



Game Design Document

PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF
PERTOLONGAN PERTAMA UNTUK REMAJA

STEVANI - 00000071721

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain

**Tolongin
dong!** 

Table of Contents

1 Board Game Overview

- 1.1 Nama dan Konsep
- 1.2. Batasan Perancangan
- 1.3. Genre
- 1.4. Target Platform
- 1.5. Target Audience

2 Gameplay and Mechanics

- 2.1 Gameplay
- 2.2. Mechanics
- 2.3. Component

3 Story, Setting and Character

- 3.1. Story dan Narrative
- 3.2 Character
- 3.3. Unique selling point

4 Ideation

- 4.1. Mindmap
- 4.2. Big Idea
- 4.3. Tone of Voice
- 4.4 Moodboard
- 4.5 Color Pallet
- 4.6 User Persona
- 4.7 User Journey

5 Prototyping

- 5.1. Logo
- 5.2. Pion
- 5.3. Kartu
- 5.4. Papan
- 5.5. Rulebook
- 5.6. Packaging
- 5.7. Secondary Media

6 Playtesting

- 6.1. Alpha Test
- 6.2. Beta Test

Board Game Overview

1.1 Nama dan Konsep

Tolongin Dong! adalah board game edukasi yang mengajak pemain berperan sebagai Tim Penolong Muda yang berkeliling sebuah kota fiktif bernama Kota Peduli. Di kota ini sering terjadi kecelakaan kecil dan kasus darurat sehari-hari. Semua langkah pertolongan pertama mengacu pada materi PMR Madya dan disederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa usia 12–15 tahun.

1.3 Genre

Educational board game, Cooperative family game.

1.4 Target Platform

BOARD GAME

1.2 Batasan Perancangan

Tolongin Dong! dibatasi pada pertolongan pertama dasar untuk kasus sehari-hari yang ringan–sedang (luka lecet/robek, luka bakar ringan, patah tulang sederhana, keseleo, pingsan, sesak napas, kejang, keracunan ringan) dan tidak mencakup kasus berat atau traumatis. **Seluruh langkah mengacu pada buku Pertolongan Pertama PMR Madya**, dengan bahasa yang disederhanakan tanpa mengubah urutan tindakan yang benar.

1.5 Target Audience

Demografis: Siswa SMP usia 12–15 tahun (primer), guru & pembina PMR atau orang tua usia 25–50 tahun (sekunder).

Geografis: Sekolah dan unit PMR di seluruh Indonesia.

Psikografis: Peduli kesehatan & keselamatan, senang belajar lewat permainan, suka aktivitas kelompok seperti board game.



Gameplay and Mechanics

2.1 Gameplay

Game Progression

Progress game berjalan ketika pemain bergerak di Kota Peduli, membuka Kartu Pertolongan/Masalah, dan terutama saat menyelesaikan Kartu Skenario dengan urutan Kartu Langkah yang benar untuk mengumpulkan Badge Pertolongan.

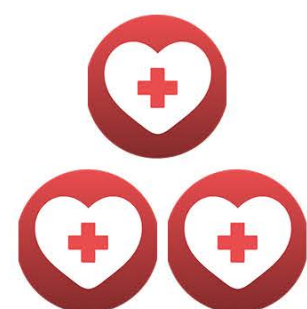
Mission / Challenge Structure

Tantangan utama pemain adalah menangani kasus pertolongan pertama:

- memahami Profil Pasien,
- mengingat informasi di bawah tekanan waktu,
- menyusun urutan Kartu Langkah,
- memilih alat yang tepat dan lokasi luka yang benar, dengan CLUE yang terbatas.

Objectives & Goal

Permainan berakhir ketika jumlah skenario yang disepakati selesai atau semua pion mencapai Tujuan (fasilitas kesehatan). Pemain dengan Badge Pertolongan terbanyak dinyatakan sebagai Penolong Muda terbaik.



Play Flow

Persiapkan komponen

Main Board dan Scenario Board diletakkan di tengah, kartu dan token disusun sesuai aturan setup.



Mulai giliran

Pemain aktif melempar dadu dan menggerakkan pion mengikuti jalur warnanya sesuai angka dadu.

Cek petak berhenti

Lihat simbol petak: Kosong, Pertolongan, Masalah, atau Skenario.

**Petak Pertolongan**

Pemain mengambil 1 Kartu Pertolongan dan langsung menjalankan efeknya (Langsung) atau menyimpannya di Player Board (Simpan).

Petak Masalah

Pemain mengambil 1 Kartu Masalah, membaca efeknya, lalu menjalankannya (mundur, hilang Badge, atau Duel bila tertulis pada kartu).

Petak Skenario

Pemain mengambil 1 Kartu Skenario dari zona dengan warna yang sama, kemudian membacakan Profil Pasien untuk semua pemain.

Mengingat 30 detik

Jam pasir 30 detik dijalankan; semua pemain menghafal kasus dan lokasi luka. Setelah itu kartu tidak boleh dibaca lagi.

**Menyusun langkah 2 menit**

Jam pasir 2 menit dijalankan; setiap pemain memakai set Kartu Langkah (A-Q) miliknya untuk memilih dan menyusun urutan tindakan PP. Pemain boleh bertanya CLUE maksimal 3 kali.

**Cek urutan & pilih alat**

Pemegang Kartu Jawaban mengecek urutan Kartu Langkah. Pemain yang urutannya benar boleh memilih Kartu Alat yang sesuai dan menempelkan Token Lokasi Luka di Scenario Board.

**Buka jawaban & bagi Badge**

Kartu Jawaban dibuka; jika langkah, alat, dan lokasi benar, pemain mendapat +2 Badge (tanpa CLUE) atau +1 Badge (dengan CLUE). Pemain yang salah tidak mendapat Badge.

**Lanjut ke pemain berikutnya**

Kartu dikembalikan ke set masing-masing.

2.2 Mechanics

Physics

Pemain yang mengumpulkan Badge Pertolongan terbanyak akan menang, dengan cara:

- Melempar dadu dan memindahkan pion di Main Board.
- Mengambil dan menyusun Kartu Langkah di Player Board.
- Mengambil Kartu Pertolongan / Masalah / Skenario.
- Memilih Kartu Alat dan meletakkan Token Lokasi Luka.
- Mengumpulkan Token Badge setiap berhasil menangani skenario.

Board Game Mekanik

Menurut klasifikasi mekanik board game, Tolongin Dong! menggunakan beberapa mekanik berikut:

Roll & Move

Pemain melempar dadu lalu memindahkan pion sesuai angka yang keluar untuk menentukan petak dan kejadian yang dialami.

Set Collection (Badge)

Pemain mengumpulkan Badge Pertolongan dari skenario yang berhasil. Di akhir permainan, jumlah Badge menentukan pemenang.

Hand Management & Sequencing

Setiap pemain mengelola satu set Kartu Langkah (A–Q) dan harus memilih serta menyusunnya dalam urutan tindakan P3K yang tepat untuk tiap skenario.

Memory & Time Pressure

Informasi Kartu Skenario hanya dibaca di awal, lalu pemain mengandalkan ingatan untuk menyusun langkah di bawah batas waktu 30 detik + 2 menit.

Team Play dengan Semi-Competitive Scoring

Semua pemain belajar kasus yang sama dan bisa saling berdiskusi lewat CLUE, tetapi tetap bersaing mengumpulkan Badge dan memenangkan Duel yang dipicu Kartu Masalah.



2.3 Components



1 Papan Utama
(jalur Kota Peduli)



1 Papan Skenario



17 Kartu Langkah (4 set)



32 Kartu Skenario
(Mudah/Sulit)



80 Token Badge



4 Pion Karakter



4 Papan Pemain



19 Kartu Alat



40 Kartu Masalah & Pertolongan



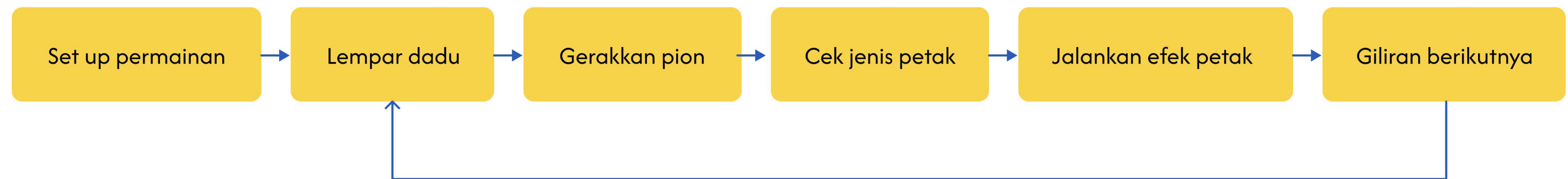
2 Token Luka



Jam Pasir 30 detik & 2 menit

Core Gameplay (loop)

Loop 1



Loop 1 terjadi setiap giliran. Pemain mengocok dadu lalu memajukan pion sesuai angka yang didapat di Main Board. Setelah pion berhenti, pemain melihat ikon petak: jika petak kosong maka tidak ada aksi, jika petak hijau mengambil Kartu Pertolongan, jika petak merah mengambil Kartu Masalah, dan jika petak oranye memicu Kartu Skenario. Setelah efek petak selesai dijalankan, giliran berpindah ke pemain berikutnya dan Loop 1 berulang.

