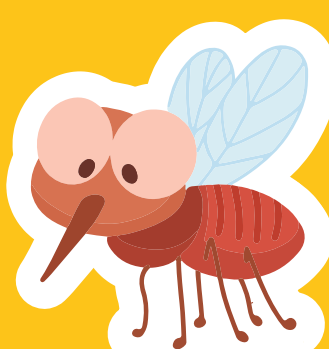




# Game Design Document

Deborah Rachelle Lim  
00000067104



Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!

Aa  
Fonik  
ASik!



# DAFTAR ISI

## IDEATION

Background  
Why Board Game?  
Kenalan Yuk!  
Mindmap  
Big Idea  
Mood Board  
Reference Board  
Tone of Voice  
User Persona  
Core Loop  
Flowchart

## PROTOTYPING

Komponen Game  
Level Game  
Setup Permainan  
Game Mechanics

## PLAYTESTING

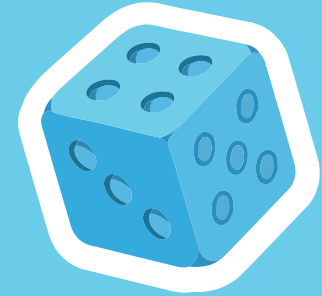
Key Visual  
Perancangan Ilustrasi  
Sketsa dan Asset  
Perancangan Logo

## VISUAL STYLE GUIDE

Jenis Ilustrasi  
Logo  
Colour Palette  
Tipografi  
Size Border Kartu  
Layout Grid

## FINAL DESIGN SHOWCASE

Media Primer  
Media Sekunder



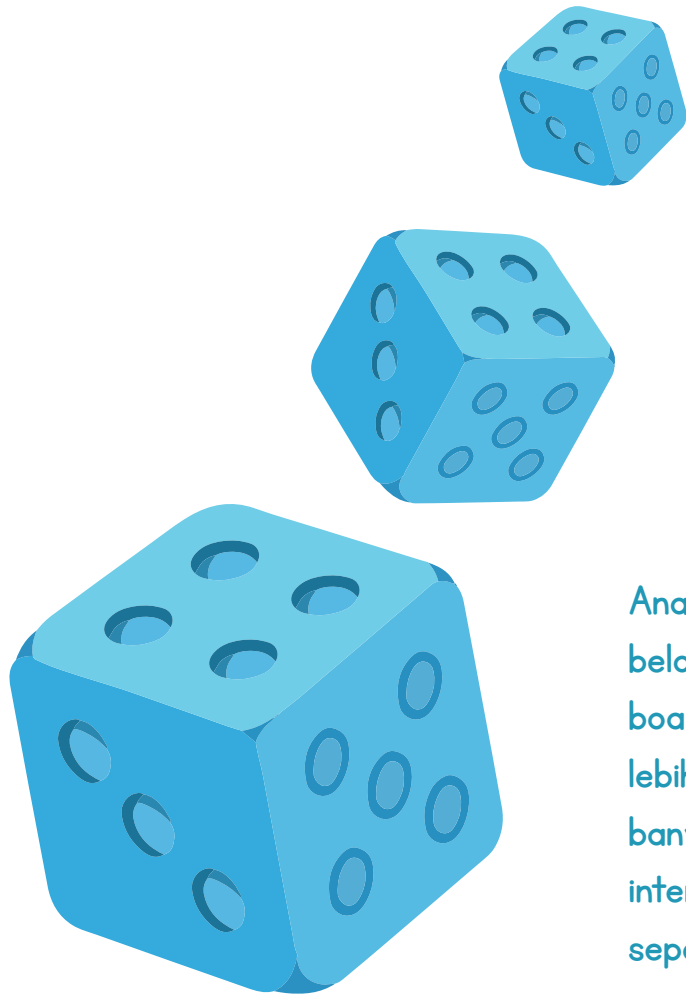
# IDEATION





## BACKGROUND

Tantangan utama dalam pendidikan literasi anak di Indonesia adalah rendahnya kemampuan membaca, terutama pada anak usia dini, yang berdampak pada kepercayaan diri dan motivasi belajar. Hasil Asesmen Nasional (2023) menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa belum mencapai kompetensi literasi dasar. Metode fonik, yang berfokus pada hubungan antara huruf dan bunyi, terbukti efektif di berbagai negara, tetapi masih jarang diterapkan di Indonesia.



# WHY BOARD GAME ?

Anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik pada bermain daripada belajar formal (Savarithan dan Abdul Karim, 2025). Dengan adanya board game fisik yang bersifat multisensori atau taktil, anak menjadi lebih mudah menghubungkan huruf dengan bunyinya. Selain itu, banyak anak usia dini lebih tertarik pada aktivitas berbasis visual dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran membaca konvensional seperti buku cetak (Sari & Suyadi, 2024, h.18-19).

# KENALAN YUK!

Hi Unta, Kamu tahu gak sih?

Board game ini dirancang untuk membantu anak belajar membaca dengan metode fonik, cara belajar yang mengenalkan bunyi huruf agar dapat membantu proses membaca.



