

## Game Design Document

# Journey

Hand in Hand, Heart to Heart

Perancangan Boardgame Penanganan Individu  
Generasi Z yang Pernah Mengalami Perundungan  
Bagi Lingkaran Sosial



# Journey

Hand in Hand, Heart to Heart

©2025 Kenzo Chandra

# 1

---

## Pendahuluan dan Konsep

1. Overview
2. User Persona
3. Mindmap
4. Keywords
5. Big Idea
6. Mood
7. Moodboard
8. Reference Board
9. Stylescape
10. Color Pallete
11. Fonts
12. KeyVisual
13. Story & Narrative
14. Game Mechanics

# Overview

## Concept

---

*Media Boardgame Journey* dirancang oleh Penulis untuk meningkatkan pengetahuan mengenai permasalahan cara penanganan korban perundungan pada lingkaran sosial.

## Media Pendukung

---

### Merchandise

1. Pins
2. ArtPrint
3. T-shirt
4. Totebag
5. Stickers

## Batasan Perancangan

---

### Demografis

Dewasa muda berumur 19-25 tahun, berkelamin laki laki dan perempuan, SES A dan SES B.

Berdomisili jabodetabek.

### Konten

Media Edutainment dalam bentuk Boardgame yang informatif dan engaging.

### Psikografis

Kurang mengerti dalam cara membantu korban pembuluan yang sudah dewasa, memiliki kesusahan dalam meraih informasi dikarenakan hanya berupa teks dan tidak visual.



## USER PROFILE

**Nama:** Ari Kurniawan  
**Umur:** 22  
**Kelamin:** Laki Laki  
**Pekerjaan:** Intern  
**Domisili:** Jakarta Barat

## BIOGRAPHY

Berkeja sebagai Intern pada sebuah perusahaan akuntansi. Tinggal sendiri pada sebuah apartemen dan memiliki teman yang kesulitan dalam berinteraksi dengan individu lain akibat trauma perundungan.

## GOALS

1. Ingin bersenang senang dengan temannya.
2. Ingin lebih mengerti dalam metode membantu temannya.
3. Untuk membantu temannya

## PAINPOINTS

1. Tidak terdapat media yang membahas mengenai cara penanggulangan perundungan.
2. Memiliki kebingungan dalam cara mendekati dan membantu temannya.

## PERSONALITY

1. Empathetic
2. Ramah
3. Dermawan

## MOTIVATION

1. Mempelajari metode pembantuan untuk pemulihan temannya dengan pendekatan yang benar.
2. Memenuhi kebutuhan emosional dan fisik untuk kesenangan dirinya dan temannya

## MEDIA

1. Gemar dengan konten yang memiliki unsur cerita seperti buku dan film.
2. Menyukai media informasi yang bersifat playful.

# User Journey Ari Kurniawan

	Awareness	Consideration	Engage	Onboarding	Advocacy
Detailed Steps	Mencari media pembahasan metode penanganan korban perundungan	Mengamati konten pembahasan mengenai metode penanganan korban perundungan	Menyimak konten pembahasan mengenai metode penanganan korban dan pendekatannya	Mencoba menerapkan metode penanganan korban perundungan	Merekomendasikan media pembelajaran
Touchpoints	Mencari media pembelajaran melalui sosial media, website, atau media lainnya mengenai pembelajaran penanganan korban perundungan	Mempelajari bagaimana cara perangkat media pembelajaran berkerja	Berinteraksi dengan media pembelajaran yang ditemukan	Menganalisis dan menerapkan media pembelajaran	Menerapkan informasi pembelajaran terhadap permasalahan  Memberikan review media pembelajaran terhadap individu lain
Pain Points	Media pembelajaran sulit untuk ditemukan  Media bersifat terlalu deskriptif dan sulit untuk diikuti	Konten yang diamati harus melalui beberapa media yang berbeda yang terpisah pisah	Menjadi sulit dikarenakan berbagai media yang terpisah dan berbeda	Merasa bahwa media pembelajaran membosankan dan terlalu rumit.	Jika media tidak memadai maka akan diberikan review yang buruk  dan pembelajaran tidak akan diterapkan
Emotions	<div><div>Delighted</div><div>Frustration</div></div>				
Possible Solutions	Media informasi yang mudah untuk ditemukan  Menyediakan media informasi yang bersifat dalam dan mudah untuk diikuti	Media pembelajaran dirancang dengan sifat yang compact	Merancang media yang membahas perihal penanganan dan pendekatan menjadi 1 media	Media dirancang menggunakan tujuan edutainment dengan informasi yang mudah untuk diikuti	Memberikan insentive terhadap target untuk menerapkan pembelajaran, dan memberikan review



## USER PROFILE

**Nama:** Tan Ahyang  
**Umur:** 42  
**Kelamin:** Perempuan  
**Pekerjaan:** Ibu Rumah Tangga  
**Domisili:** Tangerang

## BIOGRAPHY

Berkeja sebagai Ibu rumah tangga menjaga rumah dan keluarganya. Tinggal dengan suaminya dan anak tunggal di Tangerang. Anak yang dimiliki memiliki kesulitan untuk integrasi terhadap kehidupan diakibatkan trauma perundungan.

## GOALS

1. Ingin keadaan rumah dan keluarga bahagia seperti dulu.
2. Ingin bersedia untuk membantu keluarganya bila dibutuhkan.
3. Ingin mendekati anaknya yang sedang mengalami permasalahan.

## PAINPOINTS

1. Memiliki kebingungan dalam cara mendekati dan membantu anaknya, dikarenakan persepsi yang berbeda.
2. Merasa tidak terarah dalam proses upaya membantu anaknya terhadap permasalahan yang dihadapi.