Loop 2



Loop 2 terjadi setiap kali pemain berhenti di Petak Skenario atau saat Duel. Pemain mengambil satu Kartu Skenario, membaca Profil Pasien, lalu semua pemain diberi waktu 30 detik untuk mengingat kasus. Selanjutnya, dalam 2 menit setiap pemain menyusun Kartu Langkah berdasarkan ingatan, boleh memakai CLUE terbatas. Pemegang Kartu Jawaban mengecek urutan, lalu pemain yang benar memilih Kartu Alat dan menempelkan Token Lokasi Luka pada Scenario Board. Setelah Kartu Jawaban dibuka dan Badge Pertolongan dibagikan, ronde skenario selesai dan permainan kembali ke Loop 1 (giliran berikutnya di papan kota).

Loop 3



Sepanjang permainan, Loop 1 dan Loop 2 terus berulang sambil pemain mengumpulkan Badge Pertolongan dari skenario yang berhasil. Game berakhir ketika jumlah skenario yang disepakati tercapai atau semua pion mencapai Tujuan. Di akhir, semua pemain menghitung total Badge; pemain dengan Badge terbanyak menjadi Penolong Muda terbaik di Kota Peduli.

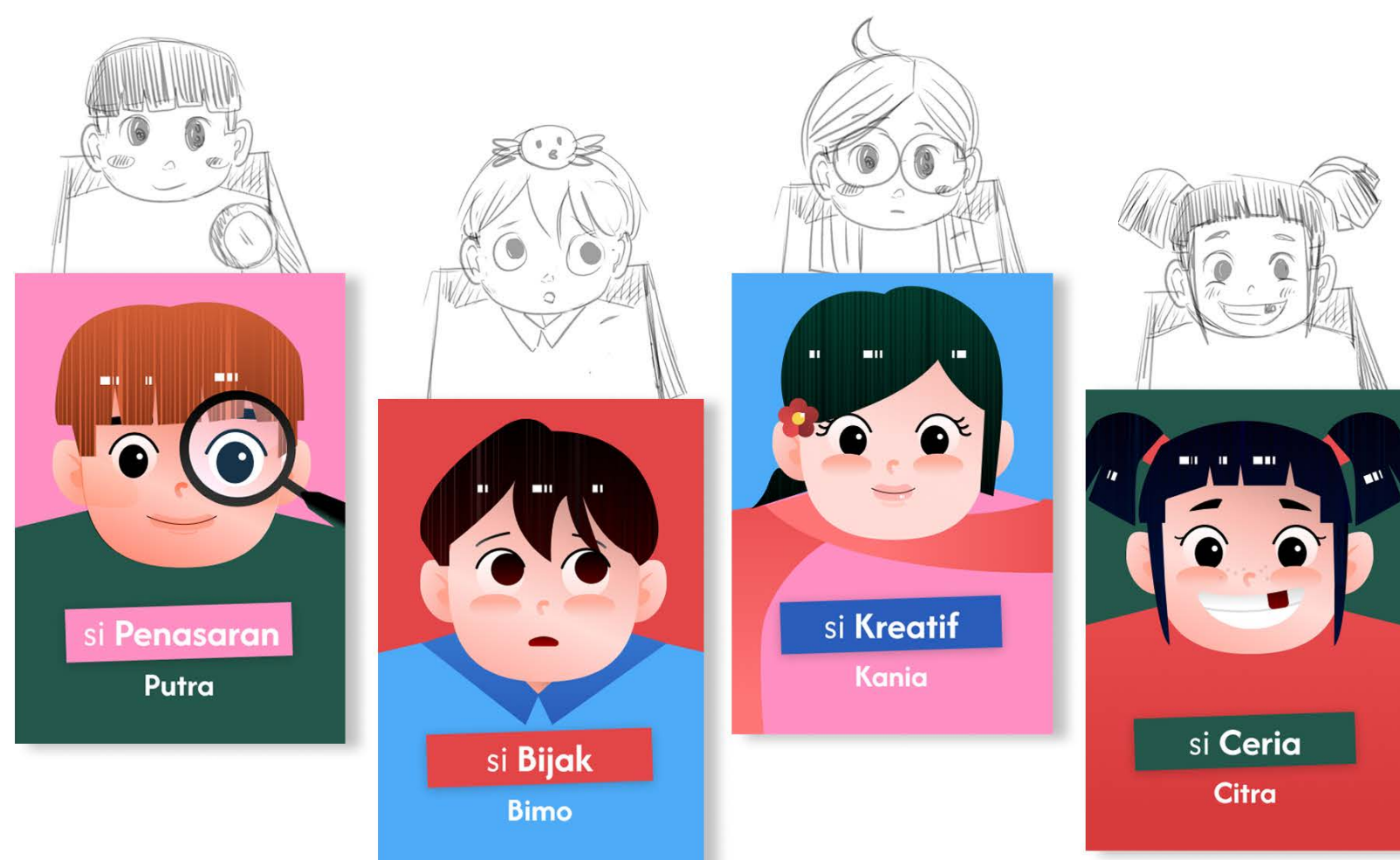
Story, Setting and Character

3.1. Story dan Narrative

Tolongin Dong! berlatar di Kota Peduli, kota ceria tempat banyak anak dan remaja beraktivitas: sekolah, bermain di taman, belanja di mall, dan berkumpul di rumah. Di kota ini sering terjadi kecelakaan kecil. Pemain berperan sebagai Tim Penolong Muda. Setiap kali pion berhenti di Petak Skenario, mereka dipanggil untuk menolong seorang teman yang terluka. Cerita tiap skenario disampaikan lewat Profil Pasien dan keluhan korban (misal: "Lututku perih dan nggak bisa digerakkan..."), sehingga pemain terdorong berempati sekaligus mengingat langkah pertolongan yang benar.