Iya bener banget kamu, Sapi

Board game ini terinspirasi dari tebak gambar dan bingo. Board game ini dapat dimainkan bertahap per minggu, dan durasi satu permainan hanya sekitar 15 menit. Pas banget untuk aktivitas ice breaking yang seru di kelas



# MINDMAP

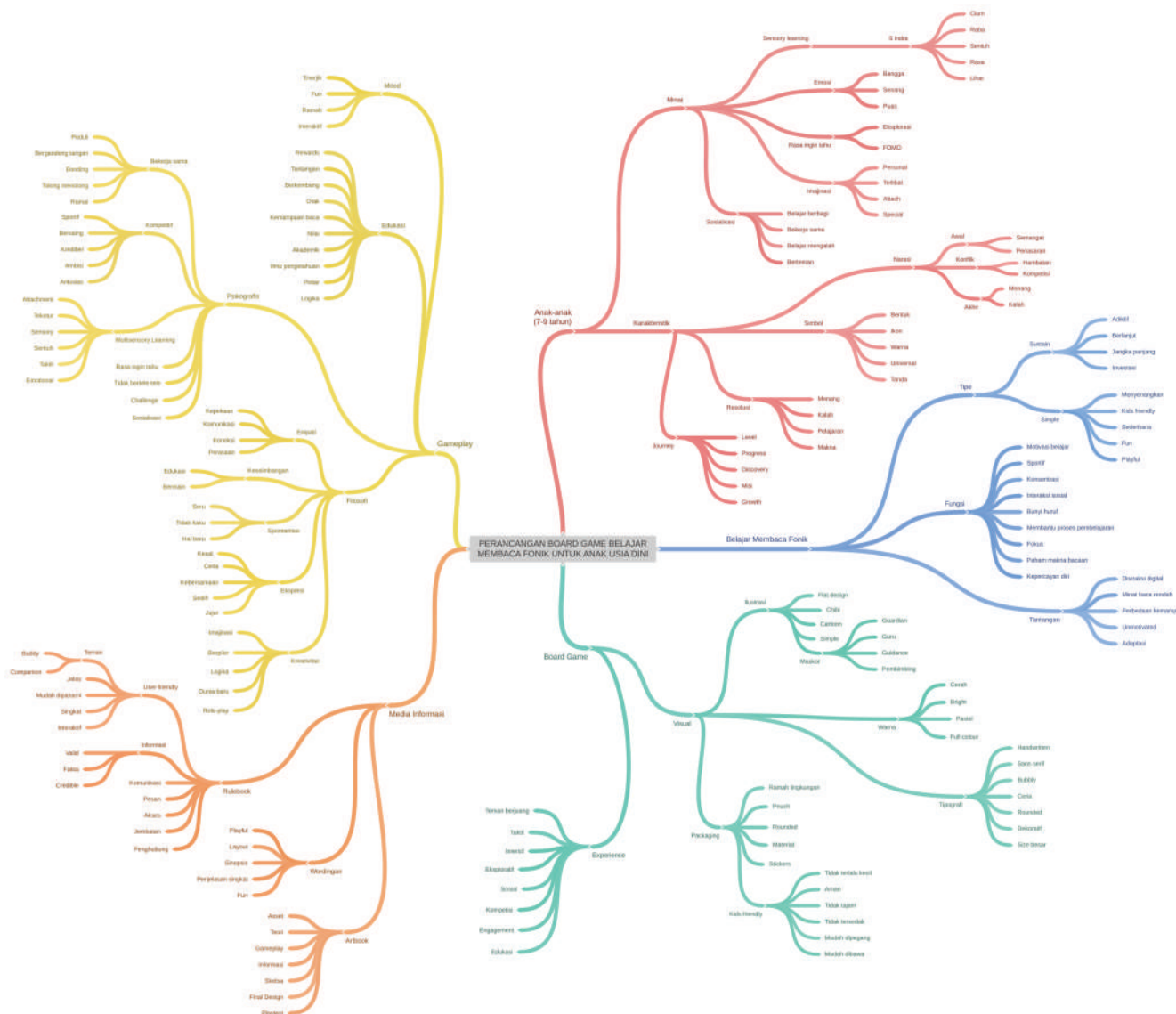
Tahap ideation membutuhkan mindmap untuk mendapatkan ide-ide baru, melalui 3 keywords yaitu playful, credible, dan buddy

## KEYWORDS :

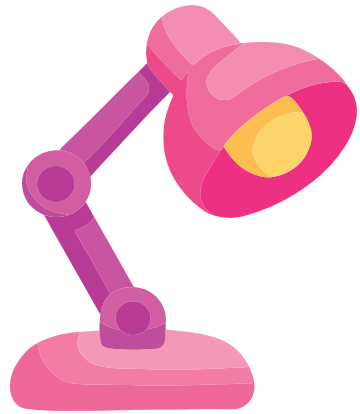
★ Playful

★ Credible

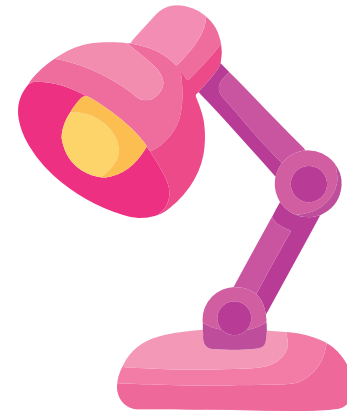
★ Buddy







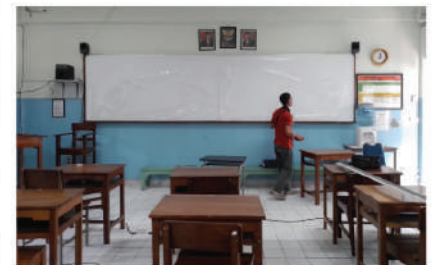
# BIG IDEA



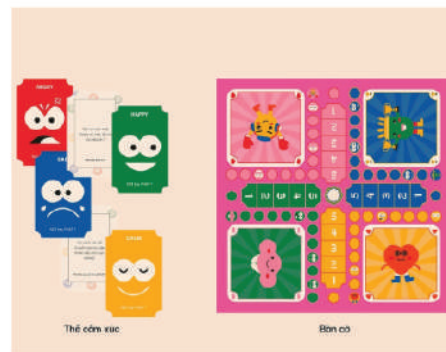
## Playful Reading, Hand In Hand With A Buddy

Anak dapat membaca sambil bermain bersama sahabat melalui permainan board game dengan sensorik dan motorik. Penggunaan spidol sebagai salah satu alat yang berfungsi sebagai stimulus sensorik sekaligus latihan motorik halus bagi anak. Aktivitas ini melibatkan koordinasi mata, tangan, kontrol genggaman, dan ketepatan gerak saat anak memberi tanda pada huruf yang sesuai. Makna dari permainan ini adalah sebagai teman seperjuangan dalam proses pembelajaran membaca, khususnya dengan metode fonik.