## PERSONALITY

1. Caring
2. Mudah Khawatir
3. Pasif

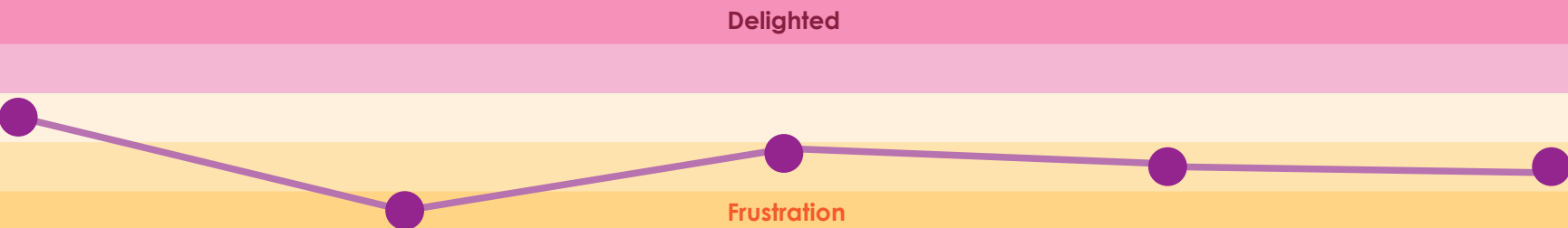
## MOTIVATION

1. Mengembalikan suasana keluarga sebelum anaknya mengalami perundungan.
2. Menciptakan sebuah lingkungan dimana keluarganya dapat berkembang dan menjunjung masa depan yang tinggi.

## MEDIA

1. Gemar dengan konten yang bersifat menghibur.
2. Menyukai media dimana ia mendapatkan informasi yang insightful.

## User Journey Tan Ahyang

	Awareness	Consideration	Engage	Onboarding	Advocacy
Detailed Steps	Mencari media pembahasan metode pendekatan korban perundungan	Mengamati konten pembahasan mengenai metode pendekatan korban perundungan	Menyimak konten pembahasan mengenai metode penanganan korban dan pendekatannya	Mencoba menerapkan metode pendekatan korban perundungan	Merekomendasikan media pembelajaran
Touchpoints	Mencari media pembelajaran mengenai pendekatan korban perundungan	Mempelajari bagaimana cara perangkat media pembelajaran berkerja	Berinteraksi dengan media pembelajaran yang ditemukan	Menganalisis dan menerapkan media pembelajaran	Menerapkan informasi pembelajaran terhadap permasalahan  Memberikan review media pembelajaran terhadap individu lain
Pain Points	Media pembelajaran sulit untuk ditemukan  Memiliki kesulitan dalam mengikuti pembelejaran, terasa tidak terarahkan	Konten yang diamati harus melalui beberapa media yang berbeda yang terpisah pisah	Menjadi sulit dikarenakan berbagai media yang terpisah dan berbeda	Merasa bahwa media pembelajaran membosankan dan sulit untuk diikuti.	Jika media tidak memadai maka akan diberikan review yang buruk  dan pembelajaran tidak akan diterapkan
Emotions	 <div>Delighted</div> <div>Frustration</div>				
Possible Solutions	Media informasi yang mudah untuk ditemukan  Menyediakan media informasi yang informatif dan mudah untuk diikuti	Media pembelajaran dirancang dengan sifat yang compact	Merancang media yang membahas perihal penanganan dan pendekatan menjadi 1 media	Media dirancang menggunakan tujuan edutainment dengan informasi yang dalam dan mudah untuk diikuti dan diterapkan	Memberikan insentive terhadap target untuk menerapkan pembelajaran, dan memberikan review

[illegible]

# Keywords

Connections

Warm

Involved

menjelaskan bagaimana bila kedua Pembantu dan Korban menciptakan sebuah Connection, belajar untuk Involved dirinya terhadap sesama, dan menciptakan sebuah ruangan yang nyaman dan Warm, Mereka dapat menghadapi permasalahan ini Hand in Hand, dan dapat membuka diri Heart to Heart untuk menjalankan proses pemulihan.

