



# Game Design Document

**Perancangan Gim Papan untuk Mengenalkan  
Budaya Festival Kue Bulan kepada Remaja**

Tamara Frischylla - 00000071637  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain



**Perancangan Gim Papan untuk Mengenalkan  
Budaya Festival Kue Bulan kepada Remaja**

Tamara Frischylla - 00000071637

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni dan Desain

# Table of Content

<b>1. Board Game Overview</b>	<b>1</b>
1.1 Nama dan Konsep	1
1.2 Genre	1
1.3 Target Platform	1
1.4 Batasan Perancangan	1
1.5 Target Audiens	1
<b>2. Gameplay and Mechanics</b>	<b>2</b>
2.1 Gameplay	2
2.2 Komponen Game	3
2.4 Core Loop Gameplay	6
<b>3. Story, Setting, and Character</b>	<b>8</b>
3.1 Story and Narrative	8
3.2 Characters	8
<b>4. Ideation</b>	<b>9</b>
<b>5. Prototyping</b>	<b>16</b>
<b>6. Playtesting</b>	<b>30</b>





# 1. Board Game Overview

Dalam mengenalkan budaya Festival Kue Bulan, gim papan merupakan salah satu cara efektif dan menyenangkan yang memberikan pengalaman unik bagi setiap pemainnya. Komponen yang bertema Festival Kue Bulan mampu menyampaikan narasinya sendiri terhadap budaya yang dikulik. Selain bermain untuk mengedukasi, pemain juga akan saling berinteraksi serta saling membantu menginformasikan informasi seputar Festival Kue Bulan.

## 1.1 Nama dan Konsep



“**Kuai** (快)” dalam bahasa Mandarin berarti “cepat”. Pemain akan berlomba-lomba untuk mengumpulkan panen yang akan dipersembahkan ke dewa. Karena pemain mengumpulkan panen di sebelum bulan purnama di mana Festival Kue Bulan dilaksanakan, maka ditambahkan “**Moon Harvest**” yang artinya panen dibawah bulan.

Huruf K dilambangkan sebagai kelinci yang merupakan hewan yang sering diasosiasikan dengan Festival Kue Bulan, sesuai dengan budayanya. Huruf U memiliki ujung yang tumpul dan berbentuk seperti ujung daun yang menandakan panen. Konsep logo sedikit berantakan menandakan persiapan yang terburu-buru untuk menyambut Festival Kue Bulan.

## 1.2 Genre

Family Games, Educational Games

## 1.3 Target Platform

Board Game

## 1.4 Batasan Perancangan

Perancangan ini ditujukan kepada remaja pertengahan usia 14-18 tahun, SES B-A, keturunan Tionghoa, berdomisili di Jakarta yang mempunyai ketertarikan untuk mengenal budaya Tionghoa (Festival Kue Bulan) dengan menggunakan metode gim edukatif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain permainan papan yang memberikan informasi Festival Kue Bulan dari sejarah, tradisi, ritual, dan makna simbolik.

## 1.5 Target Audiens

Demografis : Remaja Pertengahan 14-18 tahun (primer),  
Remaja Akhir 19-24 tahun (sekunder)  
SES B-A  
Etnis Tionghoa (primer)  
Pendidikan SMP, SMA, S1

Geografis : Jakarta (Primer), JABODETABEK (sekunder)

Psikografis : Tidak tahu tentang Festival Kue Bulan, tertarik dengan budaya Tionghoa, tertarik pada media interaktif yang memiliki unsur permainan.



## 2. Gameplay and Mechanics

### 2.1 Gameplay

#### Game Progression

Game berprogres ketika dadu sudah dilempar dan pemain memajukan pion pada papan bulan, melakukan aksi pada kartu, lalu mengumpulkan panen sampai menuju ke objektif game.

#### Mission/challenge Structure

Menjawab pertanyaan seputar Festival Kue Bulan dari Kartu Malapetaka dan mengumpulkan token panen sesuai jumlah yang ditentukan pada peraturan untuk menjadi pemenang. Orang dengan poin terbanyak akan memenangkan permainan

#### Objective & Goal

Pemain akan berakhir setelah 6 ronde yang berputar sesuai dengan periode bulan. Pemain dengan poin terbanyak sampai akhir permainan akan menjadi pemenangnya.



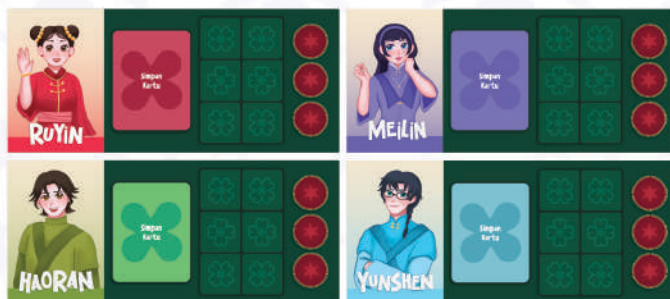
## 2.2 Komponen Game



Pion dan dadu



Papan Bulan dan Tangga Bulan



Papan Pemain



Klenteng dan spinner



Token Osmanthus dan Lampion



Token Panen



Meja Altar



Kartu Malapetaka dan Berkat



Angpao Pernikahan dan uang



Rulebook dan Kuaipedia (satu buku)



## Play Flow

- 1 Susun komponen game sesuai dengan yang diarahkan oleh rulebook



- 2 Pemain paling tua mengocok dadu dan berjalan pada papan bulan (papan aksi utama) yang mengarah pada bulan mati (ronde 1), diikuti dengan pemain lain searah jarum jam.



