

The background of the entire page is a dark blue color. It is decorated with several hand-drawn, white-outlined faces. These faces are scattered across the top and bottom edges. Some faces have simple features like dots for eyes and a line for a mouth. Others have more complex features, such as 'X' marks for eyes or a 'P' for a mouth. Some faces are tilted or rotated. The overall style is whimsical and hand-drawn.

DEAR **FAMILY**

Game Design Document

Enos Yudha | 00000075487



DAFTAR ISI

Pendahuluan	1	End Situation	10
Konsep	2	Visual Style	11
Story	3	Papan Permainan	12
Narrative	4	Kartu Pilihan	13
Mechanics	6	Kartu Pertanyaan	14
Setup	7	Kartu gambar	15
Cara Kerja	8	Packaging	16
Special Events	9	Pion	17

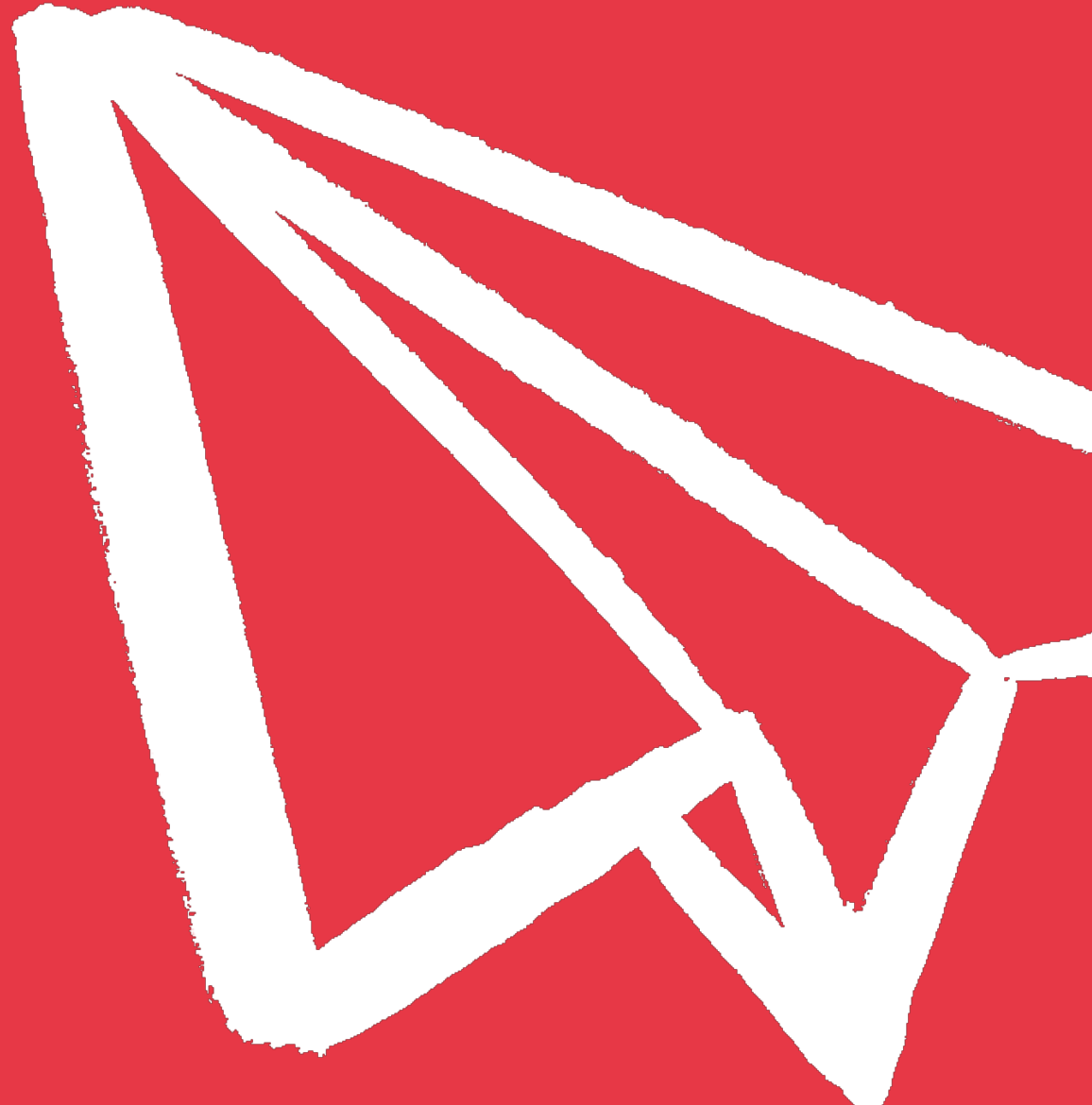


PENDAHULUAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan penyertaan-Nya. Dokumen ini berisi konsep, mekanik, alur permainan, serta elemen visual yang dirancang untuk mendukung terciptanya sebuah board game yang tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium yang membantu anggota keluarga broken home berkomunikasi dengan lebih terbuka dan hangat. Penulis berharap Game Design Document ini dapat menjadi panduan yang jelas dalam proses pengembangan game, sekaligus menjadi referensi bagi pihak-pihak yang tertarik pada perancangan permainan dengan muatan nilai sosial.

KONSEP

Dear Family adalah *board game* yang dirancang sebagai jembatan komunikasi antara anak dan orang tua dalam keluarga broken home. Bukan lewat obrolan kaku yang “ayo kita ngobrol”, tetapi melalui permainan papan yang hangat dan pelan. Pemain melempar dadu, melangkah di papan, lalu membuka kartu berisi pertanyaan dan pertanyaan pilihan yang memicu cerita-cerita kecil seperti hal yang disukai, perasaan yang jarang diucapkan, hingga kenangan yang hampir terlupakan. Tanpa terasa, suasana yang biasanya canggung berubah menjadi percakapan sederhana yang lebih jujur dan dekat.



STORY