## Big Idea

**“Hand in Hand, Heart to Heart”**

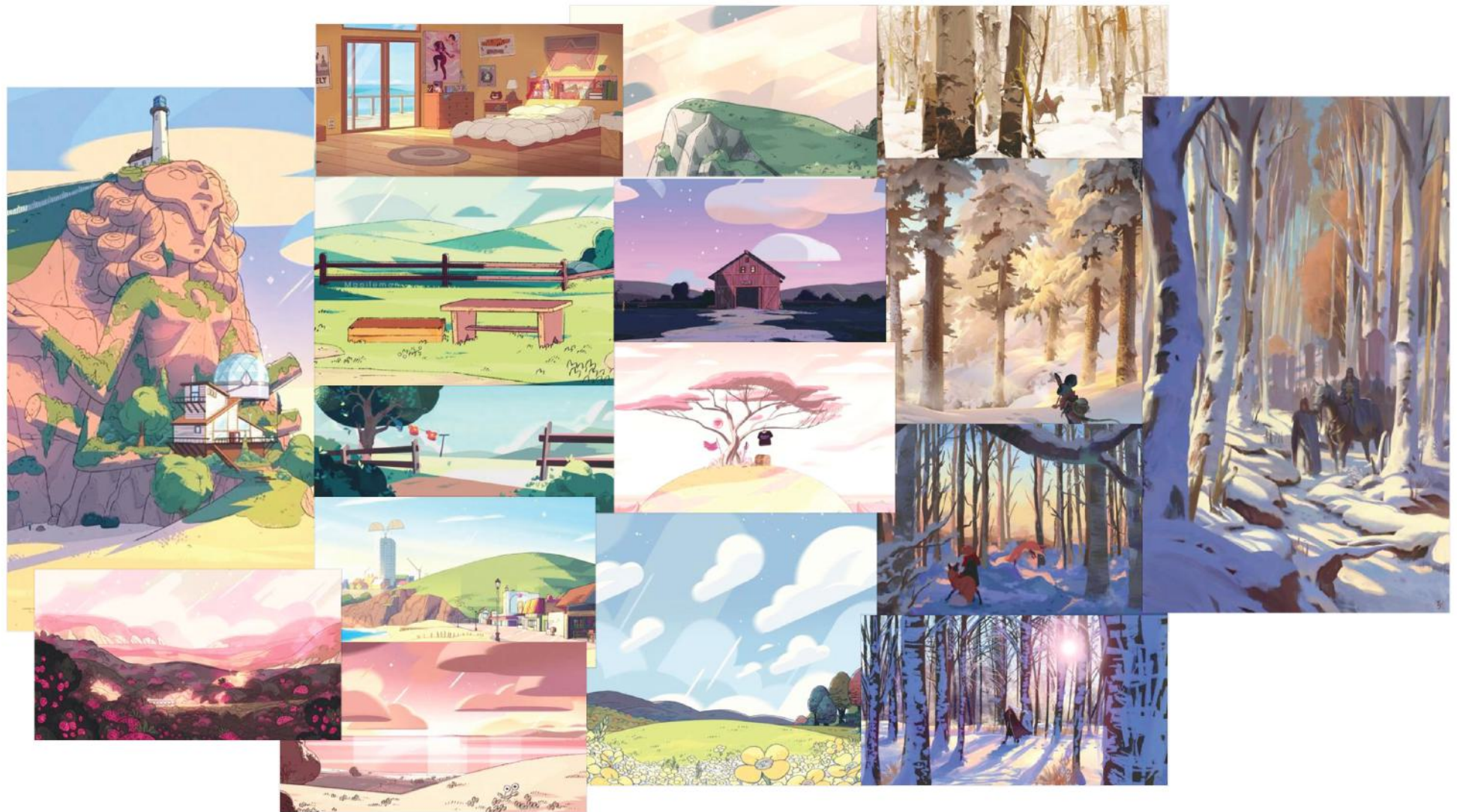
**Mood**

# Compassionate

mood yang dapat ditarik adalah compassion, dimana perihal tersebut adalah sebuah perasaan emosional yang memiliki tingkat sympathy dan empathy yang tinggi terhadap permasalahan yang ingin diatasi yaitu pemulihan dari Korban perundungan.

[illegible]

# Reference Board



# Style Scape

**HAND in HAND  
HEART to HEART**

Connection, Involved, Warm



**Glockenspiel**

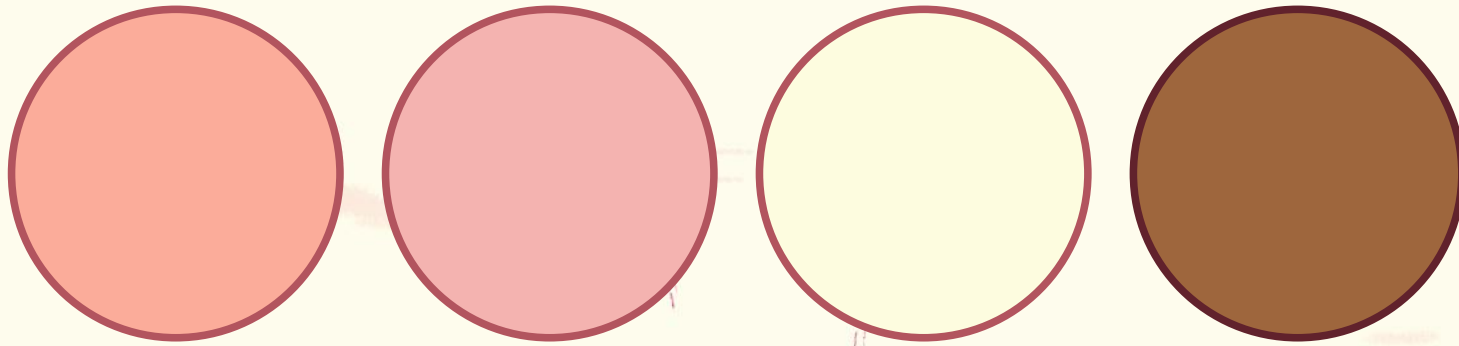
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ

**Century Gothic**

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890



# Colour Palette



Pewarnaan yang ditetapkan oleh Penulis memiliki tujuan untuk memberikan kesan yang dingin tetapi serta hangat, oleh karena itu warna yang dipilih memiliki karakteristik yang soft dan serta memiliki karakteristik hangat dan dingin dengan campuran warna warna hangat seperti oranye, dan warna warna dingin seperti ungu.

# Fonts

## LT Glockenspiel Black

---

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 & # \$ % & ( )

## Century Gothic

---

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

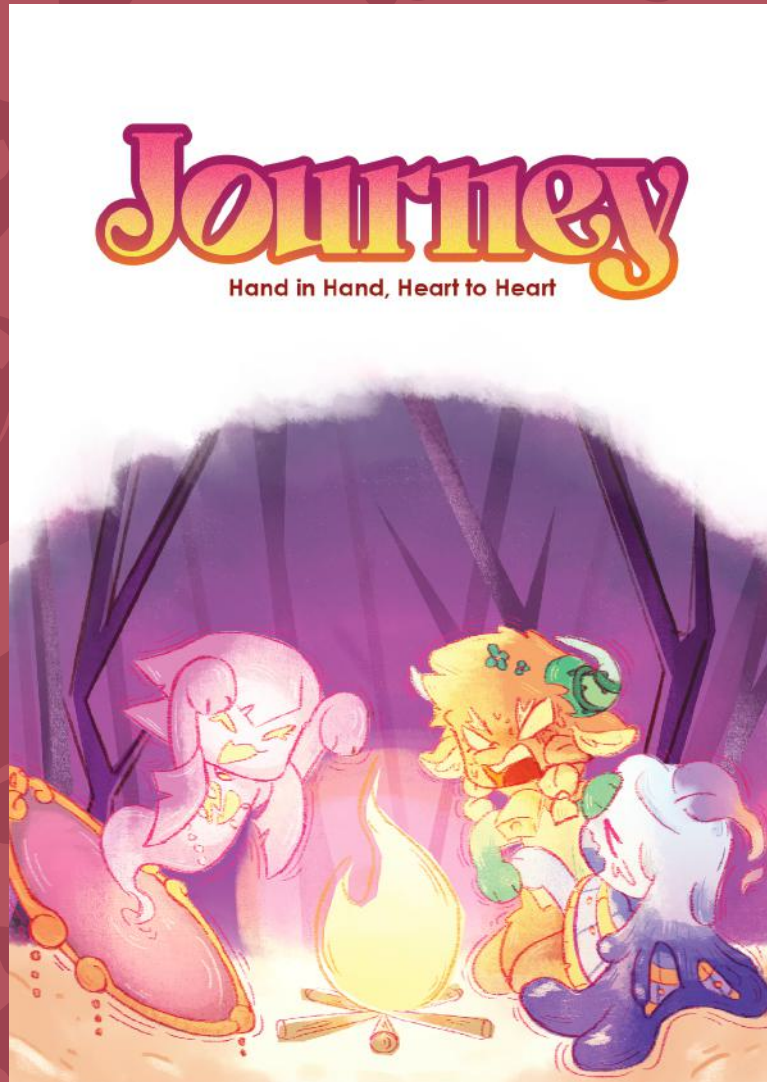
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t  
u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 & # \$ % & ( )