Pemain akan mengambil panen sesuai dengan angka yang ada pada papan bulan, pemain harus mengambil dan melakukan perintah pada kartu bila mendarat pada petak dengan simbol malapetaka atau berkat.

3



Pada Kartu Malapetaka, beberapa memiliki pertanyaan seputar Festival Kue Bulan yang harus dijawab untuk mengurangi hukuman. Jawaban benarnya bisa dicek pada kamus Kuaipedia yang berisi semua jawaban dari Festival Kue Bulan.

4



Pemain pertama yang masuk kedalam klenteng yang terletak di petak paling akhir, akan menyelesaikan ronde pada periode bulan tersebut. Semua pemain akan mengulang dari start namun menggeser tangga bulan ke periode berikutnya (ronde 2).

5



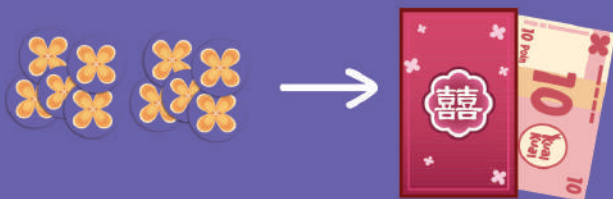
Pada periode bulan ke lima, bulan merah menandakan kemalangan yang artinya setiap petak berwarna merah akan menjadi pengurangan panen. Hal ini bisa dihindari dengan membeli token lampion seharga 6 bunga osmanthus





Pada periode bulan merah, pemain hanya boleh mengambil kartu malapetaka. Maka petak kartu dimana ikon berkat muncul, pemain harus mengambil kartu malapetaka. Bila ada dua ikon, maka pemain mengambil 2 kartu malapetaka

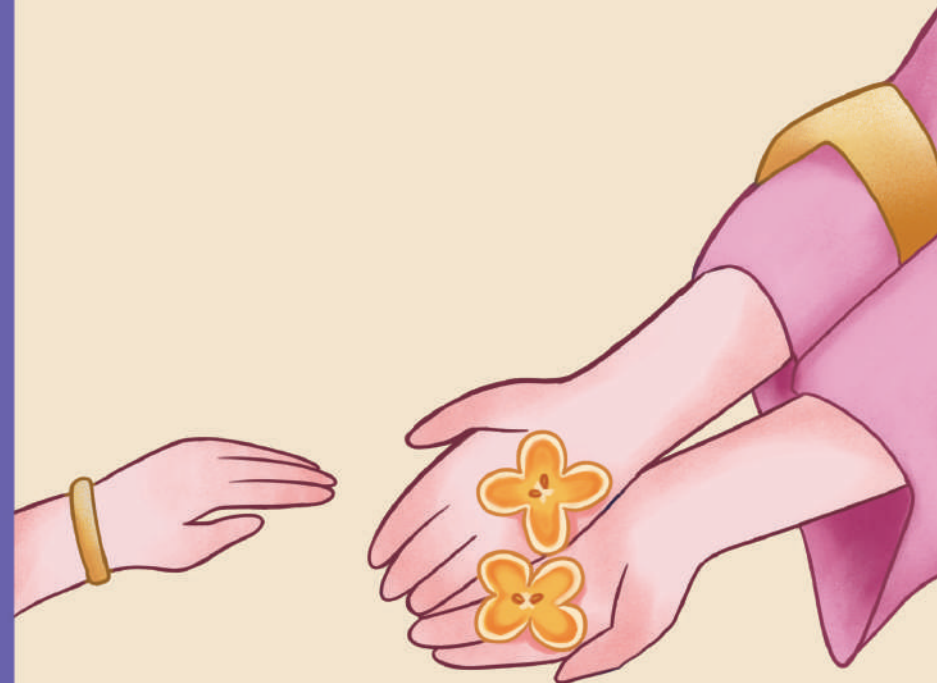
7 Diakhir permainan, pemain akan menghitung jumlah panen yang didapat dan menghitung token bunga osmanthus.



Pemain dengan 10 bunga osmanthus atau lebih akan mendapatkan jodoh sehingga mendapatkan angpao pernikahan dan tambahan 10 poin yang bisa menaikkan skor akhir