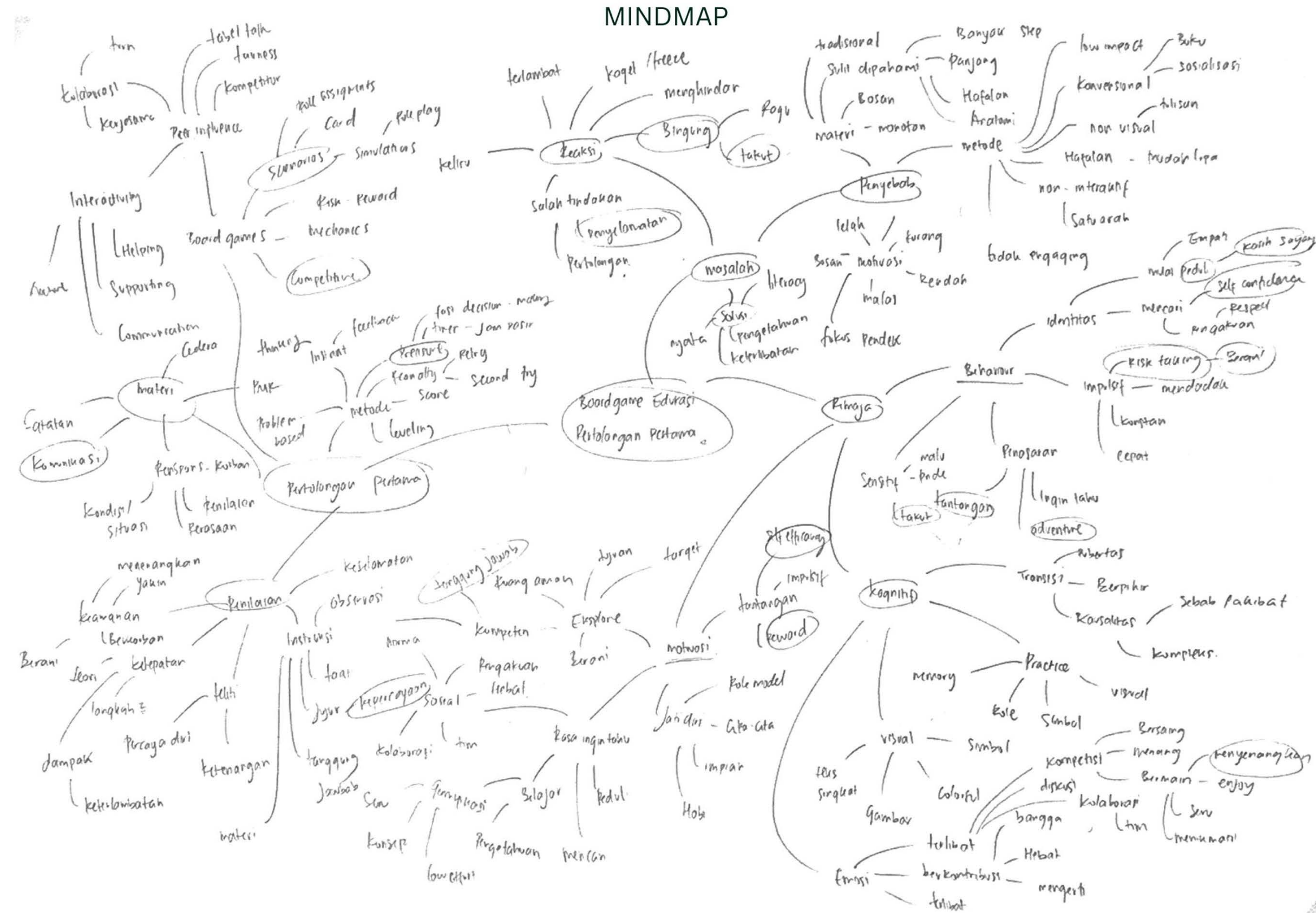
3.2 Character

Karakter utama adalah 4 Penolong Muda dengan kepribadian berbeda (ceria, teliti, tangguh, penasaran) yang diwakili oleh pion karakter dan ilustrasi di Player Board.



3.3 Unique Selling Point

- Berbasis materi resmi PMR Madya dan disusun bersama Palang Merah Indonesia, sehingga konten pertolongan pertama akurat dan aman dipakai di sekolah.
- Menggabungkan narasi kasus nyata + latihan urutan langkah; pemain tidak hanya menjawab kuis, tetapi benar-benar "memerankan" Penolong Muda yang harus tenang, sigap, dan bekerja sama.
- Sistem CLUE, Duel, dan Badge membuat game edukasi terasa seperti board game kompetitif yang seru, bukan pelajaran biasa.
- Visual dibuat ramah remaja, tanpa darah atau gambar ekstrem, sehingga nyaman dimainkan di kelas, UKS, maupun kegiatan PMR.



Keywords

PEDULI

BERANI

MENYELAMATKAN

Big Idea

“Tindakan sekecil apa pun dapat membawa cahaya harapan dari satu hati ke hati yang lain.”

Big idea ini menegaskan bahwa menjadi Penolong Muda tidak harus melakukan hal heroik yang besar. Hal-hal sederhana seperti menenangkan teman yang panik, menekan luka yang berdarah, atau segera memanggil bantuan sudah cukup menjadi “cahaya harapan” bagi orang yang sedang kesakitan.

Setiap keputusan kecil di dalam game merepresentasikan tindakan nyata yang bisa dilakukan pemain di kehidupan sehari-hari.

Tone of Voice

HANGAT

EMPATIK

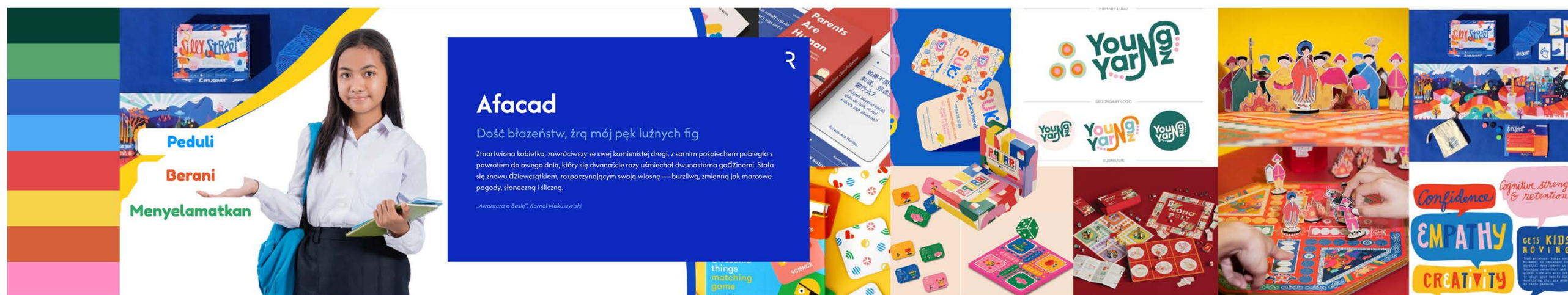
ENERGIK

4.4. Moodboard



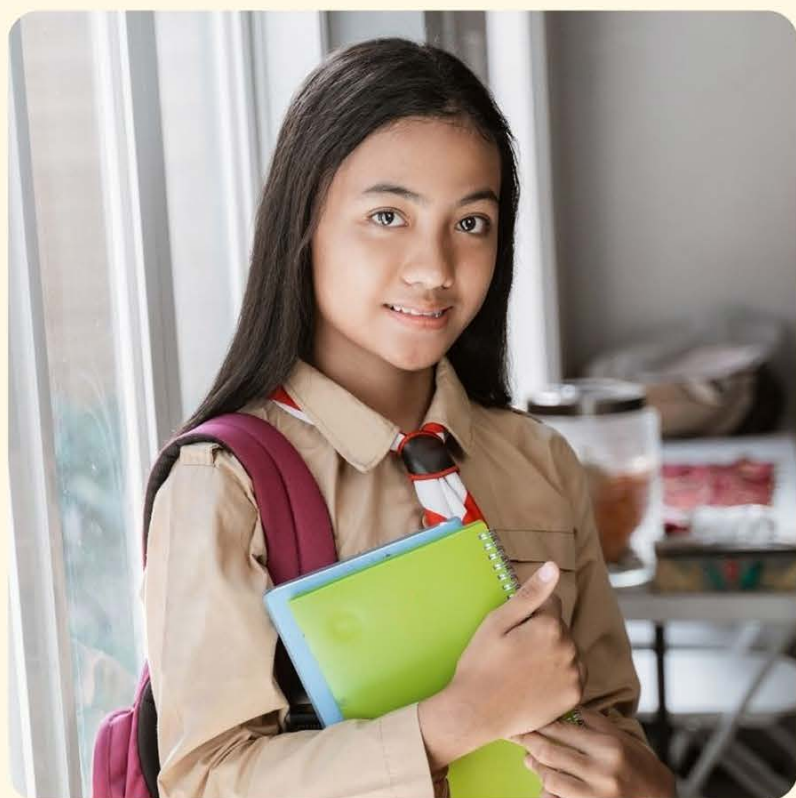
Berikut ini adalah moodboard yang dipilih berdasarkan konsep “Penolong Muda”. Referensi gambar diambil dari dunia pertolongan pertama (kotak PP, ambulans, ruang emergency), momen tolong-menolong, serta anak yang bergaya seperti superhero. Moodboard ini mewakili tone of voice yang ingin dibangun, yaitu **Hangat**, **Empatik**, dan **Energik** sehari-hari. Kombinasi gambar tersebut memberikan kesan bahwa situasi darurat bisa dihadapi dengan tenang ketika ada teman yang siap menolong. Tujuannya adalah mendapatkan gambaran visual bagaimana board game ini menyampaikan edukasi pertolongan pertama dengan cara yang tetap hangat, optimis, dan dekat dengan kehidupan remaja.

4.5. Color Palette



Palet warna yang dipilih adalah warna-warna yang terasa aman, jelas, namun tetap ceria. Kuning dipakai sebagai aksen perhatian untuk menonjolkan informasi penting seperti waktu dan peringatan, sedangkan oranye/merah bata digunakan pada elemen yang berhubungan dengan risiko, misalnya Kartu Masalah. Dengan menggunakan kombinasi warna cerah namun terarah ini, pemain remaja diharapkan lebih mudah mengenali fungsi setiap komponen (zona papan, jenis kartu, tingkat bahaya).

4.6 User Persona



Chelsea Setiawan

Pelajar SMP (Kelas 8)

Age

13 Years

Location:

DKI Jakarta

SES

C



Biography

Chelsea adalah siswi kelas 8 yang tinggal di apartemen sederhana bersama orang tua dan adiknya. Setiap hari ia berjalan kaki atau naik angkot melewati gang padat dan jalan ramai menuju sekolah. Di sekolah, Chelsea aktif sebagai OSIS dan menyukai aktivitas kelompok, termasuk bermain board game saat istirahat. Ia peduli pada teman dan cepat tanggap. Sore hari sepulang sekolah, seorang teman jatuh dari sepeda di area parkir. Chelsea kaget dan tidak tahu harus apa, akhirnya hanya memanggil guru. Kejadian itu membuatnya sadar ia ingin bisa membantu temannya, sehingga chelsea membutuhkan pengenalan dasar pertolongan pertama yang sederhana, menyenangkan, dan relevan dengan kesehariannya.