# KeyVisual



# Key Visual Alternatif



# Story & Narrative

Journey menceritakan perjalanan antar 3 karakter atas nama The Timid, The Avert, dan The Vexed. Mereka melakukan perjalanan ini untuk menemukan tempat dimana mereka dapat tinggal dan miliki. mereka akan menghadapi berbagai tantangan dan halangan pada perjalanan mereka dimana akan ditemukan jati diri mereka, memproses permasalahan mereka, dan bertumbuh sebagai individu.



# Game Mechanic

## Learning Tool

Bermain sebagai media informasi pembelajaran, cara mendekati korban perundungan, dan cara membantunya.

pada mode ini memiliki exclusive mechanic dalam bentuk Question Cards.

## Discussion Tool

Dapat dimainkan sebagai media pengatasan masalah dimana didapatkan mekanik diskusi.

pada mode ini memiliki exclusive mechanic dalam bentuk Whisper Cards.

# Game Mechanics



**Threat Cards**

Menghalang  
Pemain

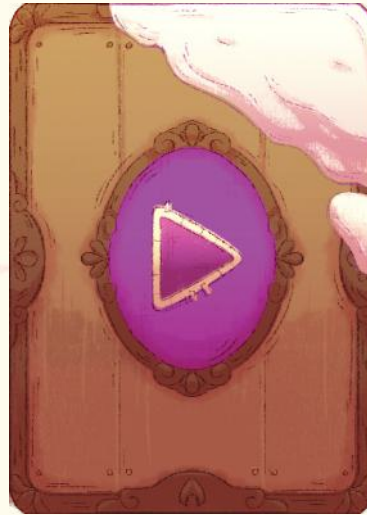
Memberikan  
Debuff



**Question Cards**

Membantu  
Pemain

Memberikan  
pertanyaan  
seputar  
penanganan  
korban



**Action Cards**

Memberikan  
Task

Sumber utama  
pendapatan  
tokens



**Ember Cards**

Sumber daya  
utama Pemain

Sumber untuk  
mengatasi  
Task yang  
diberi oleh  
Action Cards

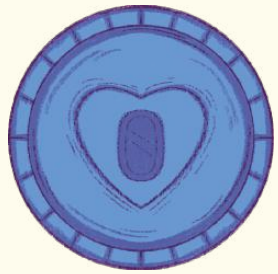


**Aid Cards**

Membantu  
Pemain

Memberikan  
Buff

# Game Mechanics



**Courage Tokens**

Sumber daya utama untuk menang

Endgoal dari Task Action Cards



**Support Tokens**

Sumber daya utama untuk menang

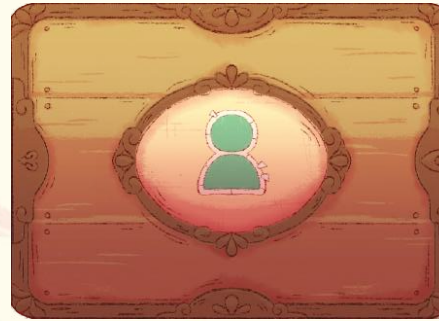
Endgoal dari Task Action Cards



**Commitment Tokens**

Sumber daya utama untuk menang

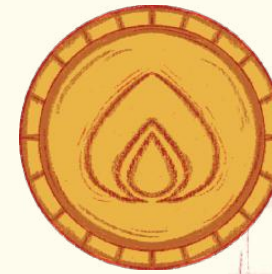
Endgoal dari Task Action Cards



**Character Cards**

Penentu kuota kemenangan

Pemberi buff dan debuff

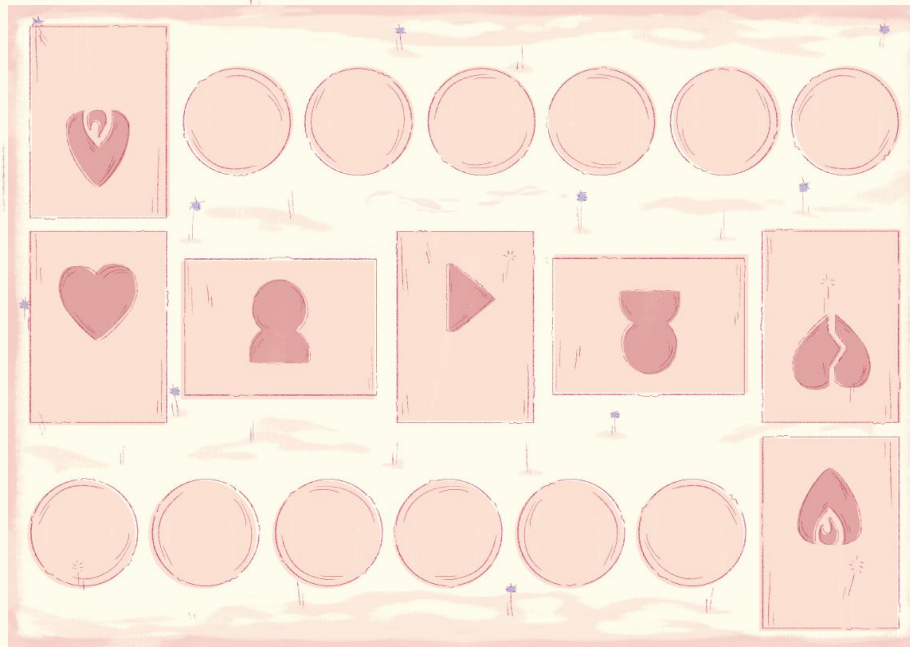


**Fate Coin (Head and tail)**

Penentu takdir pada permainan

Neutral, dapat membantu serta merugikan

# Game Mechanics



**Main Board**

Papan utama permainan

Papan penempatan main component permainan  
(Aid Cards, Threat Cards, Action Cards, Character Cards, Ember Cards, dan Final Tokens)

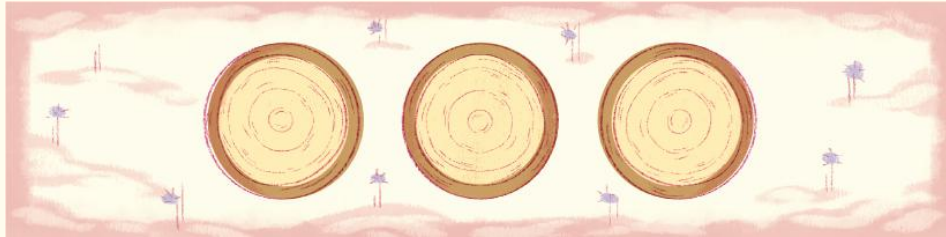