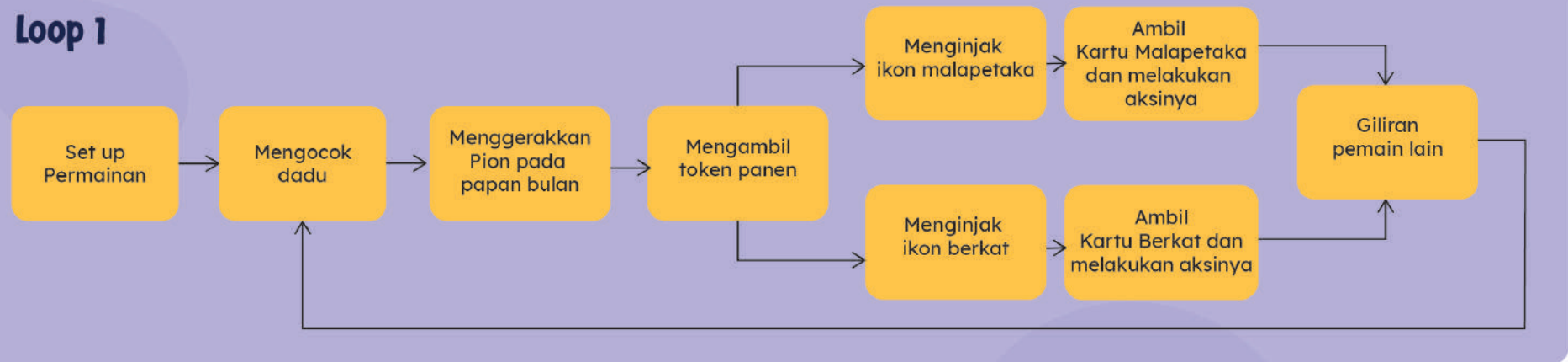


Pemain dengan 5 bunga osmanthus harus mengocok dadu, jika mendapatkan angka ganjil maka pemain dapat jodoh jika mendapatkan angka genap maka pemain tidak mendapatkan jodoh.



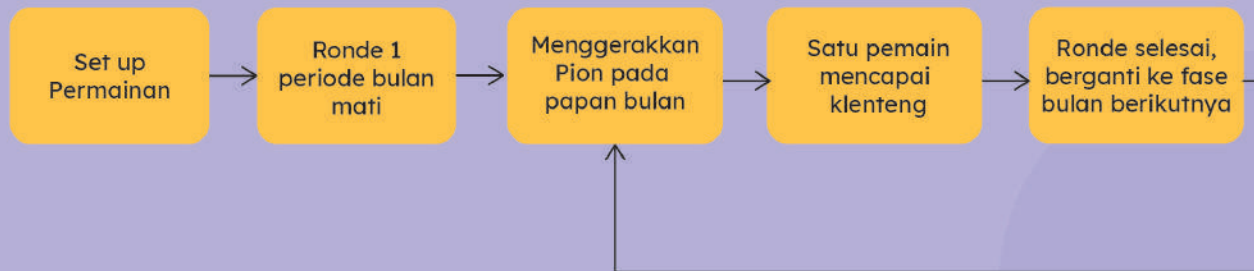
## 2.3 Core Gameplay Loop

### Loop 1



Loop 1 permainan terjadi ketika pemain melakukan set up dan mengulang gerakan perputaran pion pada papan bulan. Dalam setiap giliran, pemain dapat memulai dengan mengocok dadu lalu memajukan pion sesuai dengan angka yang didapat. Setelah itu, pemain mengambil panen berdasarkan angka pada petak. Jika ada ikon kartu maka pemain harus melakukan aksi sebelum menyudahkan giliran.

### Loop 2



Loop 2 adalah bagaimana pergerakan bulan mempengaruhi ronde permainan. Papan bulan akan berubah-ubah dengan memutar tangga bulan ke kanan, sesuai dengan ronde beberapa. Loop ini akan terus terjadi sampai akhir dari fase bulan yaitu bulan purnama.

### Loop 3



Loop 3 terjadi ketika pemain memasuki periode bulan merah, dimana semua malapetaka terjadi sebelum Festival Kue Bulan. Pemain akan menggunakan token lampion untuk periode ini, jika tidak menggunakan maka akan terkena pengurangan panen bila pion mendarat pada petak berwarna merah. Untuk menghindari pengurangan, pemain bisa membeli token lampion dengan harga 6 bunga osmanthus.

### Poin Token

Setiap token kue bulan bernilai 3 poin. Ada total 5 token panen lainnya yang menentukan besarnya poin yang didapatkan pemain:

1. Token Apel
2. Token Pir
3. Token Jeruk
4. Token Kue Lapis
5. Token Kue Mangkok

Masing-masing token harus dikumpulkan dengan jumlah 5. Bila pemain tidak bisa mengumpulkan token dengan jumlah 5, maka token panen tersebut tidak bernilai. Poin tertinggi untuk token panen adalah 25 (bila berhasil mengumpulkan semua 5 jenis token panen). Jumlah token lebih dari 5 akan tetap dihitung poin, misalnya token apel ada 7 maka poin yang didapatkan pemain adalah 7.

Token Bunga Osmanthus juga menentukan poin akhir, pada permainan ada ajang jodoh dimana pemain dapat tambahan 10 poin dari angpao pernikahan bila berhasil mengumpulkan token bunga osmanthus sejumlah 10. Bila pemain memiliki 5-9 token, maka harus mengocok dadu bila genap tidak mendapatkan jodoh, bila ganjil pemain dapat angpao juga. Bunga osmanthus yang kurang dari 5 tidak bisa ditukarkan dengan apapun.



## 3. Story & Characters

### 3.1 Story and Narrative

Keseluruhan konten dari game menyangkut tema Festival Kue Bulan. Latar belakang cerita mengisahkan Cina pada zaman dahulu di mana hampir semua penduduknya adalah petani. Para petani muda ini ingin mempersiapkan diri untuk Festival Kue Bulan selama satu bulan. Para petani ini cepat-cepat ingin mengumpulkan panen untuk persembahan kepada dewa dan sajian makanan untuk keluarga mereka saat berkunjung di hari Festival Kue Bulan. Namun, ada bulan merah yaitu tepat sebelum bulan purnama. Bulan merah menandakan malapetaka dan kesialan. Pada periode tersebut petani muda harus meminta pertolongan pada dewa agar terlindungi.

