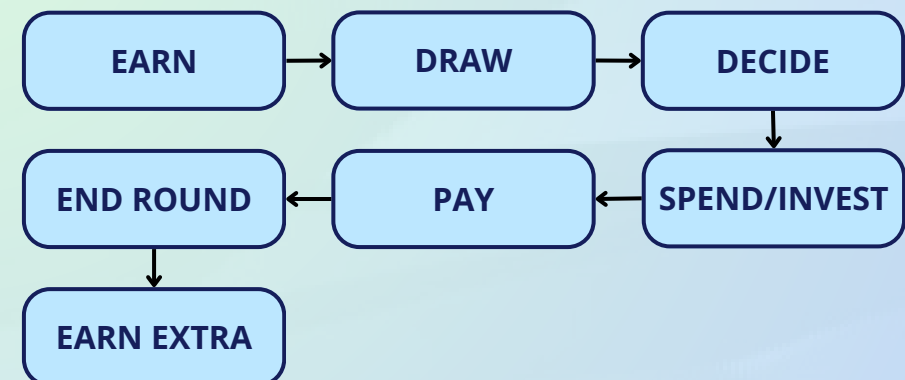
Earn Extra

Mendapatkan uang lebih terakhir kali sebelum permainan selesai dari kartu investment atau dari keunggulan ID card.

Loop 1



Loop 2



- Open Sans
- Etna Sans Serif

Development

User Persona



Dalam rangka memahami kebutuhan target audiens ini lebih mendalam akan dibuat user persona untuk mengetahui kebutuhan dan perilaku pengguna agar menghindari permasalahan pada perancangan board game. User persona ini di bagi menjadi dua yaitu laki laki dan Perempuan untuk memenuhi kedua gender tersebut sesuai dengan target yang ditentukan

Development

Story Building

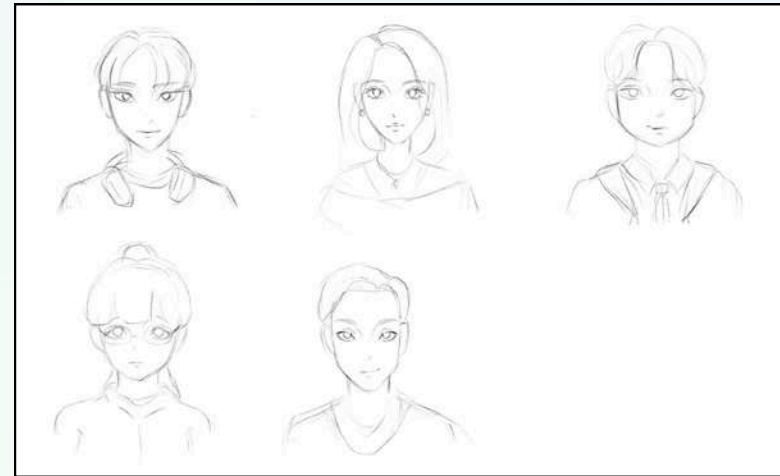
Generasi muda saat ini hidup di era yang sangat dipengaruhi oleh media sosial. Fenomena seperti flexing, FOMO, aesthetic lifestyle, dan budaya konsumtif menjadi bagian dari keseharian banyak mahasiswa dan remaja. Konten-konten yang menampilkan gaya hidup hedon maka board game ini mereka dapat menjadi orang yang berbeda beda dengan melakukan pengeluaran untuk mendapatkan poin namun uang mereka tidak sampai habis.