**Player Board**

Papan utama permainan

Papan penyimpanan resource pemain  
(Ember Cards, Extra Tokens, Aid Cards dan Threat Cards)

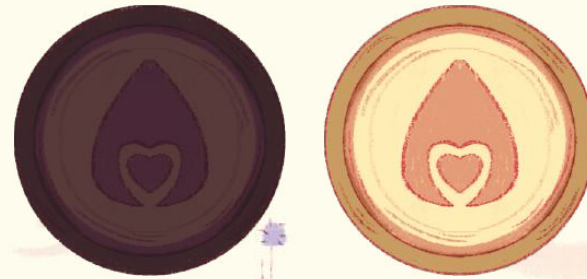
# Game Mechanics



**Time Board**

Papan sekunder dalam gameplay  
Learning Tool

Tempat peletakkan Fire Tokens



**Fire Tokens**

Indikator Time Limit  
pada permainan

Bila habis mengubah  
Action Cards



**Dice**

Mekanik utama  
dalam  
pendapatan  
sumber daya



**Split Dice**

Penentu Takdir  
(Mendapatkan Aid, Threat, atau Tidak)

# Core Loop (Discussion Tool)

1. Penentuan Character Cards (The Vexed, The Avert, The Timid)
2. Membuka Action Cards
3. Melempar dadu (Split dan Dice)
4. Mengambil Ember Cards sesuai nominal Dice
5. Mengambil Threat, Aid, atau tidak sesuai Split Dice
6. Menukar Ember Cards menjadi tokens, sesuai Action Cards
7. Loop (sampai Token penuh sesuai kuota kemenangan karakter)

# Core Loop (Learning Tool)

1. Penentuan Character Cards (The Vexed, The Avert, The Timid)
2. Membuka Action Cards
3. Melempar dadu (Split dan Dice)
4. Mengambil Ember Cards sesuai nominal Dice
5. Mengambil Threat, Question, atau tidak sesuai Split Dice
6. Menukar Action Cards bila Fire Tokens habis
7. Menukar Ember Cards menjadi tokens, sesuai Action Cards
8. Loop (sampai Token penuh sesuai kuota kemenangan karakter)

# 2

---

## Visual Style Guide

- 
1. Brushes
  2. Logo Anatomy
  3. Character Anatomy
  4. Character Colours
  5. Environment Guide

# Brush Strokes



**Textured Brush  
(Crayon)**

Untuk  
Sketsa, Base Colour



**Textured Brush  
(Pencil)**

Untuk  
Details, Lineart,  
Blending



**LineArt**

Harus sketchy  
dengan extra  
“Sketchy” Lines

*Visual style dari “Journey” harus memiliki tekstur yang bersifat “imperfect”, dimana dapat terlihat kesalahan dan sifat Rustic dan warm melalui tekstur.*

# Logo Anatomy

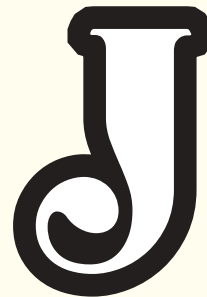
**Journey**  
Hand in Hand, Heart to Heart



Main Font  
Colour



Outline  
Colour



Outline  
16Px



Spacing  
0Px

# Logo Anatomy

**Journey**  
Hand in Hand, Heart to Heart



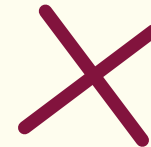
**Journey**  
Hand in Hand, Heart to Heart