# MOOD BOARD

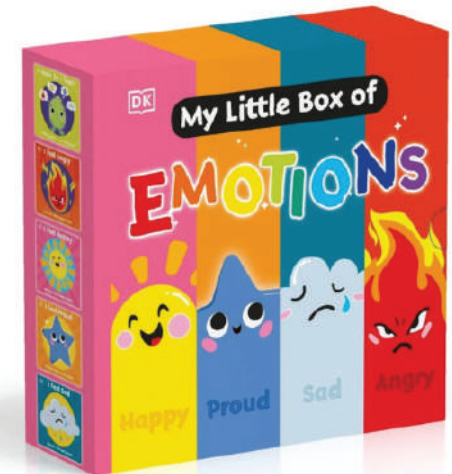


# REFERENCE BOARD





# REFERENCE BOARD



# TONE OF VOICE



1

To The Point

2

Credible

3

Fun

# USER PERSONA

User Persona Primer : Shinta Kirana



SHINTA KIRANA

## MOTIVASI

Incentive



Fear



Growth



Social



## NEEDS

- Membutuhkan media belajar membaca yang menyenangkan dan mudah dipahami agar termotivasi.
- Butuh dorongan rasa percaya diri ketika membaca
- Ingin bisa membaca juga seperti teman-teman seusianya.

## FRUSTATION

- Merasa minder karena belum bisa membaca dengan lancar.
- Merasa malu/takut salah.
- Cepat bosan jika belajar hanya dengan cara konvensional (buku/lembar kerja).

## GOALS

- Mampu mengenali huruf dan menghubungkannya dengan bunyi (fonik).
- Merasa belajar membaca itu menyenangkan, bukan menakutkan.
- Mampu membaca kata sederhana tanpa bantuan guru/orang tua.
- Meningkatkan rasa percaya diri saat belajar membaca.



7 tahun

Perempuan

Siswi (Kelas 1 SD)

SES B

Jakarta Timur

## BIOGRAPHY

Shinta Kirana merupakan siswi kelas 1 SD berumur 7 tahun yang bersekolah di Jakarta Timur. Shinta merupakan siswa yang menempuh proses belajar membaca.



# USER PERSONA

User Persona Sekunder : Fira Azizah



**FIRA AZIZAH**

## MOTIVASI

Incentive



Fear



Growth



Social



## NEEDS

- Membutuhkan media ajar membaca yang menarik agar siswa lebih fokus.
- Memerlukan panduan sederhana untuk memahami metode fonik.
- Butuh waktu beradaptasi dengan mekanisme board game fonik sebelum mengajarkannya.

## FRUSTATION

- Adaptasi dengan metode fonik
- Adaptasi dengan kemampuan anak yang berbeda
- Perlu adaptasi untuk memahami aturan board game fonik.
- Terbatasnya waktu di kelas membuat adaptasi dengan media baru lebih menantang.

## GOALS

- Dapat menguasai mekanisme board game fonik agar bisa digunakan dengan lancar di kelas.
- Meningkatkan minat belajar bagi siswa.
- Mengurangi rasa takut/minder siswa ketika belajar membaca dengan metode baru.



35 tahun

Perempuan

Guru (Kelas 1 SD)