Character

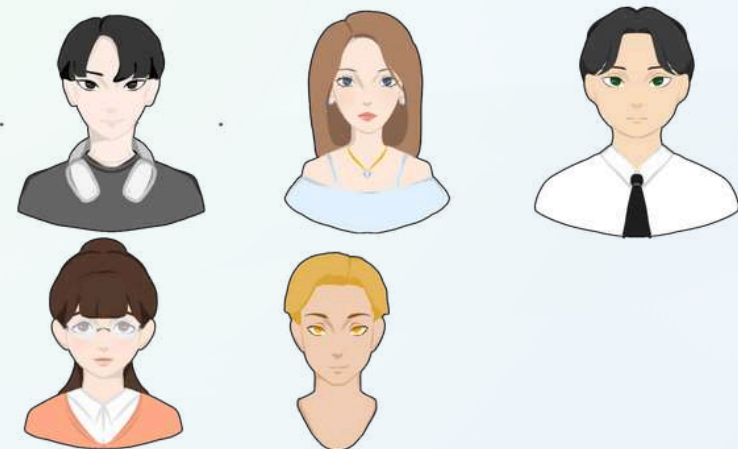


Menggunakan flat illustration yang simpel namun masih jelas

Sketsa



Final



Prototype

Pembuatan prototype ini dilakukan untuk mengembangkan suatu ide dan permainan board game. Dimana akan di uji coba secara gameplay dan kecocokan visual dengan tema untuk board game ini. kemudian dari masukannya akan dikembangkan dari segi gameplay dan juga visual.