**Journey**  
Hand in Hand, Heart to Heart



**Journey**  
Hand in Hand, Heart to Heart

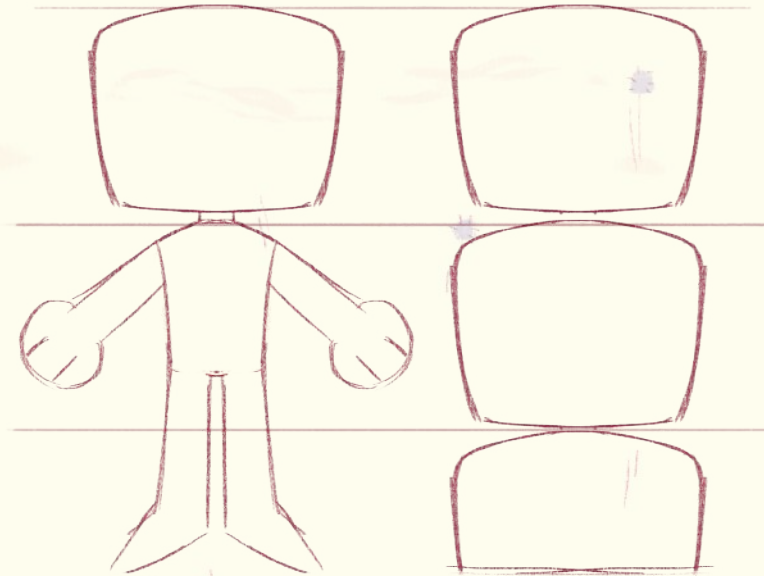


# Character Anatomy



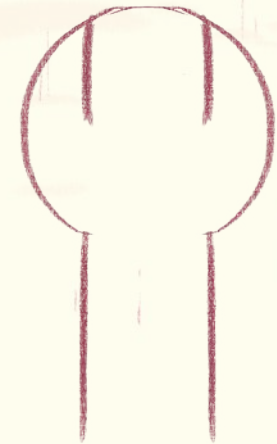
## Rendering

Rendering atau shading harus dilakukan dengan tekstur yang kasar, dan didukung dengan adisi "sketchy" Lines



## Anatomy

Anatomi dari karakter harus bersifat chibi-esque dimana tokoh memiliki kepala yang besar. kepala karakter utam harus berupa kubus halus. dan tinggi dari karakter harus terdiri atas  $2 \frac{1}{3}$  kepala karakter



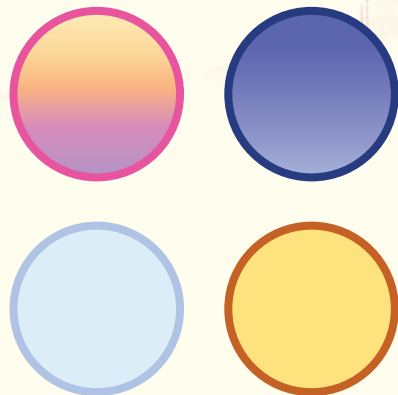
## Soft Features

Anatomi dari karakter sebagian besar harus bersifat halus, terutama tangan

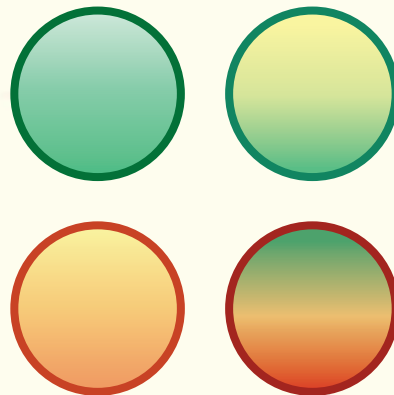
# Character Colours



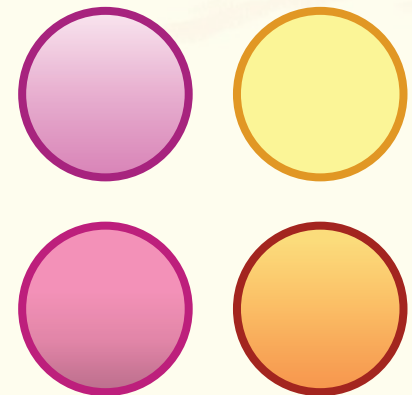
The Timid



The Vexed



The Avert



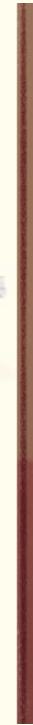
# Environment Guide



**Fore Ground**



**Middle Fore Ground**



**Middle Back Ground**

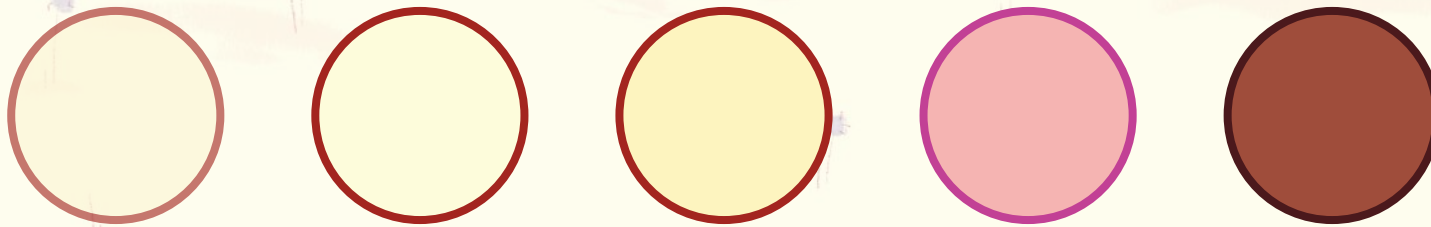


**Back Ground**

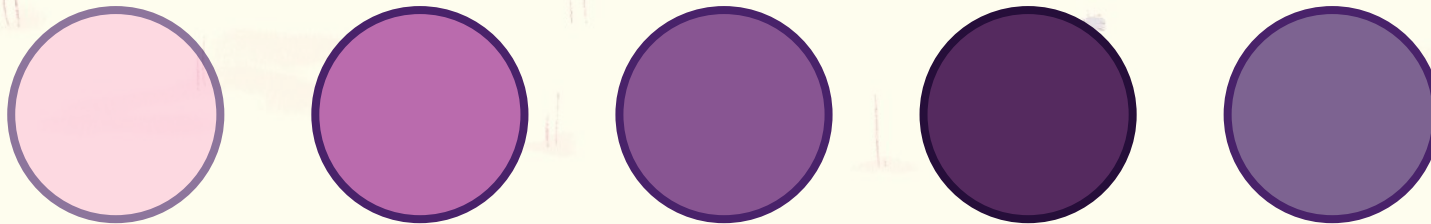
Pada saat merancang visual environment Journey, dunia ilustrasi dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan kejauhan obyek terhadap layar. Pada obyek yang paling dekat dengan layar maka benda tersebut akan memiliki lineart yang rapih dengan detil yang tinggi seperti adisi "sketchy" lines untuk tekstur pada lineart. pada obyek area middle foreground maka detil dari obyek mulai berkurang dimana warna obyek berada diluar lineart, dan detil tekstur mulai berkurang. Obyek yang berada pada middle background hanya berupa sebuah stik untuk lineart dengan satu garis warna. Dan untuk obyek background maka detil obyek akan menjadi sangat rendah, dimana obyek tidak memiliki lineart hanya warna.