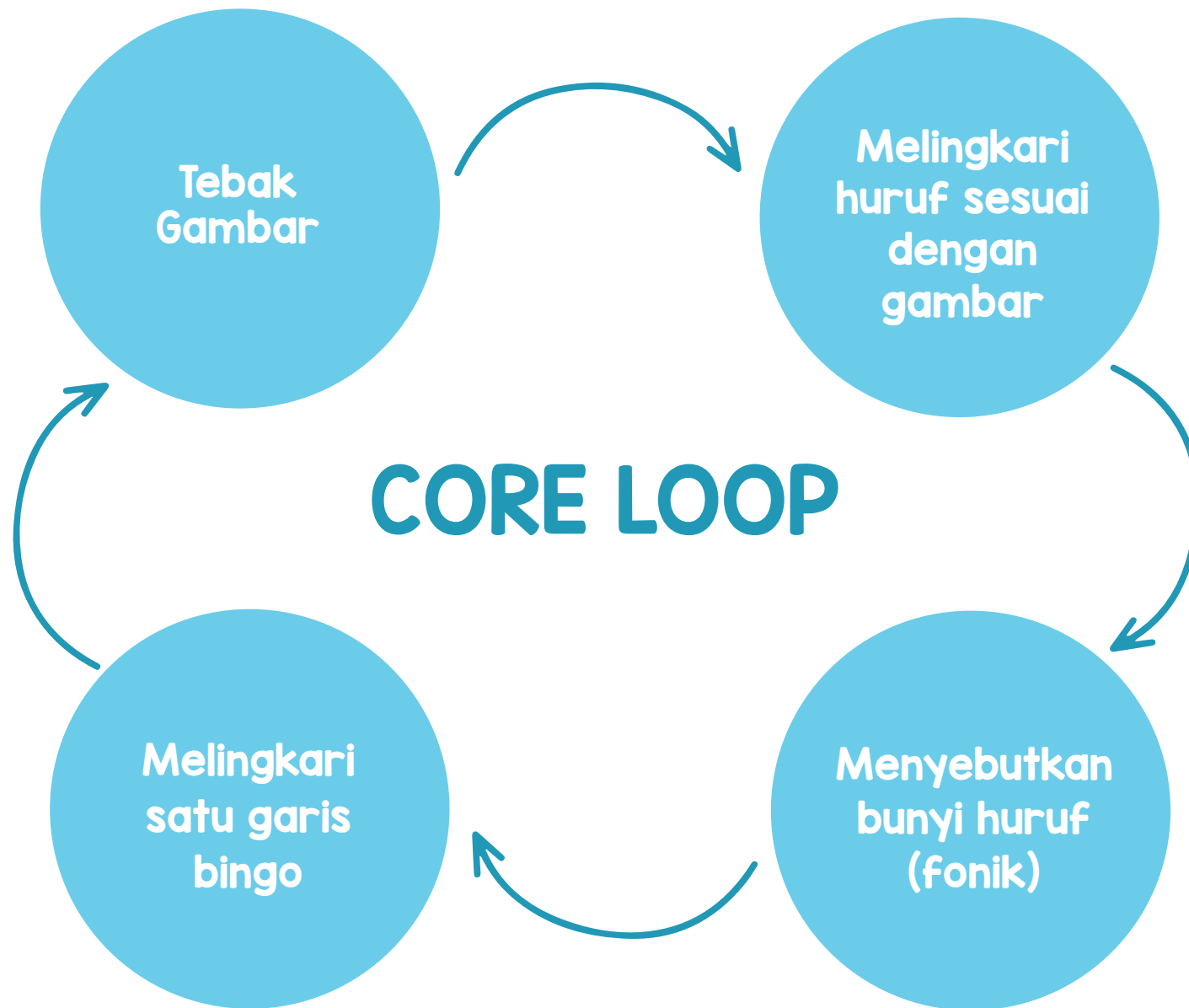
SES B

Jakarta Timur

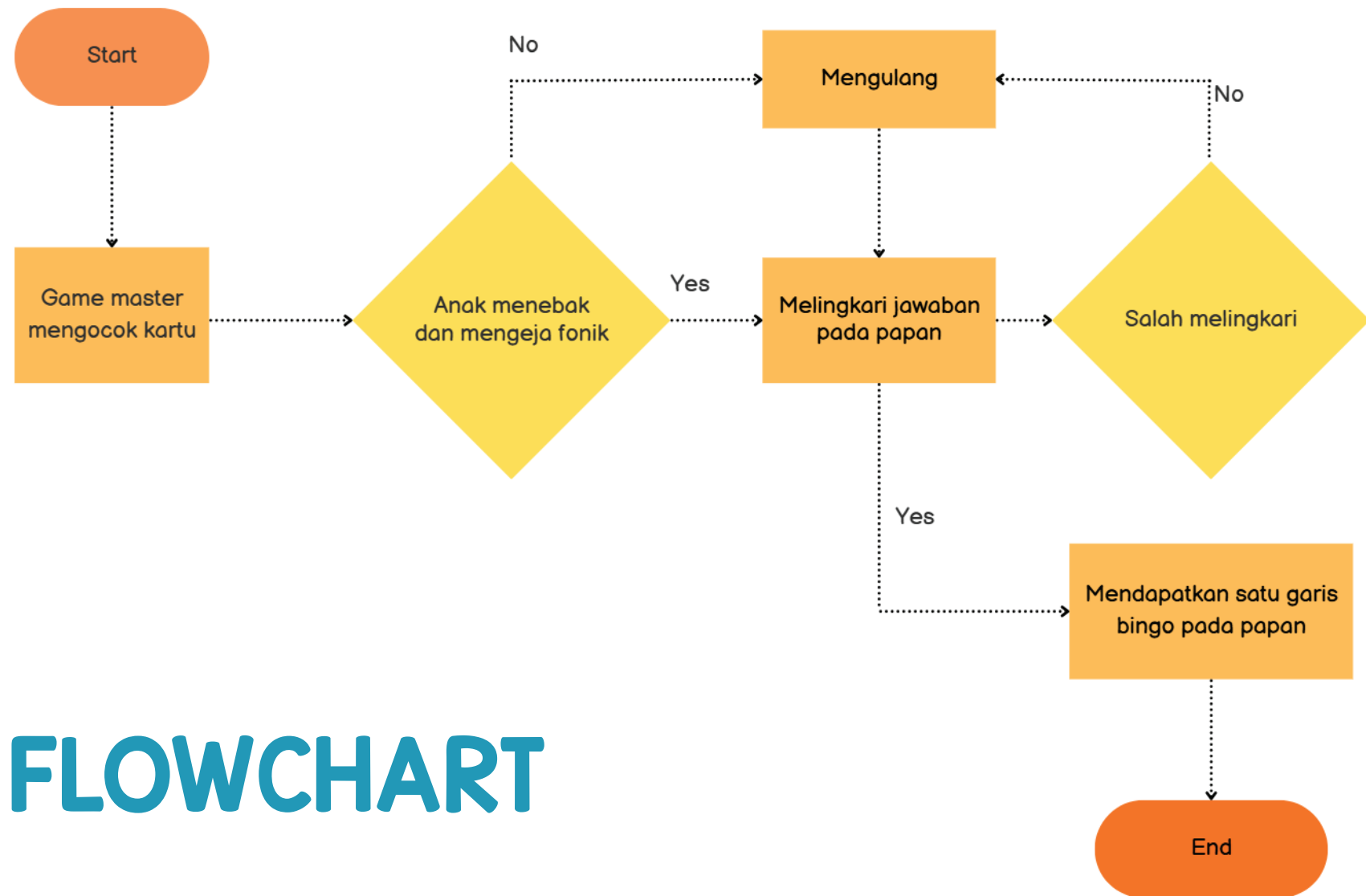
## BIOGRAPHY

Fira Azizah merupakan seorang guru di daerah Jakarta Timur yang berusia 35 tahun. Fira mengajar anak kelas 1 SD, khususnya mengenai belajar membaca.