Playing card 1



Playing card 2



Playing card 3

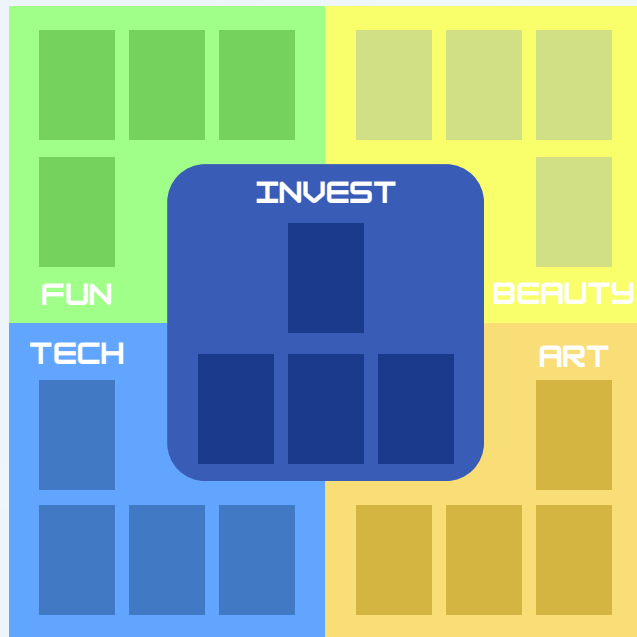


Playing card 4

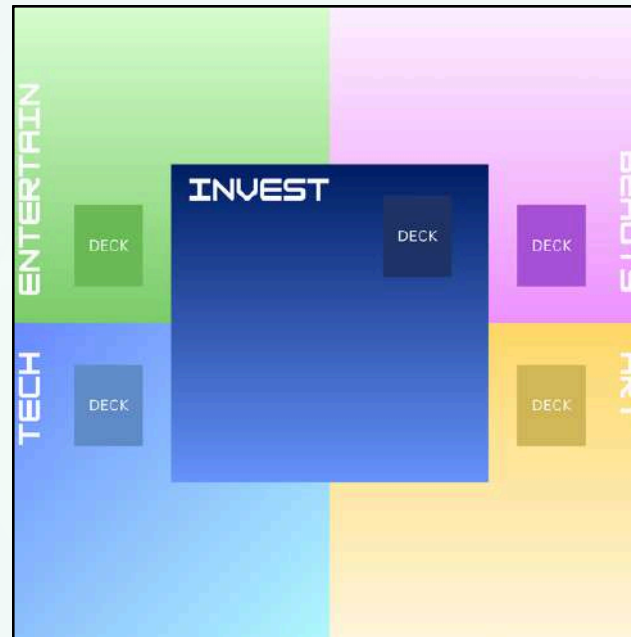


Playing card 5

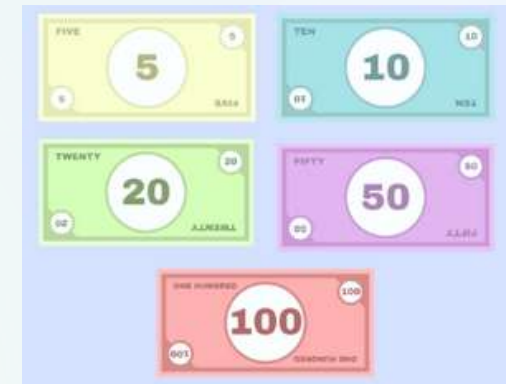
Development



Prototype board 1



Prototype board 2



Prototype money



Prototype Identity card

Typography

Dari hasil brainstorming memberikan pilihan tipografi yang simpel, dimana mudah dibaca dan universal untuk digunakan pada board game ini yang memiliki jenis kartu deck yang berbeda beda. Font yang dipilih adalah sans serif.

Open Sans

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 Zz

Etna Sans Serif

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 Zz

Open Sans

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 Zz

Rule before playtest

Goals:

Collect as many as fun point before the round ends. Whoever got the most point win the game.

Rules:

1. First player gets their ID Card randomly, each of the card has their own abilities that differs from other.
2. Each player has 2-3 action in each round. These action is a must a cannot be skip.
3. This action is by buying the cards that is layout on the board. The cards consist of 5 different deck with four of them, entertainment, technology, arts and beauty that are giving fun points to win the game. One of the deck being investment, this card doesn't give fun points but they give player more income (except the player with the entrepreneur id card).
4. For the first round all player get 100 bills as their income and it stays the same with each player having 100 bills every round. But it can differ with them collecting stuff from their abilities and the invest card their income would increase depending on the player choices. If player dont have enough money they can borrow from the bank.
5. With every round players will take turn being the first player by clock wise
6. Collect as many fun points before the game ends which consist of 6 rounds.
7. The money that you have left can be turn to into fun points with every 100 bill turns to 1 point.
8. A player can get disqualified if they got zero bills when the next round begin

End game:

1. Calculate all of your fun points when the game ends
2. The one with the highest score win as the best spender yet responsible.

Rule and Playtest

Playtest

Pada saat playtest ini terdapat 30 responden sebagai tester board game

Suasana

selama permainan berjalan terlihat bahwa pemain sangat antusias dan banyak bertanya saat bermain. Memancarkan suasana playful namun kompetitif antar pemain.

Gameplay

1. Pada pertanyaan pertama mengenai aturan permainan, dari 30 responden 20 menjawab bahwa mereka sangat setuju.
2. pertanyaan kedua mengenai alur permainan 21 responden sangat setuju bahwa terasa seru dan menarik
3. dalam segi interaksi antar pemain 20 responden sangat setuju bahwa interaksinya menyenangkan
4. Durasi permainan dimana tidak terlalu cepat atau lama, 20 responden merasa sangat setuju bahwa durasi terasa pas

Tambahan dari Gameplay

pertanyaan mengenai masukan lain dalam mekanisme permainan ini rata rata menjawab tidak ada namun ada beberapa yang menonjol adalah beberapa orang mengkomenn mengenai peraturannya yang diperlu diperjelas.