Selain itu, diakhir Festival Kue Bulan, para petani mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan jodoh di bawah bulan purnama yang menghidupkan suasana romantis.

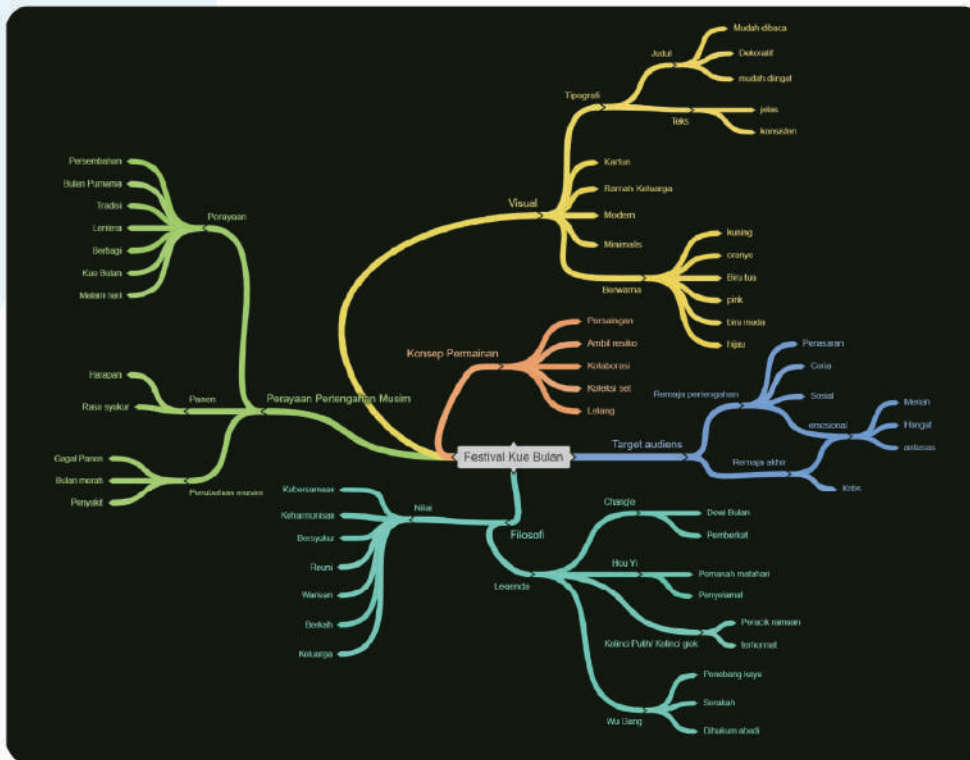
### 3.2 Characters

Kuai Kuai Moon Harvest memiliki 4 karakter petani muda yang bisa diperani oleh para pemain.



# 4 ideation





Berikut ini adalah mindmap yang dibuat berdasarkan Perancangan Gim papan untuk mengenalkan Festival Kue Bulan

## Final Keywords

1. Kekeluargaan
2. Selebrasi
3. Berbagi

## Tone of Voice



### Friendly/ ramah

Tetanggamu sedang kesusahan, Mari bantu dia dengan membagikan hasil panenmu.



### Playful/ ceria

Ups! kamu tidak sengaja membuang hasil panen yang bagus. Pastikan hasil panenmu tertutup, ya!



### Witty

Wu Gang datang! Tapi dia mengambil hasil panenmu...

## Keywords

1. Kekeluargaan
2. Kebersamaan
3. Harmonis
4. Bersyukur
5. Musyawarah
6. Perayaan
7. Pelestarian
8. Budaya
9. Mempertahankan
10. Harapan
11. Syukur
12. Panen
13. Kebijakan
14. Antisipasi
15. Pencerahan
16. Reuni
17. Penyembahan
18. Tradisi
19. Persembahan
20. Berbagi

4  
ideation

Konsep

Moodboard

Color Palette

User Persona

User Journey



## Big idea

1. Selebrasi di Bawah Bulan: Cerita tentang Keluarga, Harapan, dan Berbagi.
2. Satu Bulan, Seribu Selebrasi: Keluarga, Harapan, dan Tradisi yang Dibagi.
3. Bulan Menyatukan, Keluarga Merayakan, Tradisi Diteruskan.
4. **Cahaya Bulan, Cahaya Keluarga: Selebrasi yang Menghidupkan Tradisi Berbagi.**
5. Berkumpul di Bawah Bulan: Selebrasi Keluarga, Persembahan untuk Berbagi.
6. Satu Bulan, Seribu Cerita: Selebrasi Kekeluargaan dan Semangat Berbagi.
7. Berbagi di Bawah Bulan: Selebrasi Keluarga, Budaya, dan Harapan.
8. Satu Bulan, Banyak Makna: Tentang Keluarga, Tradisi, dan Berbagi
9. Bulan Menyapa, Keluarga Merayakan, Tradisi Terjaga.
10. Kue, Cahaya Bulan, dan Cinta: Selebrasi yang Menyatukan Hati dan Warisan.
11. Kue, Cahaya Bulan, dan Cinta: Saat Generasi Berkumpul, Tradisi Hidup Kembali.