Dear Family mengisahkan hubungan antara seorang remaja dan orang tua dalam keluarga broken home yang masih tinggal bersama, tetapi sering terasa berjauhan secara komunikasi. Keduanya sama-sama ingin lebih dekat, namun canggung untuk memulai percakapan: takut salah bicara, takut disalahpahami, atau sekadar tidak tahu harus mulai dari mana.

Board game ini menghadirkan sebuah “ruang aman” dalam bentuk permainan papan yang mengajak keduanya duduk bersama, melempar dadu, dan mengikuti alur permainan. Melalui kartu-kartu yang berisi gambar, pertanyaan, dan pilihan, mereka diajak berbagi hal-hal ringan, momen lucu, sampai perasaan yang lebih dalam. Cerita Dear Family bukan tentang memperbaiki semua masalah dalam satu malam, tetapi tentang menciptakan kesempatan kecil untuk saling mendengar, saling jujur, dan menyadari bahwa hubungan mereka masih bisa dijaga dan dipelihara.



NARRATIVE

Naratif Dear Family dibangun sebagai perjalanan komunikasi yang bergerak dari suasana ringan menuju momen yang lebih reflektif, tanpa terasa memaksa. Di awal permainan, pemain menentukan giliran dengan cara memilih ganjil atau genap lalu melempar dadu. Sejak momen itu, mereka “masuk” ke dalam dunia permainan yang mengalir pelan lewat langkah pion di atas papan.



Setiap kali pion berhenti di sebuah petak, pemain mengambil kartu sesuai kategori seperti kartu gambar, kartu pertanyaan, atau kartu pilihan. Kartu-kartu ini memicu berbagai jenis interaksi seperti menebak gambar dengan bantuan clue sederhana, menjawab pertanyaan tentang keseharian dan perasaan, hingga memilih respon tertentu terhadap pertanyaan pilihan sederhana. Suasana permainan sengaja dirancang ringan, hangat, dan kadang lucu, agar percakapan bisa mengalir tanpa terasa seperti sesi “curhat wajib”.



NARRATIVE

Permainan berakhir ketika mereka berhasil mengumpulkan tujuh token dengan simbol yang sama. Jenis token yang terkumpul menentukan bentuk percakapan penutup seperti menyampaikan harapan (matahari), mengungkapkan hal-hal yang disukai satu sama lain (awan), atau saling mengakui kesalahan dan meminta maaf (hati). Dengan begitu, naratif Dear Family menutup pengalaman bermain dengan satu momen reflektif yang selaras dengan perjalanan yang mereka bangun bersama.