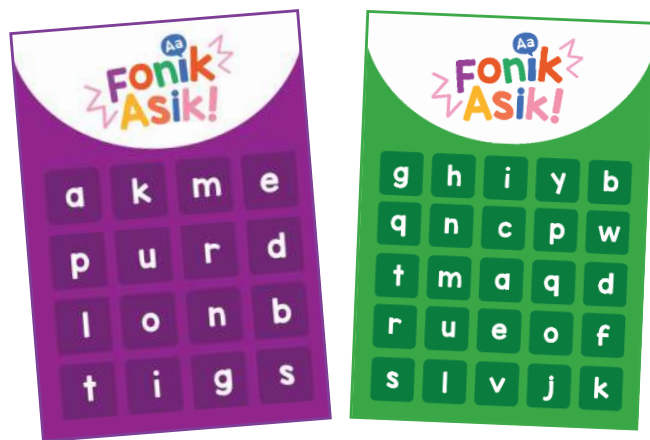


# FLOWCHART



# PROTOTYPING





40 Papan Permainan



1 Rulebook



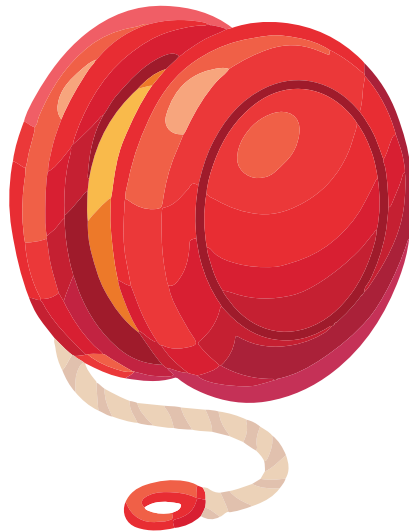
40 Kartu Fonik



10 Spidol

# KOMPONEN BOARD GAME

# LEVEL GAME



## Level Kartu

Jika anak telah berhasil melalui level, maka baru diperbolehkan untuk lanjut ke level berikutnya!



Level 1



Level 2



Level 3



Level 4



Level 5

## Level Papan

\*Terdapat paket level papan dan kartu fonik di halaman 8



Ukuran:  
4x4



Ukuran:  
5x5

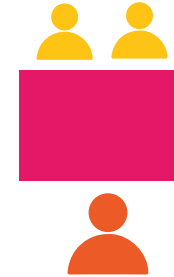


# SETUP PERMAINAN

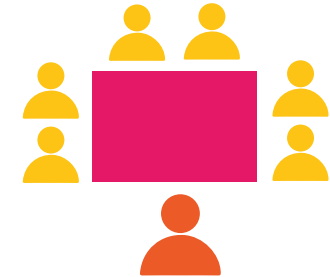
Solo Player



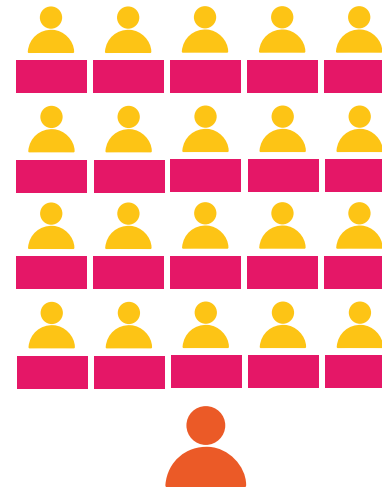
Duo Players



3-6 Players



>20 Players



# GAME MECHANICS



Setiap anak  
mendapatkan satu  
papan dan satu  
buah spidol.



Kartu fonik dikocok  
terlebih dahulu sesuai level  
yang digunakan pada  
pertemuan tersebut.



Game master membuka dan  
memperlihatkan satu kartu  
fonik kepada semua pemain.

Semua pemain harus menebak  
nama pada kartu tersebut.

# GAME MECHANICS

4.

Setelah menebak gambar pada kartu, pemain dan game master mengucapkan kembali ejaan huruf menggunakan metode fonik. Game master juga dapat menggunakan papan tulis sebagai alat bantu ajar.

5.



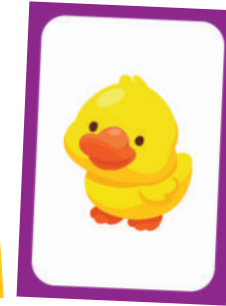
Kemudian, pemain harus melingkari huruf pada papan. Misalnya, untuk gambar “ZEBRA”, pemain harus melingkari huruf Z-E-B-R-A pada papan menggunakan spidol (lingkaran tidak boleh dihapus).

6.



# GAME MECHANICS

7.



Yay ! Tidak apa-apa salah, setidaknya kamu sudah jujur :)



Jika ada pemain yang salah menandai huruf, lingkaran yang sudah dibuat tetap dibiarkan.

8.

Permainan berlanjut hingga menemukan pemenang. Game master juga dapat menentukan jumlah pemenang (Top 1-3).

## Akhir Permainan

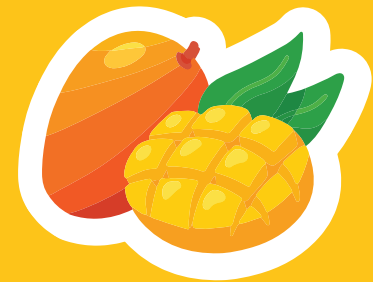


Pemain dinyatakan menang jika berhasil membentuk satu garis lurus dengan seluruh jawaban yang benar (horizontal, vertikal, atau diagonal) seperti game bingo.





# PLAYTESTING



# KEY VISUAL

Perancangan key visual membutuhkan 3 alternatif untuk mendapatkan satu acuan dan pedoman visualisasi dalam perancangan board game. Key visual yang dipilih menggunakan artstyle vector dengan shading yang simple agar tidak dapat memecah fokus anak dan mengurangi distraksi anak.