## Final Big idea

Cahaya Bulan, Cahaya Keluarga: Selebrasi yang Menghidupkan Tradisi Berbagi.

## Konsep Visual

Konsep visual Kuai Kuai Moon Harvest menampilkan warna-warna cerah di atas latar gelap untuk menggambarkan suasana malam Festival Kue Bulan. Kontras ini menciptakan nuansa meriah dan hangat seperti selebrasi di bawah bulan purnama.

Ilustrasi bergaya kartun digunakan untuk menghadirkan kesan kekeluargaan, diperkaya dengan pola-pola dekoratif khas Tiongkok dan elemen budaya yang identik dengan festival, sehingga memperkuat karakter tema yang dibawa.

Tipografi sans serif dipilih untuk memastikan kejelasan informasi dan kemudahan membaca, sehingga pemain dapat mengikuti instruksi dan pengetahuan budaya dengan nyaman dan efektif selama bermain.



Moodboard mencerminkan suasana festival yang menggabungkan nuansa Cina dengan Festival Kue Bulan. gambar-gambar tersebut mencerminkan beberapa elemen penting dalam perayaan Festival Kue Bulan. Karena ada kaitannya dengan sejarah Festival Kue Bulan, dimasukkan juga gambar petani dan adat lainnya.

## Stylescape



Berikut ini juga merupakan Stylescape dari Gim Papan Kuai Kuai Moon Harvest.





# Ideation

Konsep

Moodboard

Color Palette

User Persona

User Journey

## Color Palette

**Kuai Midnight**

#16264e

**Kuai Harvest Green**

#086b37

**Kuai Beige**

#f4e5cd

**Kuai Purple**

#6962ac

**Kuai Red**

#ee334c

**Kuai Blue**

#71cfed

**Kuai Red**

#f176ae

**Kuai Green**

#00b58a

**Kuai Yellow**

#fec44a

## Honey Biscuit

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! ? . , ; ( ) [ ] { } % + - /

" " ' \_ < >

Regular **Kuai Kuai Moon Harvest**

## Lexend

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! ? . , ; ( ) [ ] { } @ # % & + - /

" " ' \_ < >

**Bold Kuai Kuai Moon Harvest**

**Semi Bold Kuai Kuai Moon Harvest**

**Regular Kuai Kuai Moon Harvest**

**Light Kuai Kuai Moon Harvest**



## User Persona



### Raina Wijaya

Usia : 16 tahun  
Pekerjaan : Siswi SMA kelas 2  
Domisili : Jakarta Barat  
Status : Tinggal bersama orang tua & adik

### Media & Brands



Rania memiliki hubungan yang baik dengan keluarganya, namun ia sering merasa ada "jarak generasi", terutama saat acara keluarga yang berbau tradisi. Ia menghargai warisan budayanya, namun merasa cara penyampaiannya seringkali kaku, menggurui, dan tidak relevan dengan kehidupannya saat ini.

#### Kepribadian

- **Kreatif:** Suka mencoba hal-hal baru dan mengekspresikan diri.
- **Sosial:** Senang berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-temannya.
- **Kritis:** Tidak mudah menerima informasi begitu saja, ingin tahu asal usulnya.
- **Cepat Bosan:** Membutuhkan stimulasi dan tantangan agar tetap tertarik.

#### Tujuan & Motivasi

- Ingin belajar budaya dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- Menyukai kegiatan yang bisa dilakukan bersama teman atau keluarga.
- Punya rasa ingin tahu tentang budaya Asia Timur karena sering melihatnya lewat film, drama, dan media sosial.
- Ingin merasakan koneksi emosional dengan nilai-nilai budaya, bukan sekadar tahu fakta.

#### Pains

- Acara keluarga seringkali tidak memiliki kegiatan terstruktur, sehingga ia merasa tersisih dari obrolan orang dewasa.
- Merasa bahwa cerita dan filosofi budaya itu "berat" dan disajikan dengan cara yang membosankan.
- Tidak suka "diceramahi" tentang pentingnya tradisi, ia lebih suka mengalaminya sendiri.

#### Needs

- Media pembelajaran budaya yang menarik, seru, dan interaktif.
- Aktivitas yang menggabungkan hiburan dan edukasi, misalnya bermain sambil belajar makna di balik tradisi.
- Desain visual yang estetik dan kekinian, agar tidak terasa kuno.