MECHANICS

Dear Family dimainkan oleh dua orang, yaitu satu pemain yang berperan sebagai anak (remaja atau dewasa awal berusia sekitar 17–21 tahun) dan satu pemain yang berperan sebagai orang tua (berusia sekitar 40–50 tahun). Permainan dirancang sebagai permainan kooperatif, sehingga kedua pemain tidak saling berkompetisi, melainkan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama, yaitu mengumpulkan tujuh token dengan simbol yang sama sebagai hasil dari rangkaian percakapan dan interaksi selama permainan berlangsung.

Komponen utama terdiri dari papan permainan dengan petak bertanda jenis kartu, satu dadu, dua pion, tiga dek kartu (kartu gambar, kartu pertanyaan, dan kartu pilihan, masing-masing berjumlah tiga puluh kartu), serta sistem token dengan tiga simbol, yaitu awan, matahari, dan hati yang tercantum pada setiap kartu dan dikumpulkan selama permainan.





SETUP

Pada awal permainan, papan diletakkan di tengah, tiga dek kartu dipisahkan sesuai jenisnya, kedua pion ditempatkan pada petak awal yang telah ditentukan, dadu disiapkan, dan area untuk menaruh atau mencatat token awan, matahari, dan hati disediakan sebagai koleksi bersama pemain.

Salah satu pemain memilih angka ganjil atau genap lalu melempar dadu; jika hasilnya sesuai pilihan, ia menjadi pemain pertama, sedangkan lawan menjadi pemain kedua. Pion pemain pertama bergerak mengikuti arah jarum jam di papan, sementara pion pemain kedua bergerak berlawanan arah jarum jam sehingga keduanya berpotensi bertemu di petak yang sama.

Pada setiap giliran, pemain melempar dadu, menggerakkan pion sesuai jumlah mata dadu, lalu berhenti di petak yang menentukan jenis kartu yang diambil (gambar, pertanyaan, atau pilihan). Pemain menjalankan instruksi kartu tersebut, dan jika berhasil, mereka menambahkan satu token dengan simbol yang tertera di kartu ke koleksi token bersama sebelum giliran berpindah ke pemain berikutnya.

CARA KERJA

Kartu pertanyaan mengharuskan kedua pemain menjawab pertanyaan yang sama dan setelah itu mereka memperoleh satu token sesuai ikon kartu

Kartu pilihan menyajikan situasi yang menuntut pemain memilih dan menjelaskan pilihannya lalu memberikan satu token ketika instruksi dijalankan.

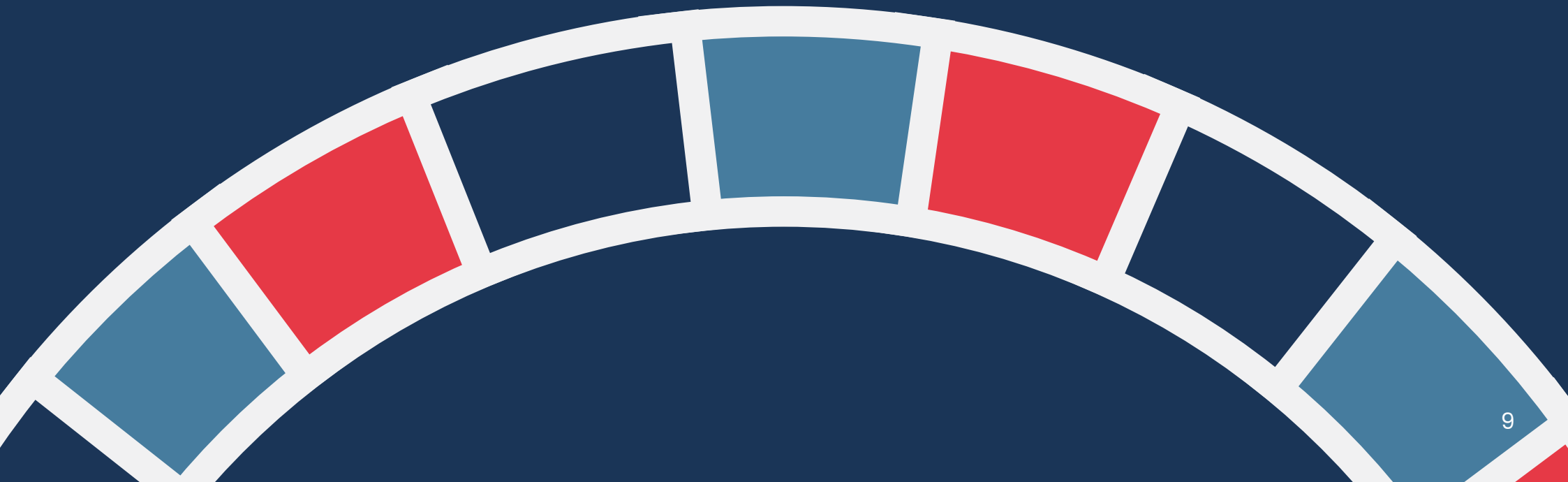
Kartu gambar, pemain yang mengambil kartu harus menebak isi gambar dalam waktu satu menit hanya dengan jawaban “ya”, “tidak”, atau “mungkin” serta satu clue dari lawan main