Goals

- Menguasai keterampilan pertolongan pertama yang sederhana.
- Berani dan percaya diri untuk menolong saat terjadi kejadian darurat di lingkungan sekitar.
- Bisa belajar bareng teman dengan cara yang menyenangkan



Frustrations

- Panik membuat langkah langkah yang telah dipelajari menjadi buyar saat melihat darah atau teman yang kesakitan.
- Materi Pertolongan pertama sulit dan berbasis hafalan, sehingga jenuh dan cepat lupa.
- Takut salah ketika membantu teman.



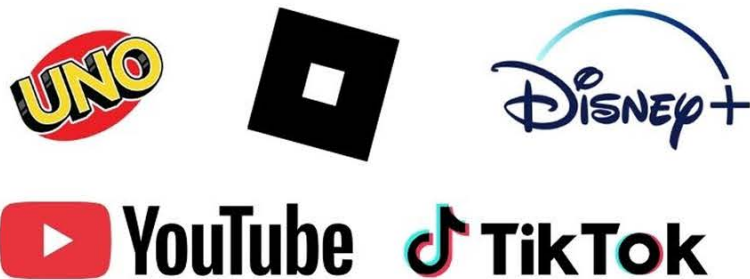
Needs

- Media belajar yang menyenangkan dan bisa dimainkan bersama dengan teman-teman.
- Media pembelajaran dengan materi yang mudah untuk dipahami dan jelas.

Personality



Brands



4.6 User Persona



Raka Pradipta

Pelajar SMP (Kelas 7)

Age

12 tahun

Location:

DKI Jakarta

SES

C



Biography

Raka adalah siswa kelas 8 yang cenderung pemalu dan lebih suka menghabiskan waktu bermain gim di rumah dibandingkan mengikuti aktivitas luar ruangan. Ketika terjadi insiden kecil di sekolah, seperti temannya terjatuh saat olahraga, Raka sering merasa panik dan bingung harus melakukan apa. Ia mengakui bahwa ia mudah gugup apabila melihat darah atau kondisi yang terlihat serius. Keterbatasan ini membuatnya menghindari situasi yang membutuhkan pengambilan keputusan cepat.

Meskipun begitu, Raka sebenarnya ingin belajar membantu orang lain, hanya saja ia tidak tahu harus mulai dari mana dan merasa materi pertolongan pertama sulit dipahami.



Goals

- Ingin memahami langkah dasar pertolongan pertama tanpa merasa tertekan.
- Ingin lebih berani bertindak saat keadaan darurat.
- Ingin belajar dari media yang ringan, visual, dan tidak membuatnya panik



Frustrations

- Sangat mudah gugup melihat cedera fisik.
- Takut salah langkah dan memperburuk keadaan.
- Merasa teori pertolongan pertama sulit diingat.
- Kurang percaya diri saat harus berinteraksi dalam situasi kritis.



Needs

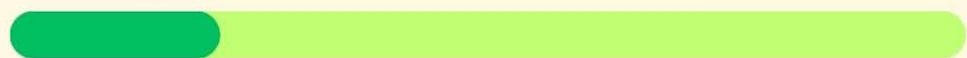
- Media pembelajaran yang aman, menenangkan, dan bertahap.
- Penjelasan yang visual, sederhana, dan tidak menakutkan.
- Aktivitas yang mendorong keberanian tanpa memberi tekanan.

Personality

Introvert Extrovert



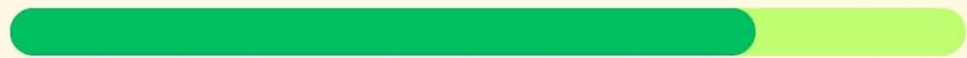
Thinking Feeling



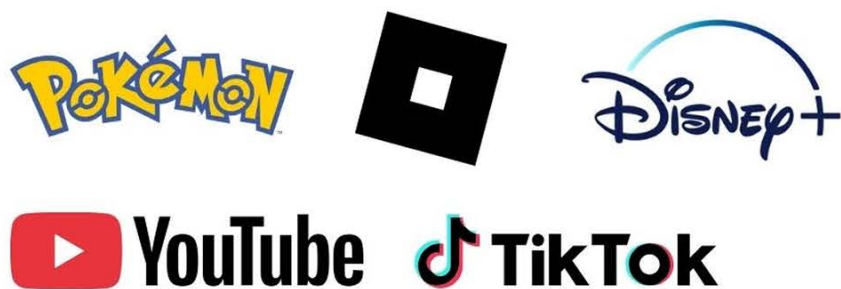
Judging Perceiving



Sensing Intuition



Brands





4.7 User Journey

Stage	Examine	Elect	Evaluate	Eentrust
User Actions	mencari informasi di Google atau YouTube, bertanya kepada teman atau guru.	Membandingkan media pembelajaran berupa video, artikel, buku saku, atau ikut kegiatan PMR.	Mencoba mengikuti kegiatan <i>extracurricular</i> PMR disekolahnya.	Sulit memahami dan menghafal langkah-langkah dalam memberikan pertolongan pertama
Actions Details	Mencari tahu dan mengumpulkan semua sumber pmbelajaran.	Membaca dan mencari gaya belajar yang disukai.	Mulai mengikuti kegiatan PMR di sekolah setiap jam pulang sekolah dan belajar mengikuti arahan pelatih serta buku panduan PMR pusat.	Tidak termotivasi dan kehilangan semangat belajar. Tidak berniat untuk melanjutkan kegiatan PMR.
Pain Points	Informasi yang diperoleh terlalu banyak dan beda-beda serta banyak istilah sulit.	Banyak materi panjang dan membosankan, tidak menarik untuk anak SMP.	Sedikit paham, tapi belum yakin.	Memicu kejenuhan dan kehilangan semangat belajar karena materi yang perlu diingat terlalu banyak.
Emotions				
Opportunities		Menyesuaikan penyampaian materi dengan preferensi belajar anak	Menambahkan unsur interaktivitas dan gamifikasi sehingga pembelajaran menajdi seru dan engaging.	Penyampaian materi dan langkah harus disampaikan dengan sederhana dan kontekstual sehingga tidak hanya fokus kepada hafalan.

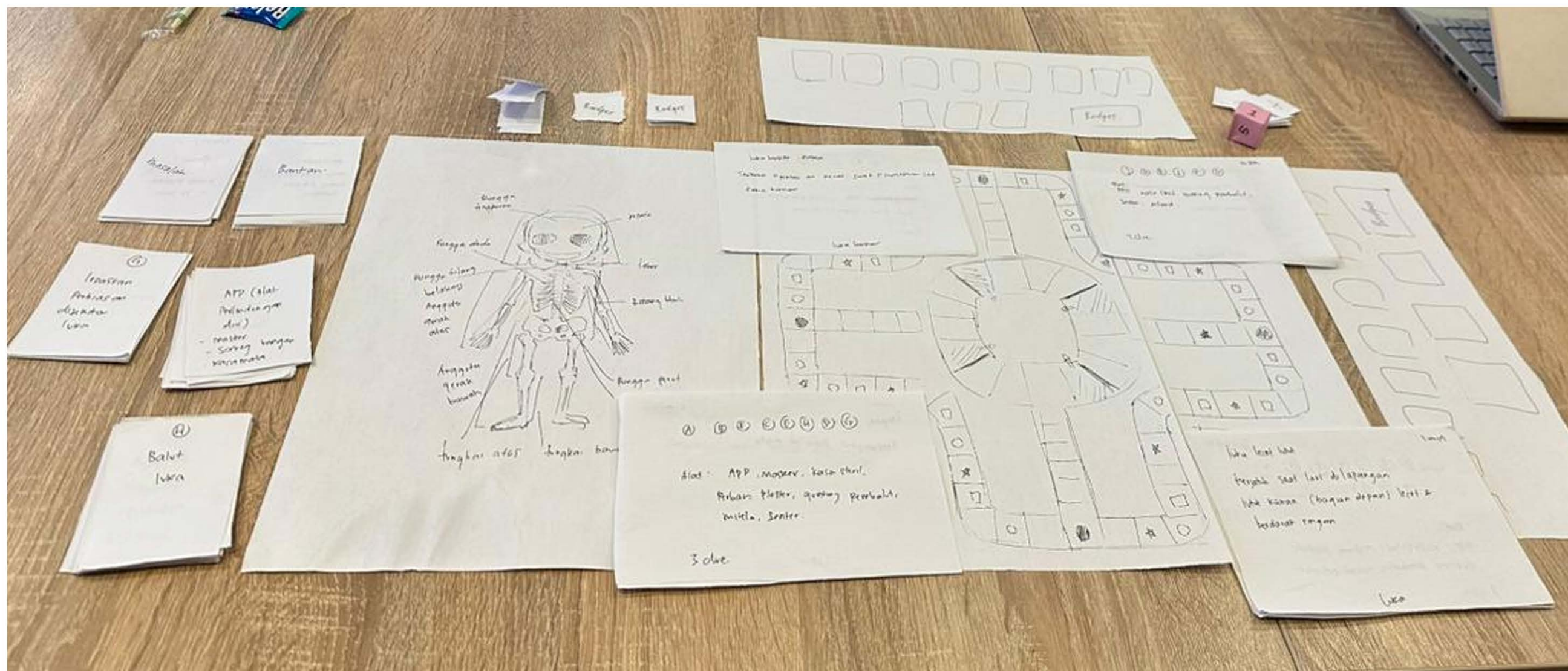
Skenario

Chelsea ingin bisa menolong temannya saat terjadi kecelakaan di sekolah, tapi belum tahu harus belajar dari mana.