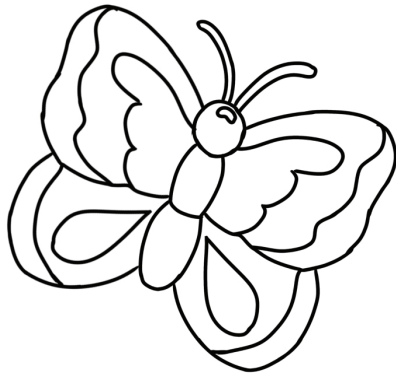
## 3 Alternatif Key Visual



## Key Visual Pilihan



# PERANCANGAN ILUSTRASI



**Sketsa**



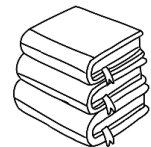
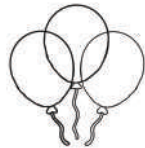
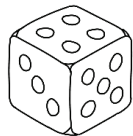
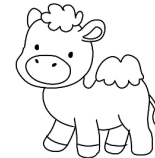
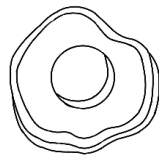
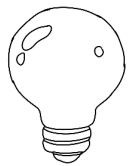
**Base Colour**



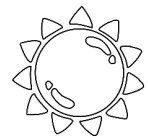
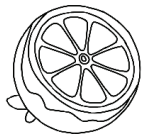
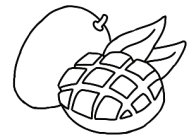
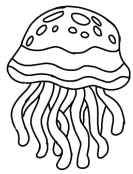
**Shading**

Tahap perancangan ilustrasi meliputi sketsa, lalu mewarnai objek dengan base colour. Setelah itu, shading diterapkan agar objek dapat terlihat lebih hidup. Dengan adanya ketiga tahapan tersebut, maka ilustrasi dapat tersampaikan dengan baik.