### User Journey - Raina Wijaya

	Past Experience				Awareness
	Scenario 1	Scenario 2	Scenario 3	Scenario 4	
Thoughts	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Acara keluarga itu sering bikin aku merasa nggak nyambung."</li> <li>"Cerita-cerita budaya biasanya berat dan membosankan."</li> <li>"Aku suka tradisi... cuma cara penyampaiannya aja yang kurang seru."</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Cara susunnya bagaimana ya? memangnya tidak boleh langsung taruh apel saja..."</li> <li>"Bera pa banyak Hlo yang harus ditaruh untuk persembahan kepada dewa, ya?"</li> <li>"Aku pikir semuanya ditaruh asal saja yang penting ada kue bulan."</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Ternyata Festival Kue Bulan ada nama lainnya?"</li> <li>"Wah, menarik sekali, zaman dahulu ternyata warga negara kita rata-rata petani."</li> <li>"Oh, jadi kue bulan itu salah satu simbol dari persatuan keluarga makanya harus makan bersama-sama."</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Loh, semua orang sibuk dengan gadgetnya masing-masing."</li> <li>"Padahal sedang berkumpul keluarga tapi aku kurang merasakan kebersamaannya."</li> <li>"Bagaimana caranya supaya semua orang bisa berkumpul dan merasakan kebersamaan, ya?"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>"Eh, ada board game yang bisa dimainkan oleh semua anggota keluarga."</li> <li>"Game edukatif sih, tapi kok susah dimengerti, ya bahasanya."</li> <li>"Board game apa yang mudah untuk dimainkan ya?"</li> </ul>
Actions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti acara keluarga tanpa terlalu terlibat.</li> <li>Lebih memilih ngobrol atau bermain dengan adik.</li> <li>Kadang mencari hiburan sendiri (YouTube, game).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak mengetahui apapun tentang mengatur persembahan di meja altar saat Festival Kue Bulan.</li> <li>Bertanya kepada kakek atau nenek tentang penyusunan persembahan di meja altar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Baru mengetahui tentang sejarah dari Festival Kue Bulan yang selama ini dirayakannya, tapi tidak pernah tahu asal usulnya.</li> <li>Diberitahu oleh kakek/nenek tentang makna-makna dari benda-benda yang ada saat Festival Kue Bulan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ingin bergaul dengan seluruh anggota keluarganya saat berkumpul keluarga.</li> <li>Memikirkan kegiatan yang bisa melibatkan anggota keluarganya yang tua sampai muda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melihat board game random yang ditemukannya dari internet</li> <li>Melihat review dan menjadi semakin bingung karena penjelasan yang rumit.</li> </ul>
Emotions	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bosan.</li> <li>Canggung.</li> <li>Kurang terlibat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bingung</li> <li>Optimis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tertarik</li> <li>Antusias</li> <li>Penasaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sedih.</li> <li>Ragu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penasaran.</li> <li>Tertarik.</li> <li>Kecewa.</li> </ul>
Touchpoints	<ul style="list-style-type: none"> <li>Youtube</li> <li>Berbincang dengan adik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bertanya kepada kakek atau nenek</li> <li>Google search</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diceritakan oleh kakek dan nenek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google search</li> <li>Youtube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Google search</li> <li>Youtube</li> <li>Tiktok</li> </ul>
Opportunities	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan aktivitas yang tidak membosankan dan bisa melibatkan remaja seperti Raina.</li> <li>Mengubah cara penyampaian budaya agar tidak kaku, tidak menggurui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan media informasi yang menjelaskan tentang aturan persembahan di meja altar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan media informasi seputar Festival Kue Bulan yang mudah dipahami oleh remaja, serta mampu menarik perhatiannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menciptakan sebuah permainan yang mampu melibatkan seluruh anggota keluarga sambil belajar tentang Festival Kue Bulan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desain board game tentang Festival Kue Bulan yang bisa dimengerti semua kalangan.</li> <li>Menciptakan sistem mekanisme game yang menarik perhatian semua kalangan usia.</li> </ul>

# 5 Prototyping



# Prototyping

## Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media



Paper prototype digunakan sebagai uji coba awal untuk board game. Bahan yang digunakan masih kertas dan yang diuji adalah mekanisme dan peraturannya. Paper prototype menggunakan bentuk sederhana yang menyerupai komponen akhirnya, tujuannya untuk menguji setiap komponen dan mengembangkannya bila dirasa perlu.



## Sketsa Logo



## Alternatif desain logo



## Proses Finalisasi Desain



## Final Logo



Kuai Kuai pada logo dibuat dengan huruf K atas yang menyerupai kelinci. Kelinci merupakan hewan yang sering diasosiasikan dengan Festival Kue Bulan. Selain itu bentuk U dibuat menyerupai daun sebagai simbol panen yang dikumpulkan dalam permainan ini. Warna Putih melambangkan kelinci putih yang sesuai dengan Legenda. Warna kuning melambangkan sesuatu yang berharga dan harus dijaga seperti budaya Festival Kue Bulan.



## Prototyping

### Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media



# Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Sketsa Pion

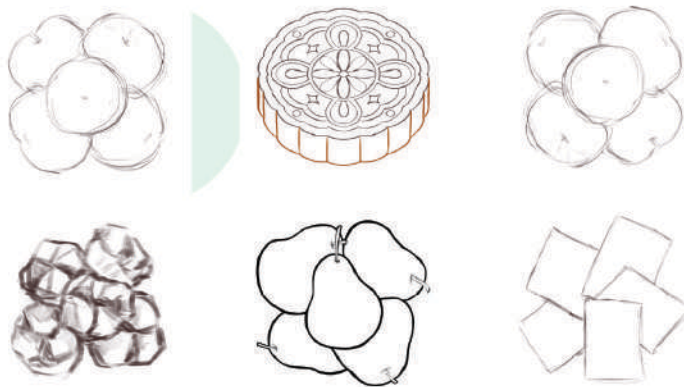


## Final Desain Pion



Pion dicetak dengan tinggi 4 cm dan lebar bawah 2 cm.