Goal and Expectation

- Chelsea dapat memahami langkah pertolongan pertama dengan mudah dan cepat.
- Belajar jadi lebih menyenangkan dan membuatnya percaya diri menolong teman.

Prototyping



5.1. Paper Prototype

Semua komponen utama papan kota, Scenario Board, kartu langkah, kartu skenario, kartu alat, kartu masalah, serta token digambar tangan di kertas HVS dan dipotong sesuai ukuran perkiraan final.

Melalui paper prototype ini, penulis dapat dengan cepat mengubah posisi petak di papan, menambah atau mengurangi langkah pada kartu, dan menyesuaikan tingkat kesulitan skenario berdasarkan respon pemain uji. Hasil pengujian awal menunjukkan bagian mana yang membingungkan, mana yang terlalu lama, dan mana yang terasa seru, sehingga menjadi dasar perbaikan sebelum masuk ke tahap desain visual dan produksi prototype berwarna.



5.1. Logo

Sketsa



Final Desain



5.2. Pion

Sketsa



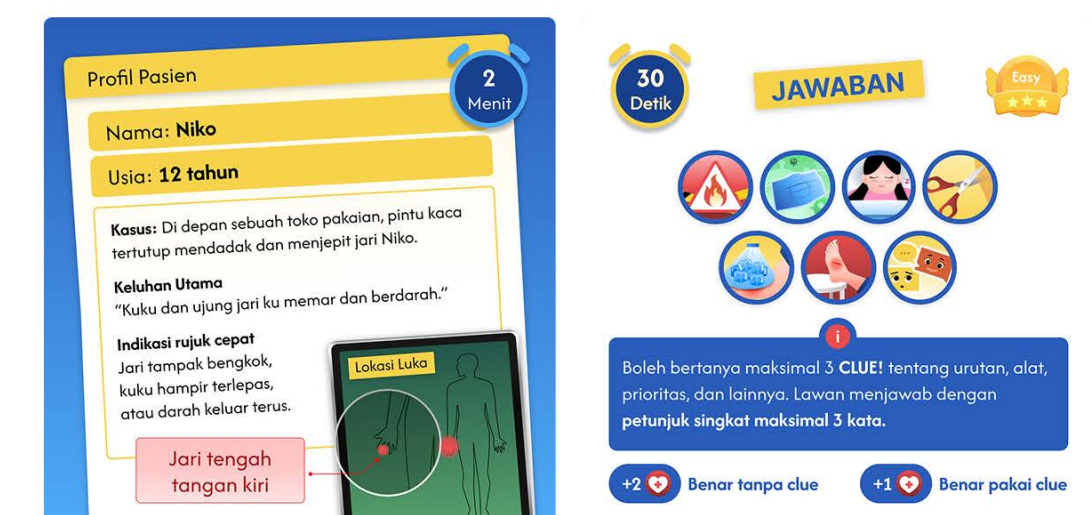
Final Desain



Sketsa



Final Desain

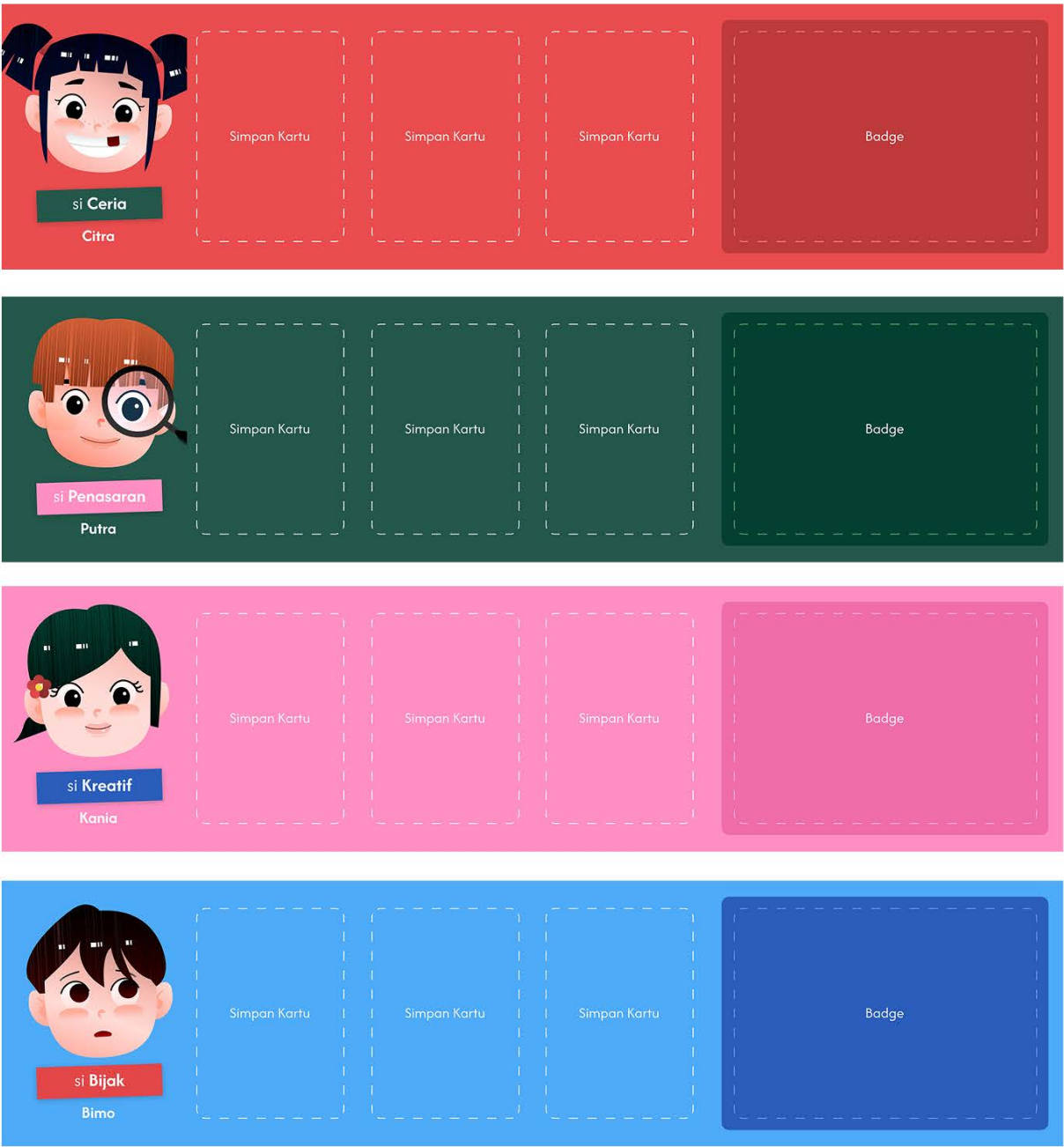
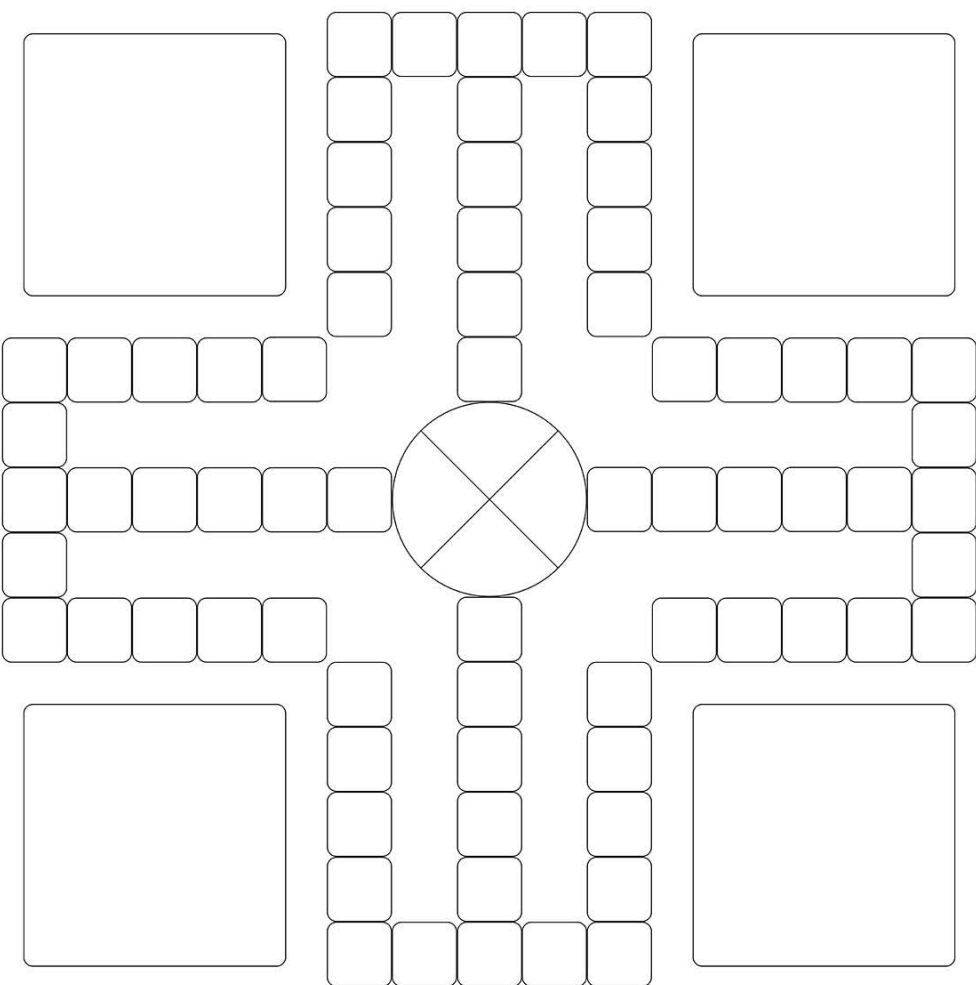
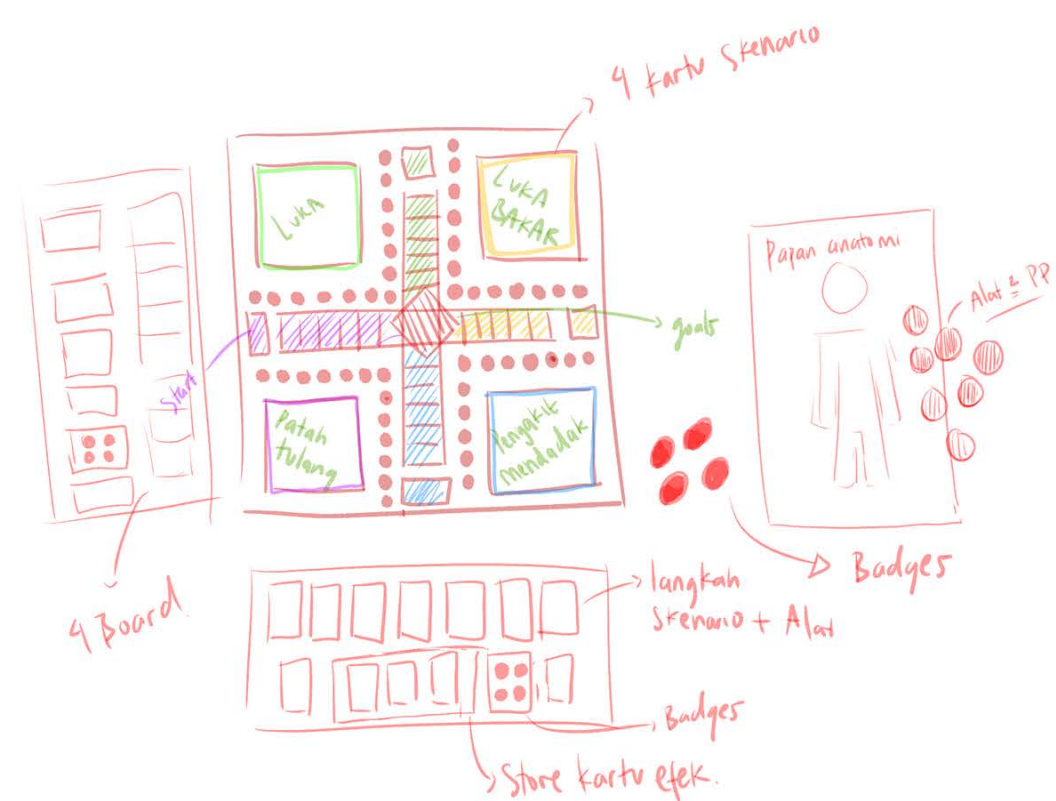