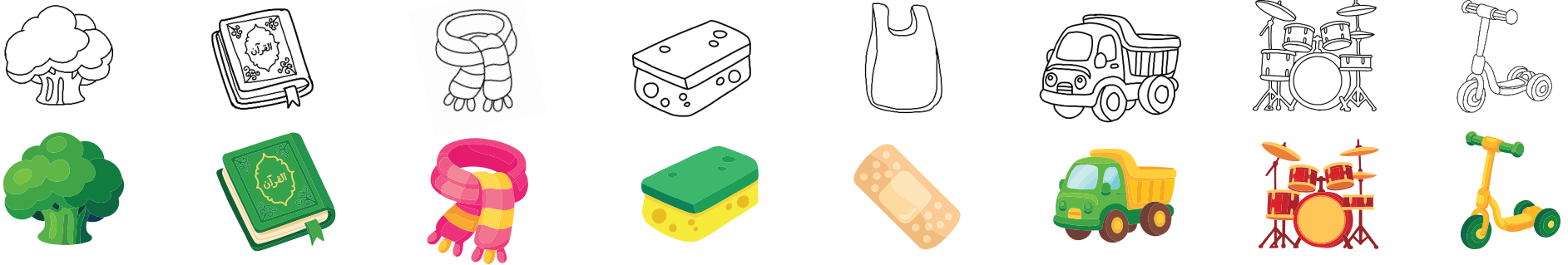
# SKETSA DAN ASSET



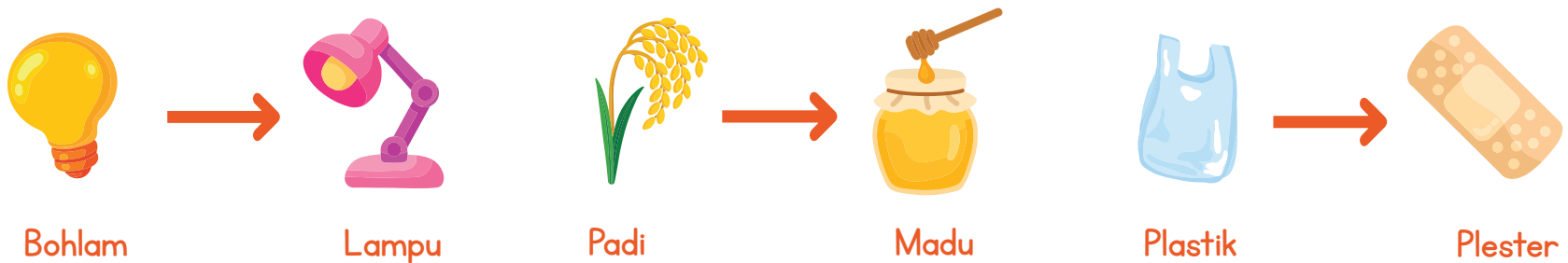
# SKETSA DAN ASSET



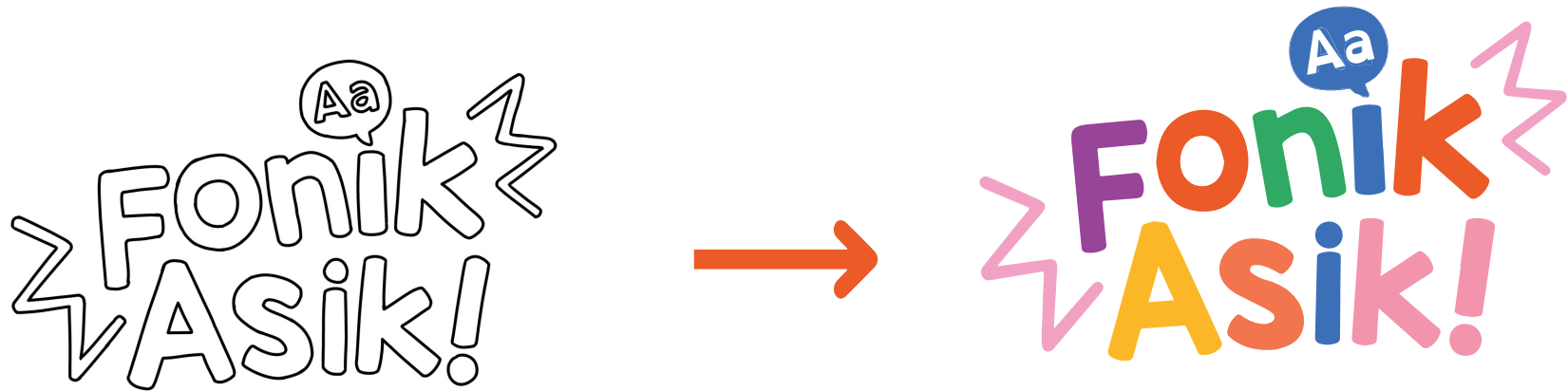
# SKETSA DAN ASSET



Beberapa asset mendapatkan revisi minor dari feedback yang telah dilaksanakan melalui alpha test. Objek yang perlu di revisi adalah lampu, padi, dan plastik. Hal tersebut disebabkan karena adanya makna ganda, yaitu lampu mirip seperti bohlam, padi mirip seperti gandum, dan plastik mirip seperti kantong kresek.



# PERANCANGAN LOGO



Perancangan logo juga meliputi sketsa dan menggunakan warna yang colorful sesuai dengan konsep dan target audiens, yaitu untuk anak-anak. Dengan adanya konsep logo yang playful, fun, dan credible maka dapat mendukung identitas brand dari board game.

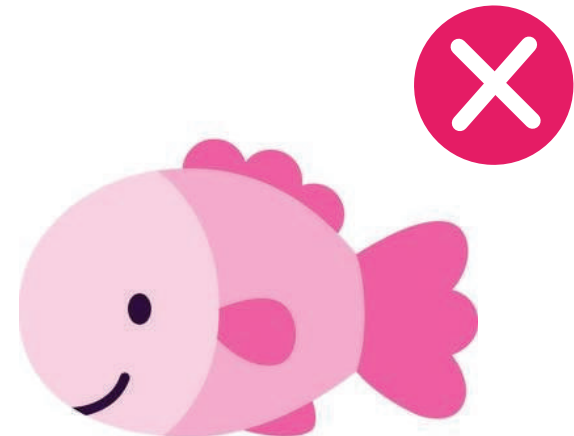
# VISUAL STYLE GUIDE





# JENIS ILUSTRASI

Ilustrasi menggunakan artstyle vector dengan menggunakan shading, bukan dalam bentuk flat design. Contoh yang benar adalah menggunakan beberapa shading dan jenis vector. Contoh yang salah adalah menggunakan jenis ilustrasi vector dengan shading yang simple yaitu flat design.



## ✓ DO's



## KETENTUAN LOGO

## ✗ DONT's



Mengganti warna logo



Memutar rotasi logo



Menghilangkan elemen pada logo



Mengubah bentuk logo

# COLOUR PALETTE

Colour palette menggunakan 5 level berwarna ungu, biru muda, merah, kuning, dan hijau. Level dibedakan sesuai dengan klasifikasi warna dan disesuaikan dengan border frame pada kartu maupun papan permainan.





# TIPOGRAFI



## KG Red Hands

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn  
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

## KG Primary Penmanship

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn  
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Pemilihan tipografi disesuaikan untuk anak-anak agar ramah dan nyaman untuk dibaca, serta untuk mendukung proses pembelajaran baca menggunakan metode fonik.

## PAPAN PERMAINAN

Font : KG Red Hands

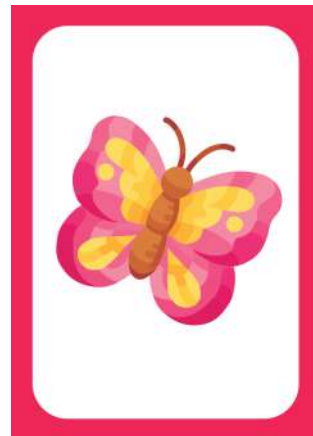
Size : 20 pt

## KARTU FONIK

Font : -

Size : -

# SIZE BORDER KARTU

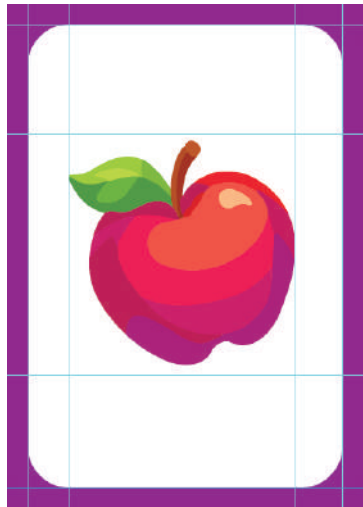


Border pada kartu menggunakan stroke dengan size 20 pt.

Border pada kartu menggunakan rounded dengan size 15 pt.

# LAYOUT GRID

## Kartu Fonik

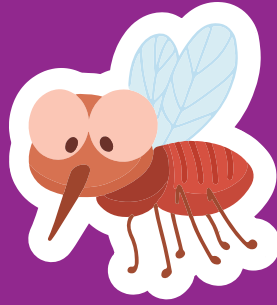


Tools : Ruler Grid  
Aplikasi : Adobe Illustrator  
Jenis : Column Grid  
Safe Space Margin

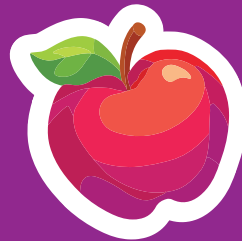
## Papan Permainan



Tools : Ruler Grid  
Aplikasi : Adobe Illustrator  
Jenis : Column Grid  
Safe Space Margin