Playtest

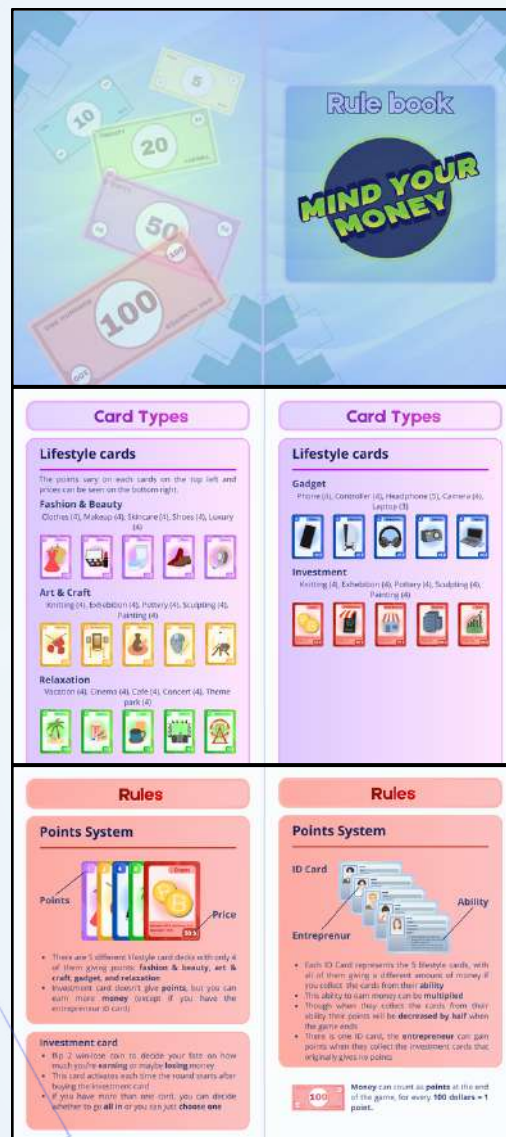
Visual dan Desain

1. Secara elemen desain sebanyak 18 responden sangat setuju mengenai elemen desain yang sudah sesuai konsep
2. Pada penggunaan warna sebesar 19 responden sangat setuju bahwa warna yang digunakan sudah sesuai
3. Kemudian dalam penggunaan tipografi sebesar 22 responden sangat setuju akan keterbacaan font yang digunakan
4. Layout kartu yang digunakan sebanyak 23 orang merasa sangat setuju mengenai penggunaan layout yang sudah tepat
5. Dalam karakter pemani dan ilustrasi yang digunakan 16 responden merasa bahwa sudah sesuai dengan tema permainan
6. Terakhir visual secara keseluruhan 18 responden sangat setuju bahwa sudah sesuai dengan target gen z

Tambahan dari Visual dan desain

pertanyaan mengenai masukan lain dalam mekanisme permainan ini rata rata menjawab tidak ada namun ada beberapa yang menonjol adalah desain bisa dipolish atau dibuat lebih menarik lagi.

Rule Book Development



Rule After

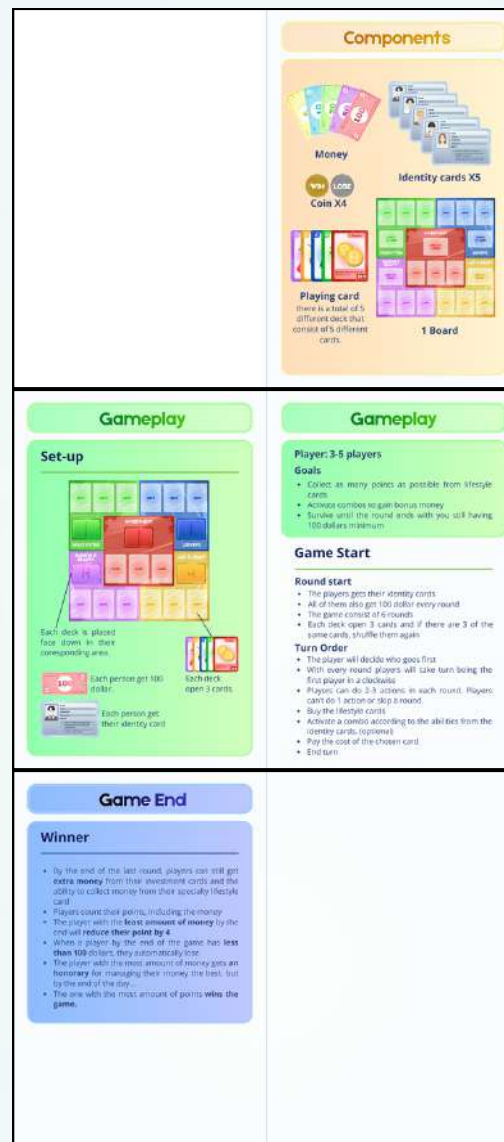
Tujuan Permainan:

- Mengumpulkan poin sebanyak mungkin dari kartu lifestyle.
- Mengaktifkan combo untuk mendapatkan bonus uang.
- Bertahan hingga permainan berakhir dengan memiliki minimal 100 dolar.