5.4 Papan

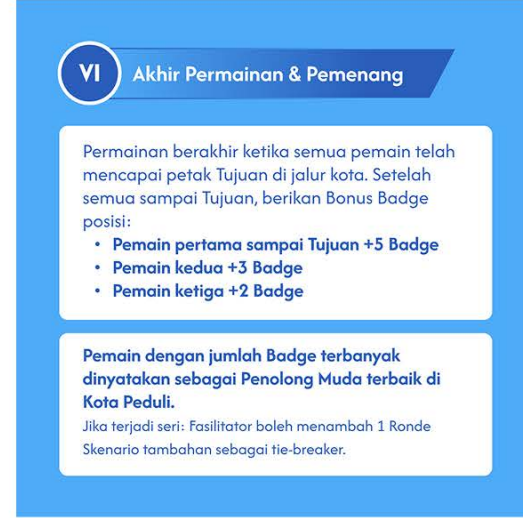
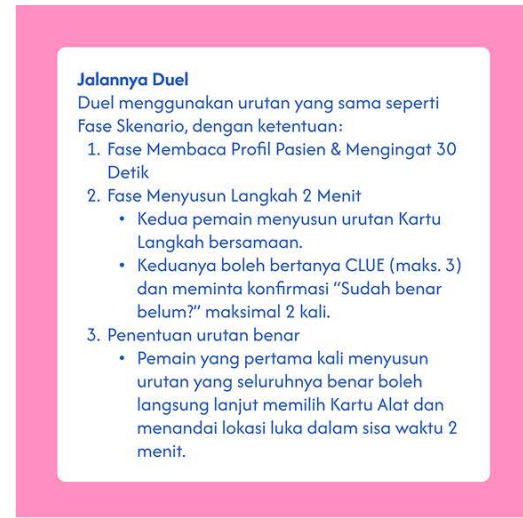
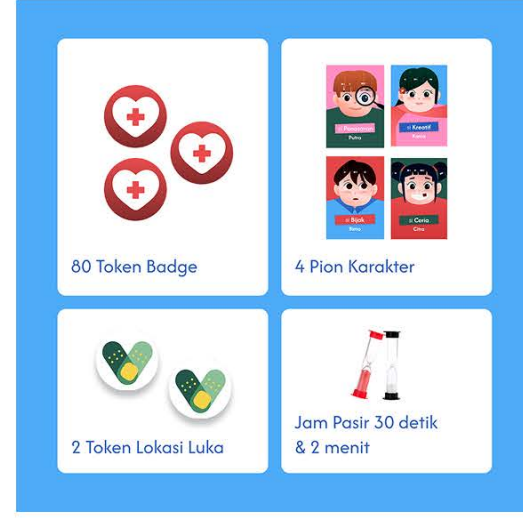
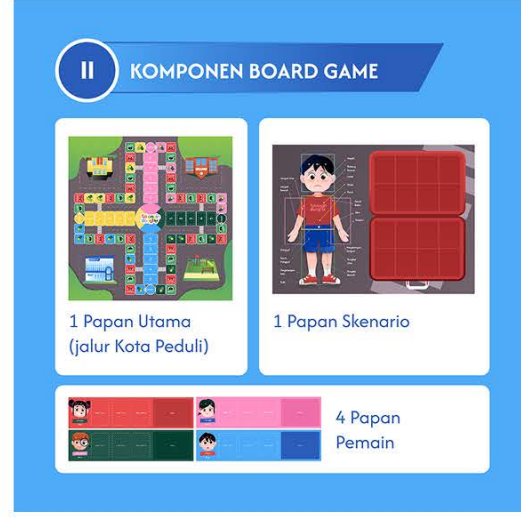
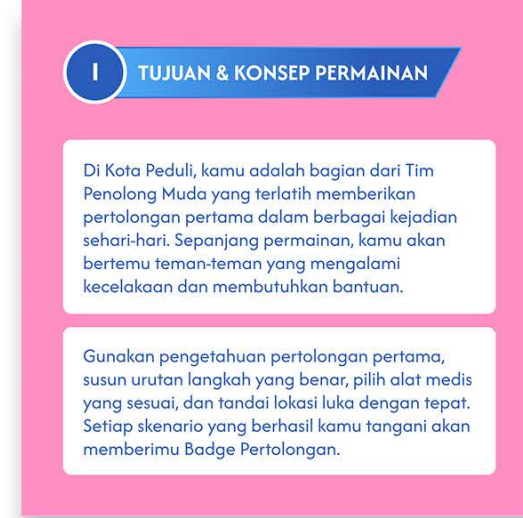
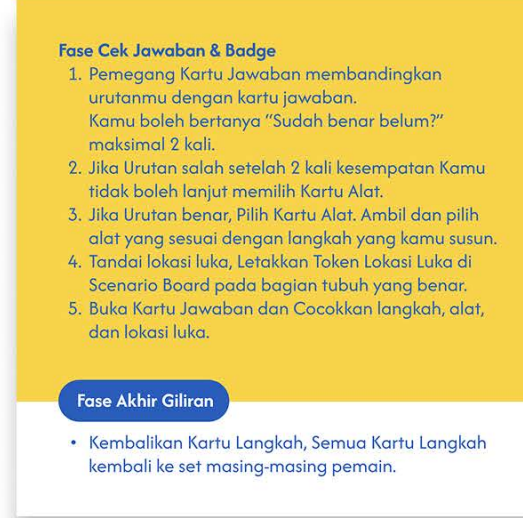
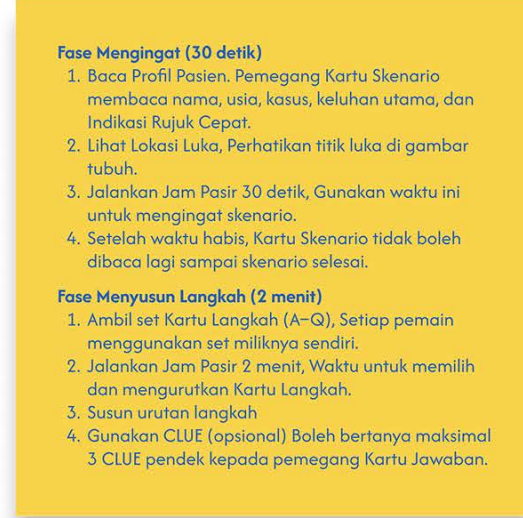
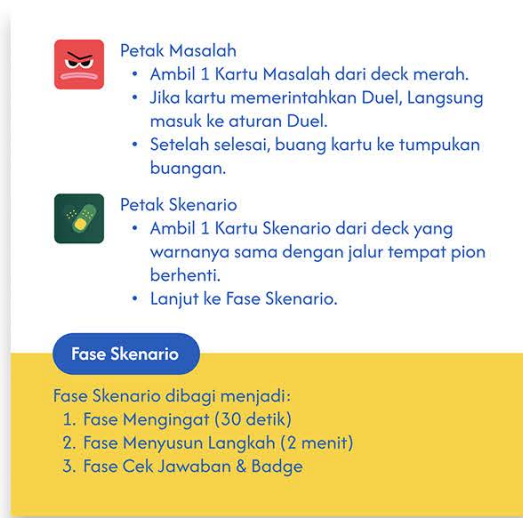
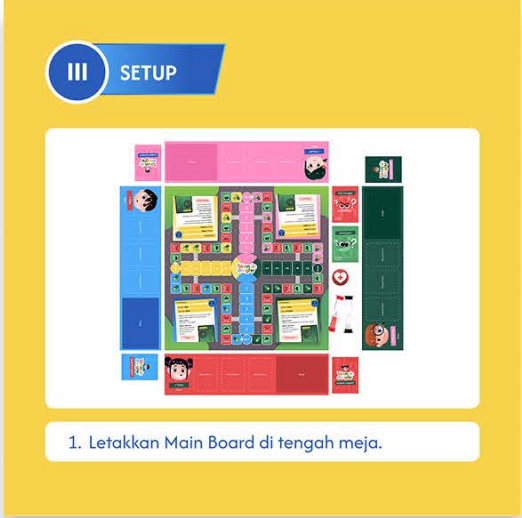
Sketsa