# FINAL DESIGN SHOWCASE



# MEDIA PRIMER

## Kartu Fonik





# MEDIA PRIMER

## Papan Permainan



# MEDIA PRIMER

## Buku Panduan Bermain



# MEDIA PRIMER

## Packaging



# MEDIA SEKUNDER

Tas Sekolah





# MEDIA SEKUNDER

## Notebook



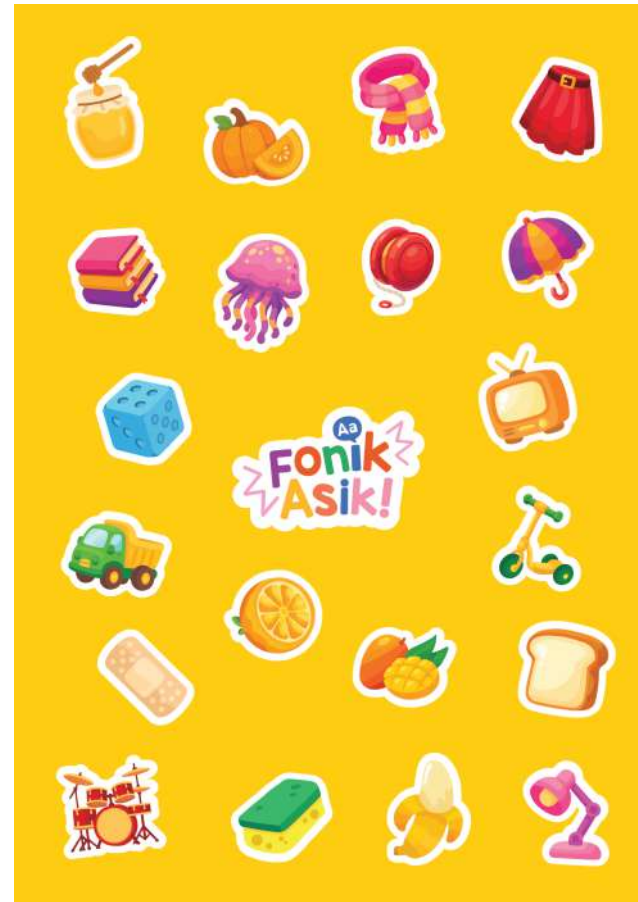
# MEDIA SEKUNDER

Botol Minum



# MEDIA SEKUNDER

## Sticker Pack



# MEDIA SEKUNDER

Pin





# MEDIA SEKUNDER

Keychain



# MEDIA SEKUNDER

Pen



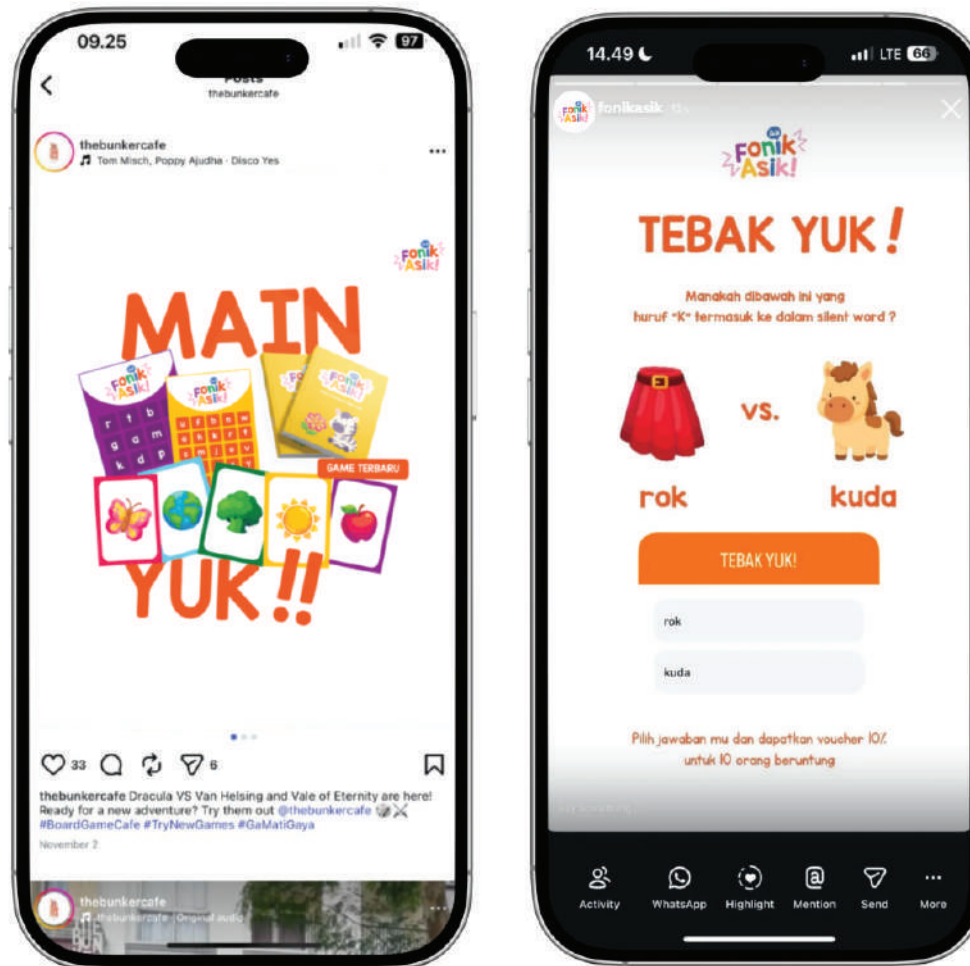
# MEDIA SEKUNDER

Plushies



# MEDIA SEKUNDER

## Instagram Feeds dan Instagram Story



## MEDIA SEKUNDER

## Poster dan Banner





Kenalan (Lagi) Yuk!



# Deborah Rachelle Lim

Deborah merupakan seorang mahasiswi DKV yang sedang menempuh Tugas Akhir. Deborah sangat tertarik dalam aspek edukasi, khususnya belajar membaca. Oleh sebab itu, diharapkan perancangan board game belajar membaca fonik untuk anak usia dini dapat berkembang dengan baik.

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!

Fonik  
ASik!



Deborah Rachelle Lim

@2026