Aturan Permainan:

- Terdapat 5 jenis deck kartu lifestyle, namun hanya 4 deck yang memberikan poin, yaitu Fashion & Beauty, Art & Craft, Gadget, dan Relaxation.
- Kartu Investment tidak memberikan poin, tetapi memungkinkan pemain memperoleh uang tambahan (kecuali jika pemain menggunakan kartu identitas Entrepreneur).
- Balik 2 koin win-lose untuk menentukan nasib pemain, apakah akan mendapatkan uang atau justru kehilangan uang.
- Efek kartu ini akan aktif setiap awal ronde setelah pemain membeli kartu Investment.
- Jika pemain memiliki lebih dari satu kartu Investment, pemain dapat memilih untuk all in dengan menggunakan semua kartu, atau hanya mengaktifkan satu kartu saja.

Uang dapat dihitung sebagai poin pada akhir permainan, di mana setiap 100 = 1 poin.



Development

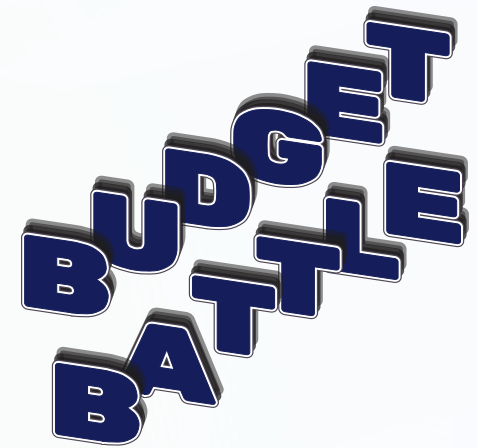
Logo Development



Logo terpilih

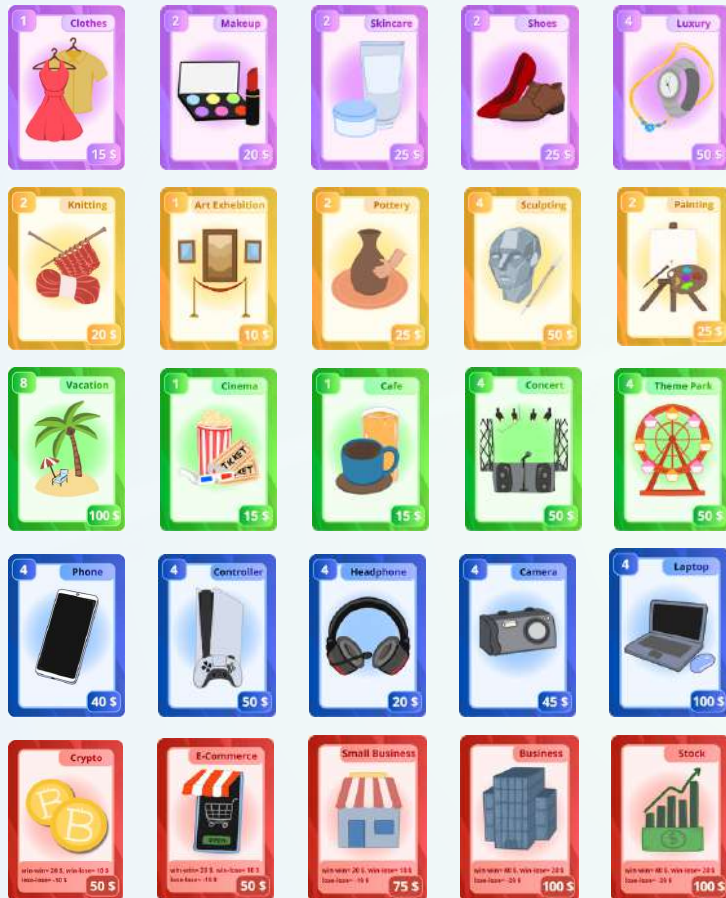
Dari beberapa hasil logo yang di buat terdapat 4 alternatif yang berbeda. Namun logo yang terpilih menggunakan 3 warna yaitu, hijau, kuning dan biru. dimana warna ini mencerminkan finansial, modern dan playful. Logo ini bisa dipakai dengan menggunakan lingkaran yang sebagai logo utama dan dengan yang tidak menggunakan lingkaran.