Final Desain





5.5 Rulebook

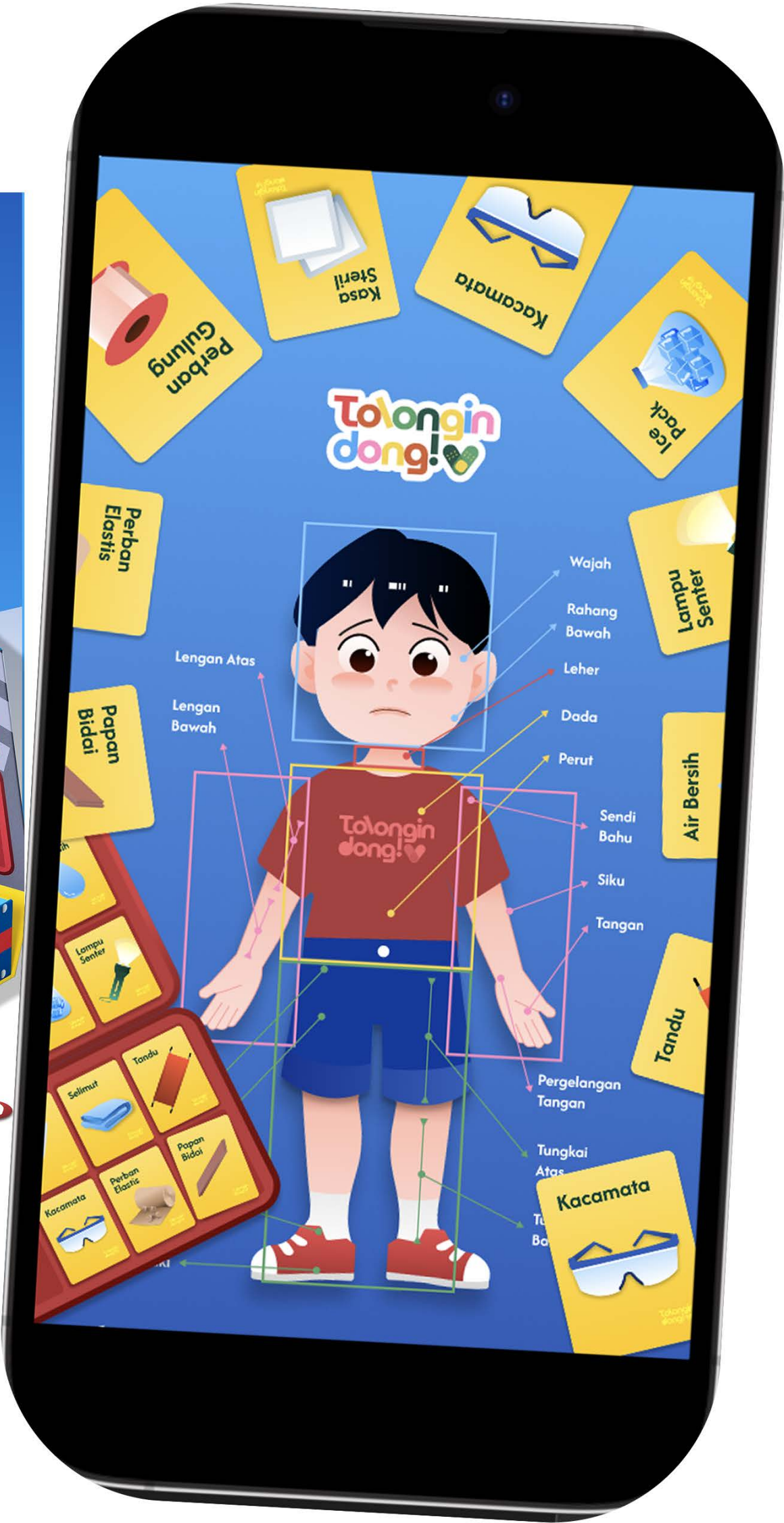


5.6 Packaging



5.7 Secondary Media

Tiktok Feeds



5.7 Secondary Media

Instagram Feeds



5.7 Secondary Media

Poster



Gantungan Kunci



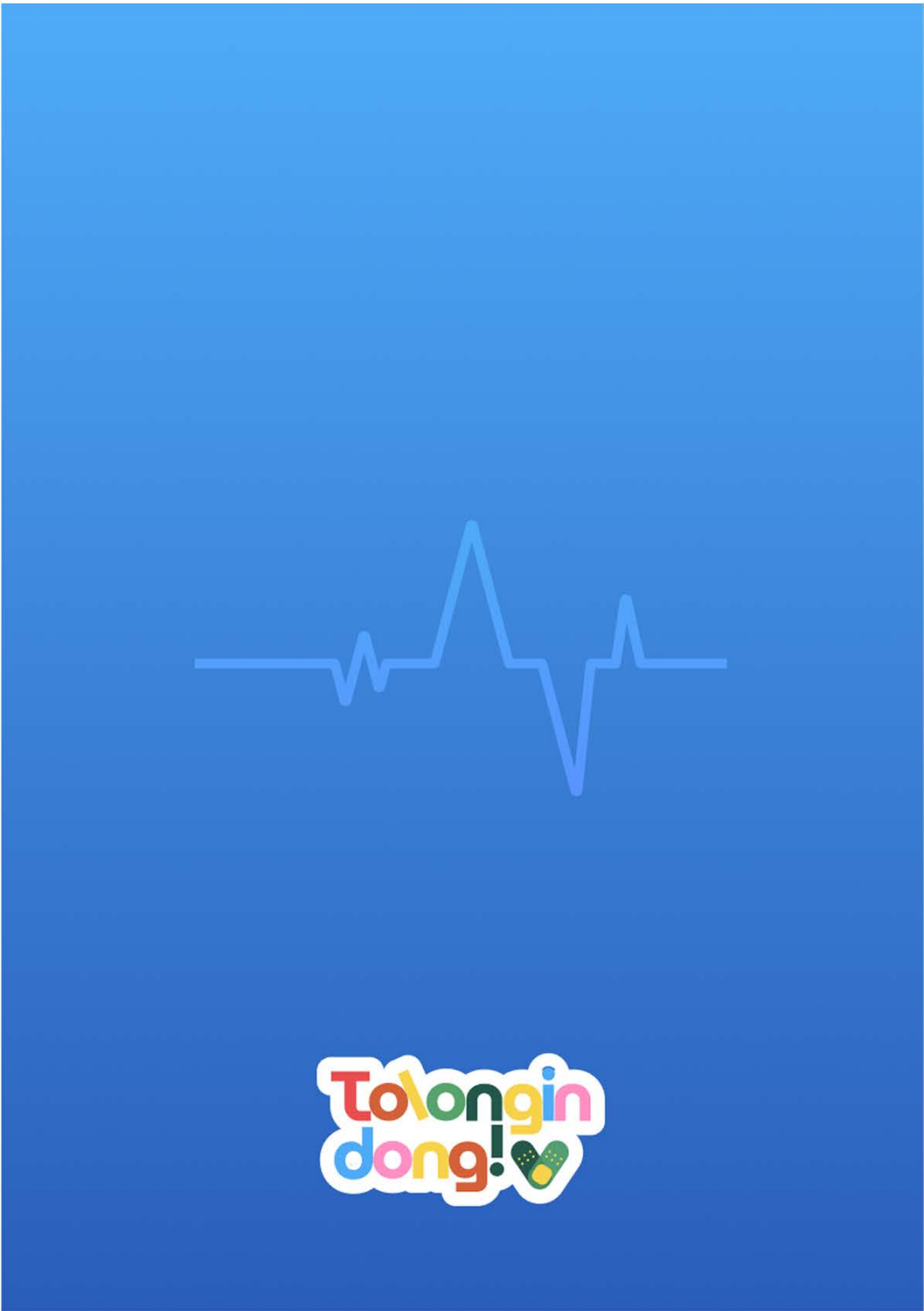
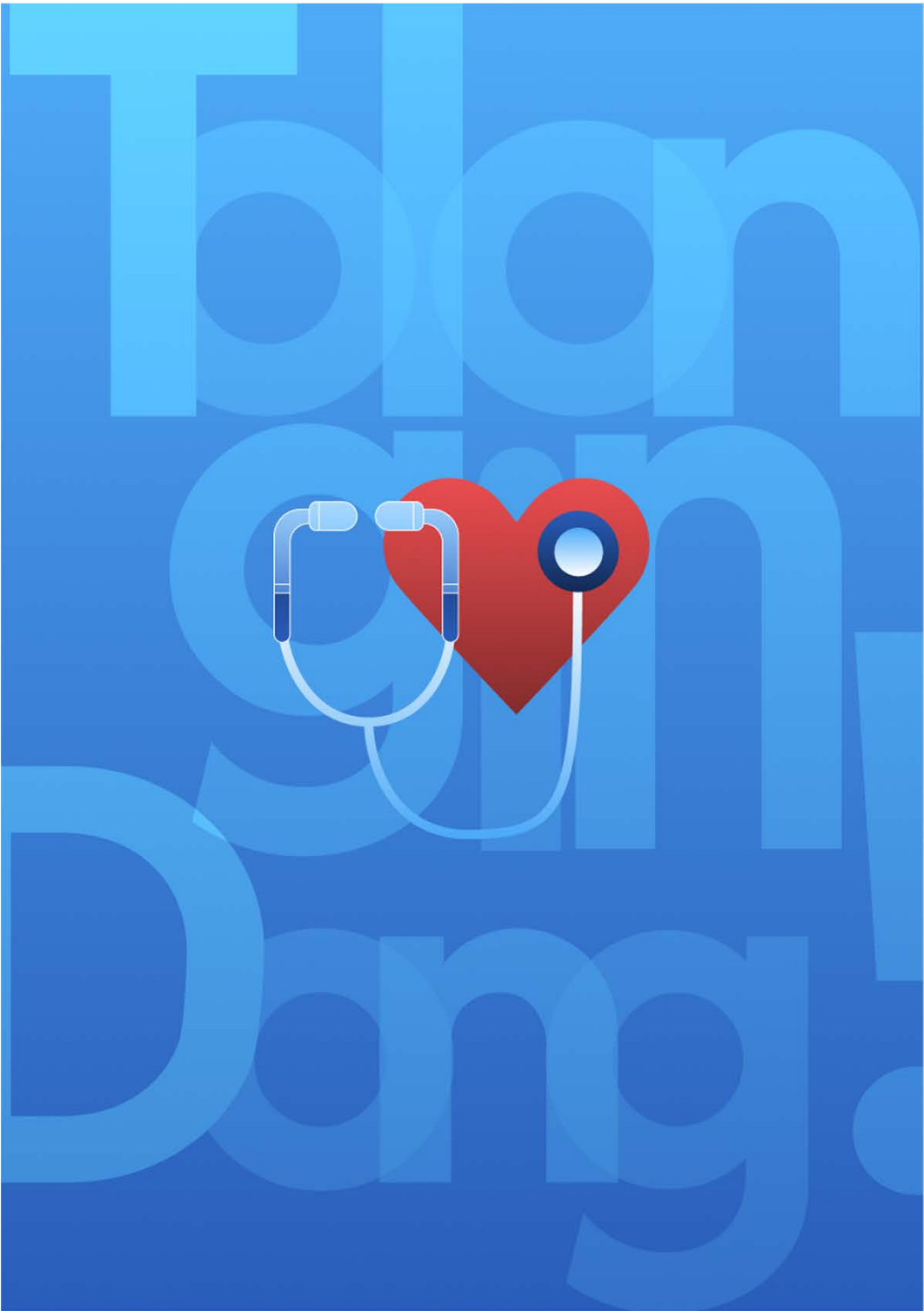
Pin



5.7 Secondary Media

Sticker

Notes



5.7 Secondary Media

Totebag



Playtesting



6.1. Alpha Test

Alpha test dilakukan dengan beberapa teman sebaya dan mantan anggota PMR yang sudah mengenal dasar pertolongan pertama. Tujuannya untuk mencoba aturan awal, alur giliran, dan isi kartu menggunakan prototipe kertas. Pada tahap ini terlihat bahwa sebagian pemain masih bingung membaca Kartu Skenario, durasi mengingat terasa kurang jelas, dan urutan beberapa Kartu Langkah belum logis. Dari hasil ini, aturan ditulis ulang lebih ringkas, istilah medis disederhanakan, ikon CLUE dan Badge diperjelas, serta beberapa set langkah disusun ulang agar mengikuti standar buku PMR.



6.2. Beta Test

Berdasarkan pelaksanaan beta test, dapat disimpulkan bahwa permainan mampu berjalan dengan baik dan dapat dipahami oleh pemain dalam rentang usia 12–15 tahun tanpa penjelasan tambahan dari penulis, meskipun masih ditemukan beberapa keraguan awal dalam menafsirkan instruksi pada kartu dan rulebook. Visual permainan terbukti menarik dan berhasil meningkatkan antusiasme pemain sejak awal, sementara mekanik duel meskipun memperlambat ritme permainan, justru menambah unsur kompetitif dan interaksi sosial yang positif. Seluruh pemain dapat menyelesaikan permainan hingga akhir, menunjukkan bahwa alur dan tujuan permainan cukup jelas, serta mampu mendorong pemain untuk menyusun strategi sederhana. Secara keseluruhan, beta test menunjukkan bahwa permainan telah efektif sebagai media bermain dan belajar, namun masih memiliki ruang perbaikan terutama pada kejelasan instruksi agar alur permainan dapat berjalan lebih lancar.