jika berhasil mereka mendapat satu token, jika gagal mereka harus mengurangi satu token dari koleksi yang sudah dimiliki.



SPECIAL EVENT

Jika kedua pion berada di petak yang sama, pemain mendapat kesempatan untuk menukar satu token yang sudah mereka miliki dengan token jenis lain yang diinginkan dengan cara mengambil kartu pertama yang memiliki ikon token tersebut dari salah satu dek, menjalankan instruksinya, lalu mengurangi satu token lama dan menambahkan satu token baru sesuai ikon di kartu yang dimainkan.



END SITUATION

Token awan, matahari, dan hati dikumpulkan sebagai koleksi bersama, dan permainan berakhir ketika pemain berhasil mengumpulkan tujuh token dengan simbol yang sama. Jenis token yang terkumpul menentukan bentuk percakapan penutup

token matahari mendorong pemain saling menyampaikan harapan

token awan mendorong pemain menyebutkan hal-hal yang mereka sukai satu sama lain

sedangkan token hati mengarahkan pemain untuk saling mengakui kesalahan dan meminta maaf.

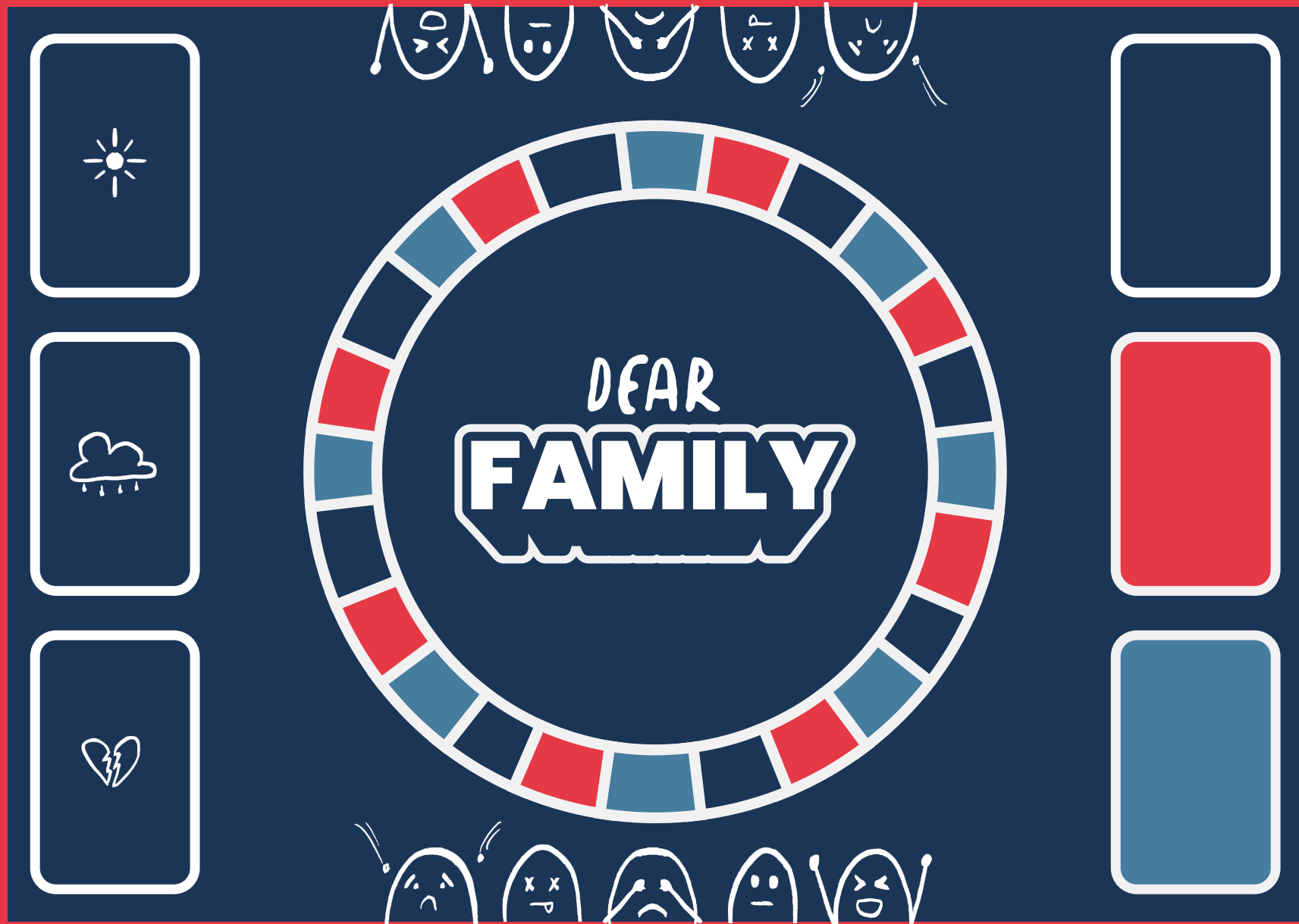




VISUAL STYLE

Visual style yang digunakan pada board game Dear Family mengadaptasi pendekatan naive drawing untuk menghadirkan suasana yang tenang, hangat, dan emosional. Ilustrasi dibuat dengan garis yang sederhana dan lembut agar terasa lebih dekat dan tidak mengintimidasi, selaras dengan tema komunikasi dalam keluarga. Selain itu, digunakan juga typeface bergaya handwritten untuk memberi kesan personal dan intim, seolah-olah tulisan tangan langsung dari anggota keluarga. Ekspresi karakter pada ilustrasi turut dimanfaatkan sebagai pemicu mood, sehingga tiap visual tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga membantu menyampaikan nuansa perasaan yang ingin dihadirkan dalam permainan.