## Sketsa Token Panen dan Kue Bulan



## Final Desain Token Panen dan Kue Bulan



## Sketsa Token Osmanthus dan Lampion



## Final Desain Token Osmanthus dan Lampion



5

## Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media



# Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Sketsa Layout Kartu



## Contoh Sketsa ilustrasi Kartu



## Final ilustrasi Kartu



## Final Desain Kartu



Kartu Malapetaka

Kartu Berkat

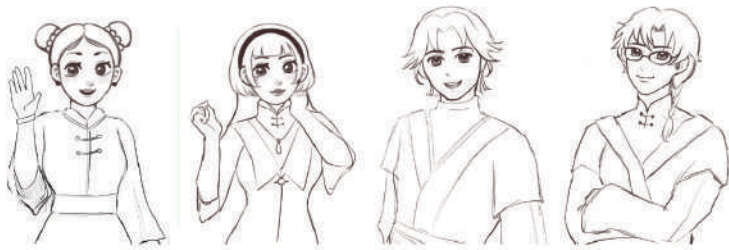
## Final Desain Cover Kartu



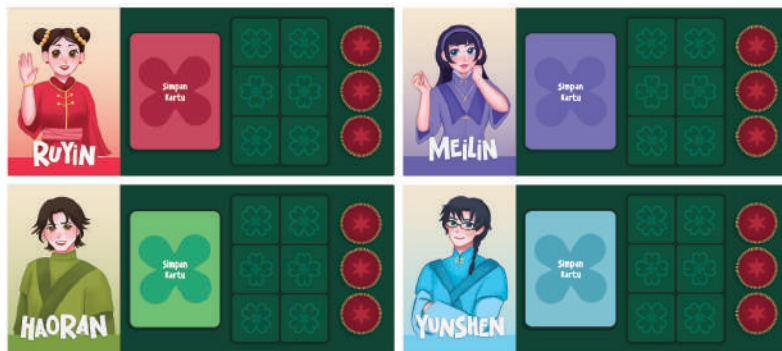
Kartu Malapetaka

Kartu Berkat

## Sketsa Papan Pemain



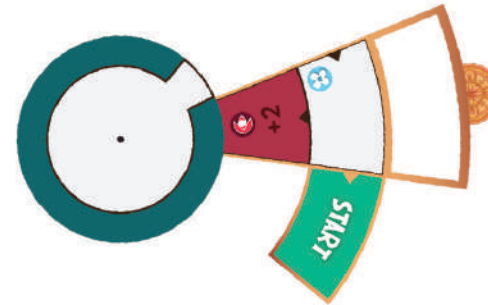
## Final Desain Papan Pemain



## Final Desain Meja Altar



## Sketsa Tangga Bulan



## Final Desain Tangga Bulan



## Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media



# Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

**Papan**

Angpao

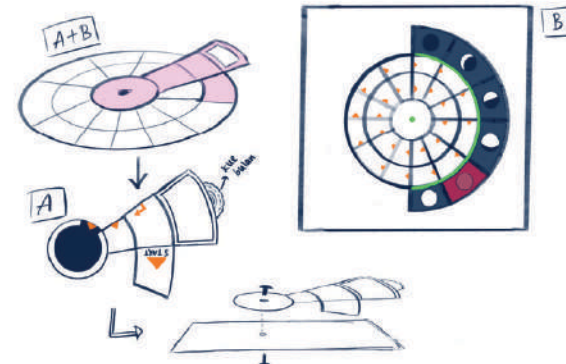
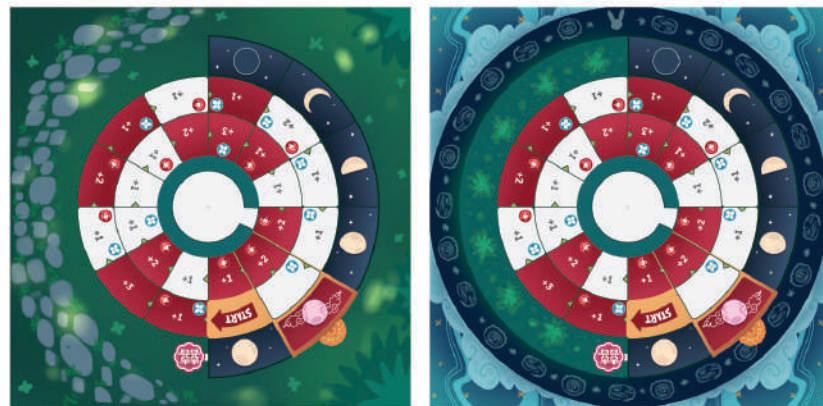
Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Sketsa Papan Bulan



## Final Desain Papan Bulan



Tampak depan

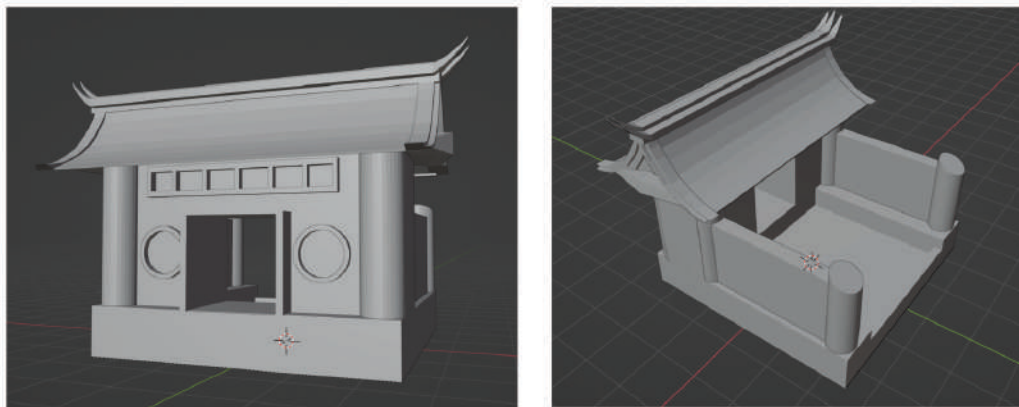


Tampak belakang

## Final Desain Angpao dan Uang



## Final Desain Klenteng



5

## Prototyping

### Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Desain Cover Rulebook dan Kuaipedia