# Environment Guide

Colour Scheme Pagi/Siang hari



Colour Scheme Malam hari



# 3

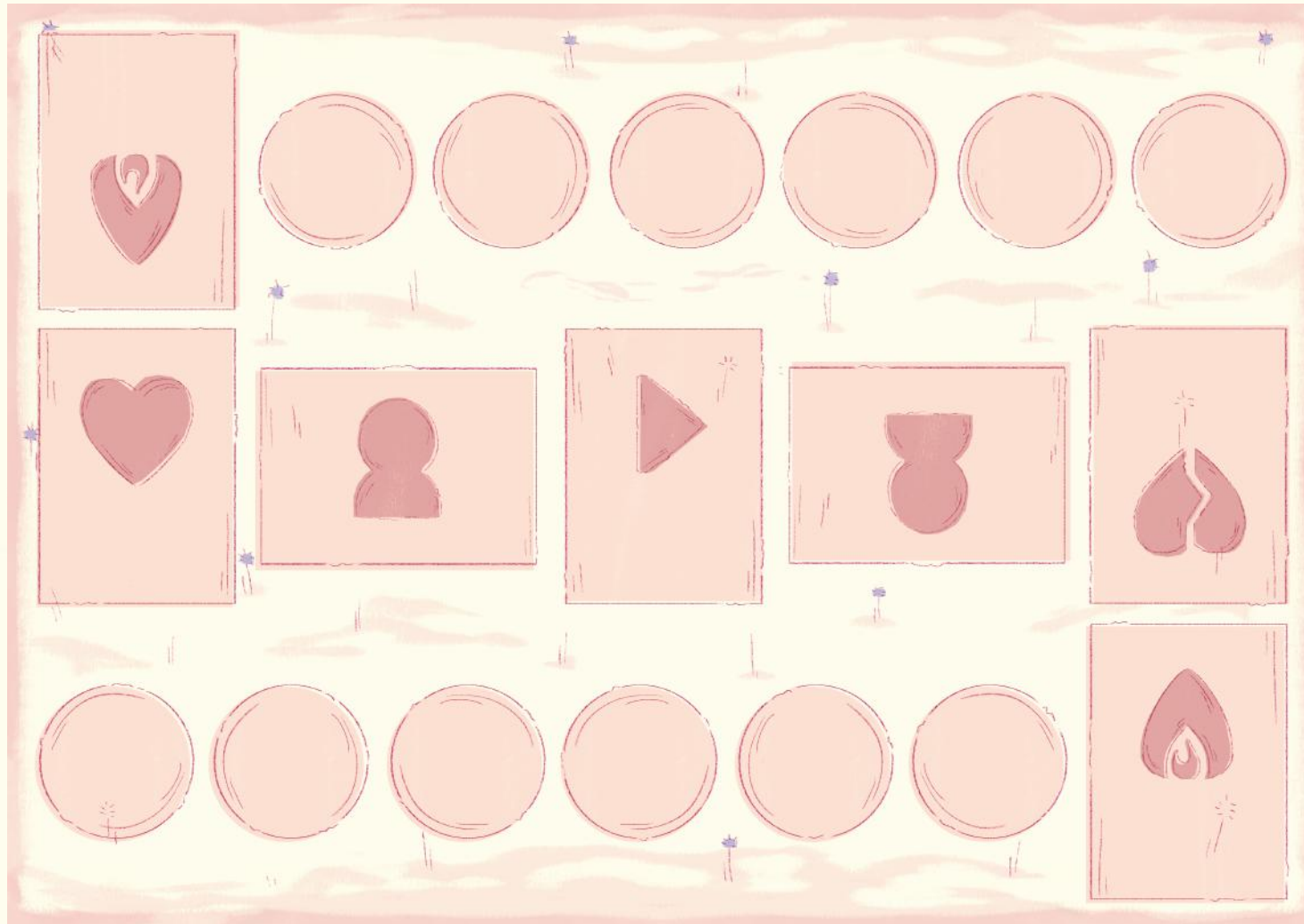
---

## Final Artwork Showcase

- 
1. Primary Media
  2. Secondary Media

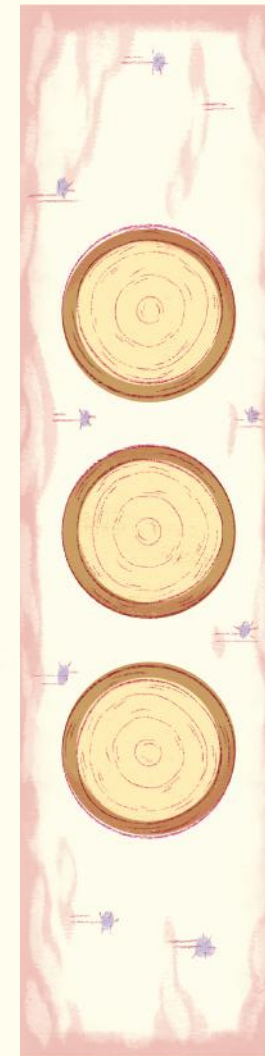
# Primary Media

## Boards



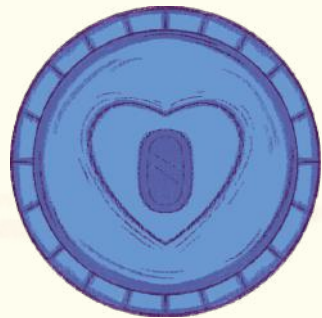
# Primary Media

## Boards



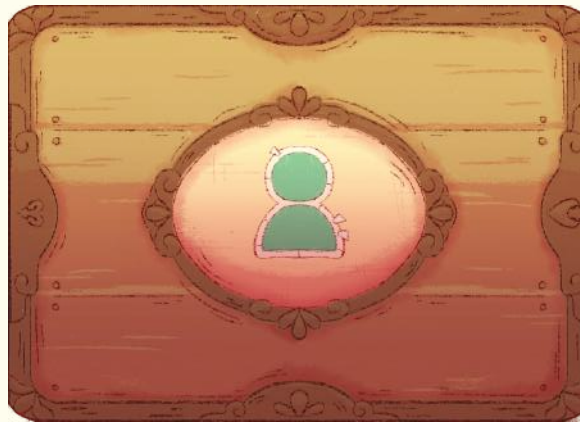
# Primary Media

## Tokens



# Primary Media

## Character Cards



### The Vexed

A Grumpy and Hot Tempered Individual, bullied for Their interest they decided to be the Bully then maybe noone would mess with them again.

Gain 3 , 2 , and 1  to win.

*Its hard for them to feel safe, can only obtain half of Support Tokens.*



### The Avert

A Trickster that deflect anything they dont like. Feared by others being a specter, they decided the pain is hard to bear so "why dont we turn it into a joke?"

Gain 3 , 2 , and 1  to win.