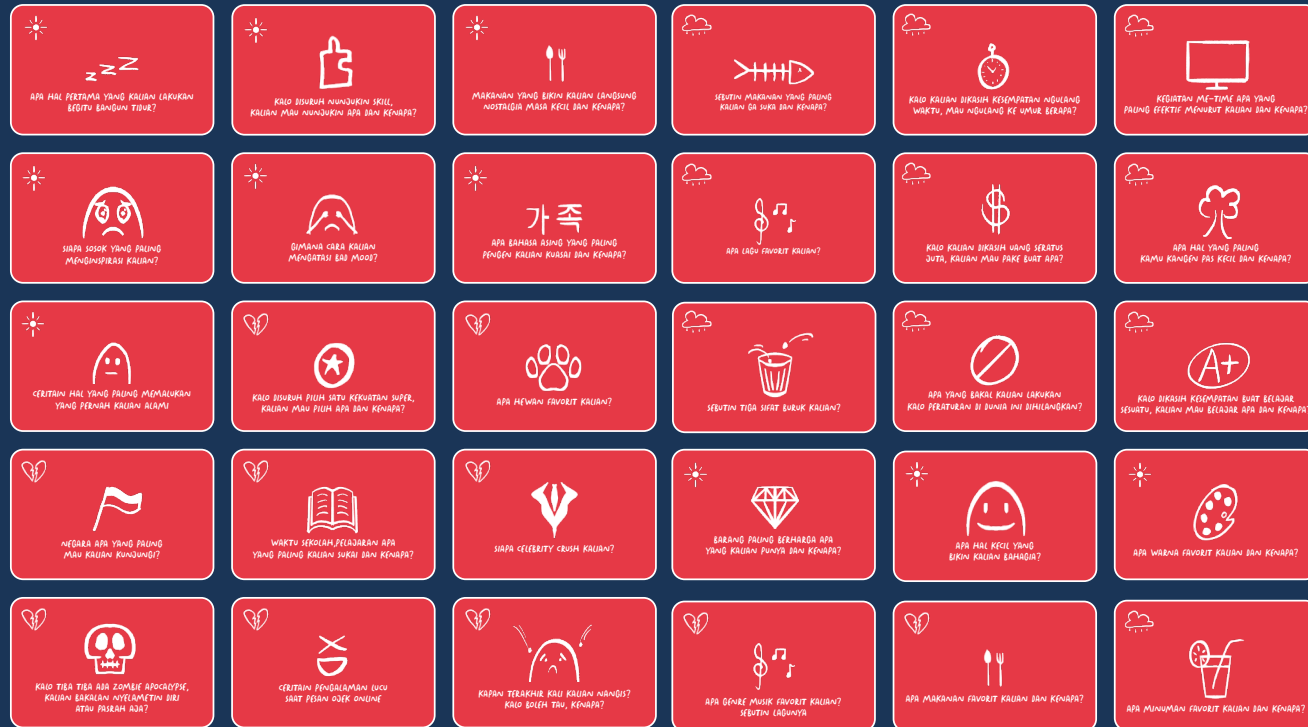
PAPAN PERMAINAN



KARTU PILIHAN



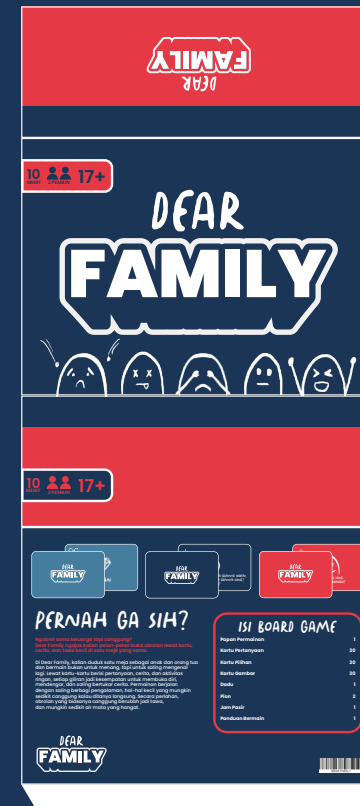
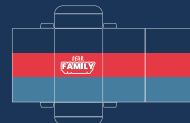
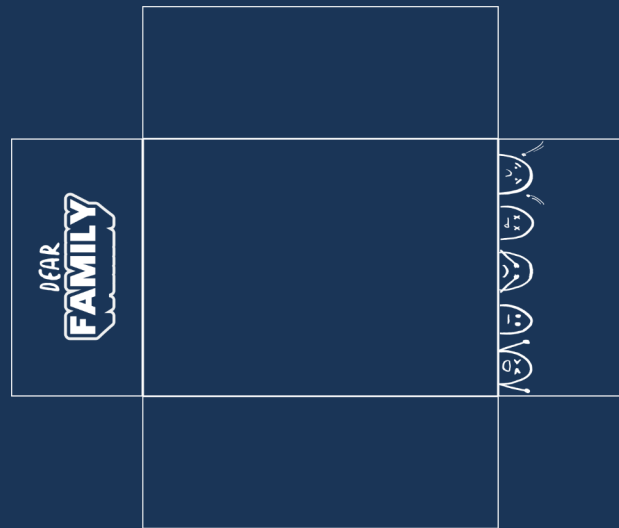
KARTU PERTANYAAN



KARTU GAMBAR



PACKAGING



PION





THANKS