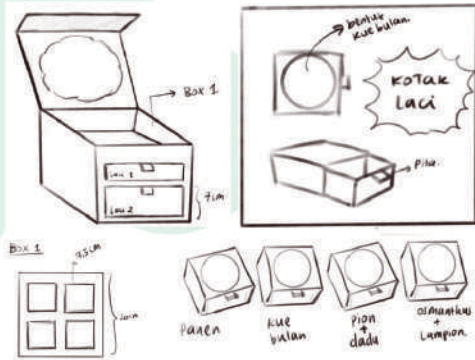


## Desain isi Rulebook dan Kuaipedia

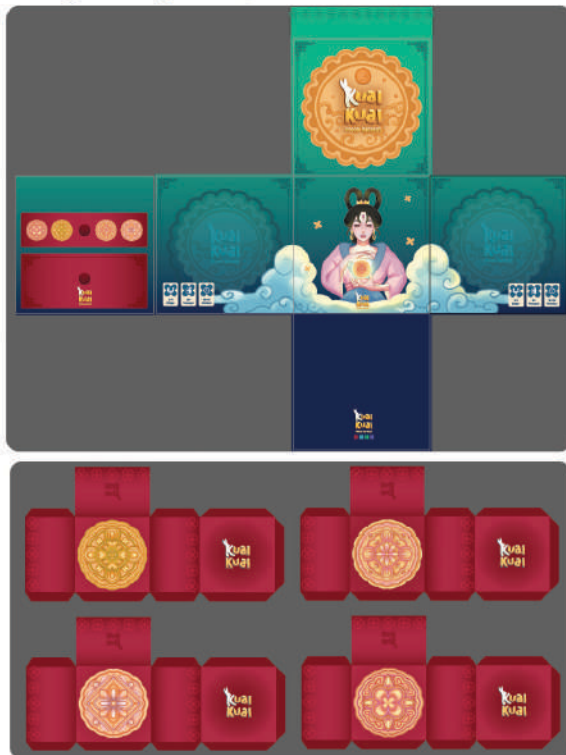




## Sketsa Packaging



## Desain Final



## Mockup Box



Tampak Depan



Tampak Belakang

Dua laci yang bisa dibuka untuk menyimpan komponen game lainnya

5

## Prototyping

### Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

5

## Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Poster Promosi



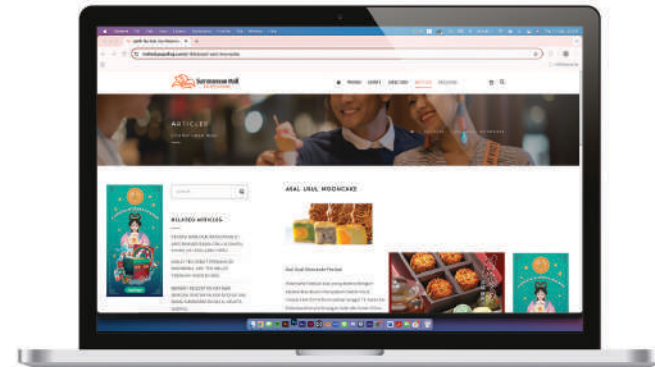
Ukuran : 21 x 29,7 cm  
Media : Art Carton 260 gsm



## Digital Ads



Ukuran : 300 x 600 px  
Media : Digital







## Feeds instagram

Ukuran : 1080 x 1350 px  
Media : Digital



## Story instagram

Ukuran : 1080 x 1920 px  
Media : Digital



5

## Prototyping

### Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media



5

## Prototyping

Paper Prototype

Logo

Pion

Token

Kartu

Papan

Angpao

Klenteng

Rulebook

Packaging

Secondary Media

## Merchandise





# Playtesting





## Alpha Test

Alpha test dilakukan saat Prototype day yang diadakan di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 12 November 2025. Alpha test berlangsung dari PK 09.30 sampai PK 16.30 WIB. Hasil dari alpha test adalah feedback dalam format kuesioner melalui media google form. Kritik dan saran desain digunakan untuk mengembangkan visual menjadi lebih baik lagi.



## Beta Test

Beta Test dilakukan tanggal 29 November 2025. Playtesting dilakukan dengan remaja usia 16 dan 18 tahun. Beta test dimulai PK 18.00 WIB dan berakhir sekitar PK 19.00 WIB. Hasil dari beta test akan diambil datanya melalui wawancara individu masing-masing pemain dengan jumlah 4 kali wawancara.





## 6 Playtesting

Alpha Test

Beta Test

Printing Final









## Game Design Document

Tamara Frischylla - 00000071637  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni dan Desain