Logo Alternatif

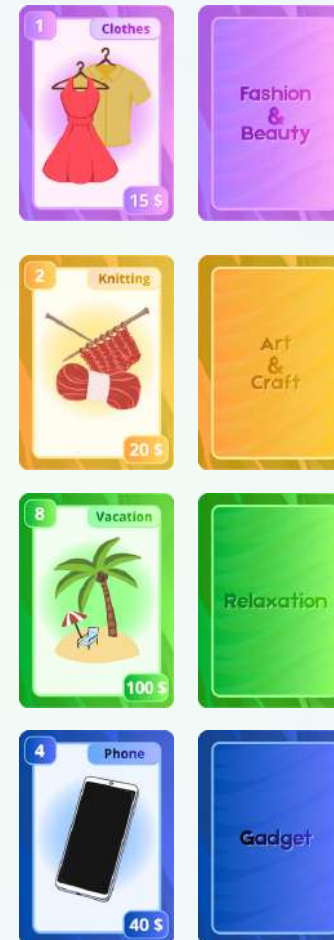


Development

Card Development



Lifestyle Card



Investment Card



Size : 2.5x3.5 in
Total : 20 cards/deck
Thickness : 260 gsm

Pada playing card menggunakan 5 warna yang berbeda ungu, kuning, hijau, biru, dan merah untuk membedakan antar kartu deck berdasarkan kategorinya.

Development

ID Card Development



Size : 3.375x 2.125 in

Total : 5 Cards

Thickness : 310 gsm

Pada ID card ini terdapat 3 orang yang berbeda yang memiliki keunggulannya masing masing, warna yang digunakan juga lebih biru ke abuan

Money Development



Size : 8x4 cm

Total : 5 types

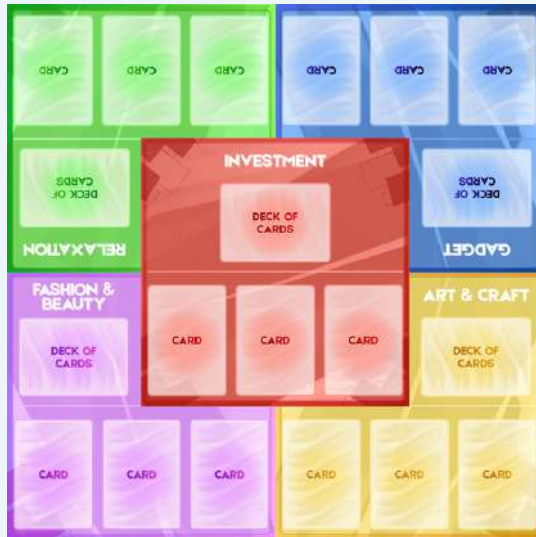
Thickness : 160 gsm

Money dalam board gama ini esensial dengan adanya transaksi setiap ronde, maka dibagi menjadi 5, 1, 20, 50, dan 100 dollar. masing masing dollar menggunakan warna color palette.

Coin Development



Coin ini adalah aset yang digunakan dalam kriteria tertentu untuk digunakannya. penggunaan warnanya ada gold dan silver dimana gold itu menang dan silver itu kalah. terdapat 2 koin dalam board game.



Board Development

Size : 40x40 cm

Total : 5 board-1 board besar

Thickness : 310 gsm

Desain dari papan bermain ini berbentuk persegi yang dibagi menjadi 5 persegi kecil namun digabungkan. penggunaan warna juga sama dengan penggunaan warna kartu main dengan kategorinya masing masing.

Size : 31x21 cm

Total : 1 box

Packaging Development

Dalam mendesain packaging melihat beberapa referensi yang dijadikan inspirasi. packaging dalam bentuk landscape, dengan visual salah satu dai karakternya sedang memikirkan apakah mau belanja atau menabung dengan background dari alas papan yang dibentuk menjadi shopping district.



Printing Final



Printing Board Game