*They deflect anything they dont like with a mask. Can only obtain half of Courage Token.*



### The Timid

A Shy Individual once their peers would try to blow their fire out. If they dont have to meet anyone, then noone would try to snuff their flames

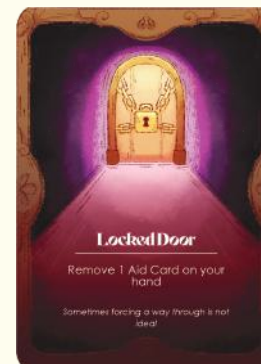
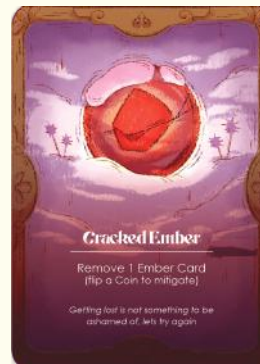
Gain 3 , 2 , and 1  to win.

*They fear everything out of the comfort zone, can only obtain half of Courage Token.*



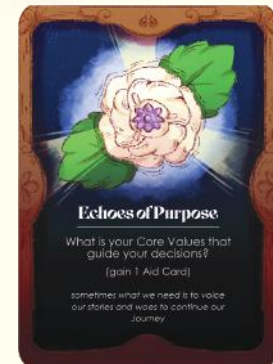
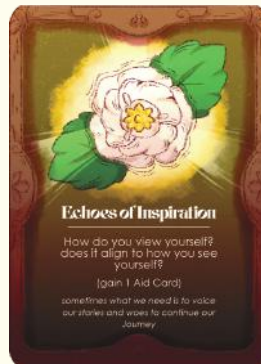
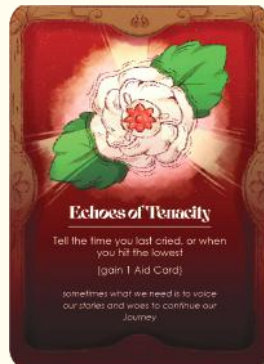
# Primary Media

## Threat Cards



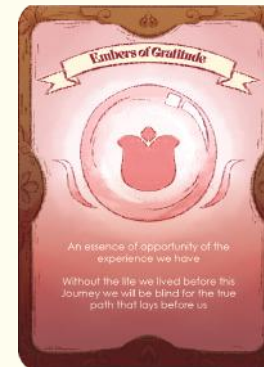
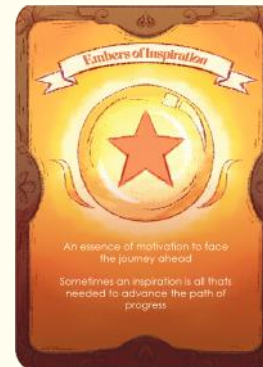
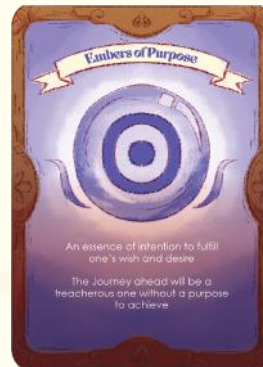
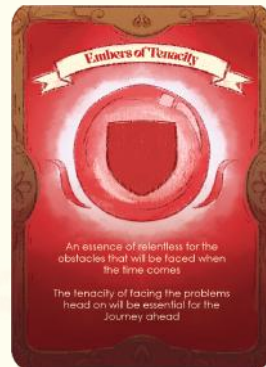
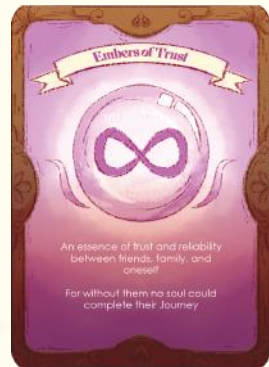
# Primary Media

## Question & Whispers Cards



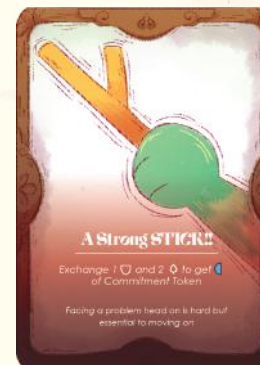
# Primary Media

## Ember Cards



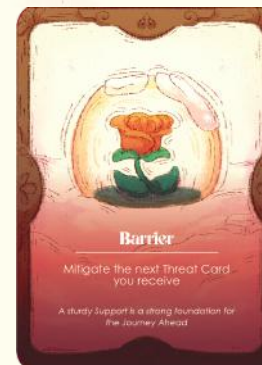
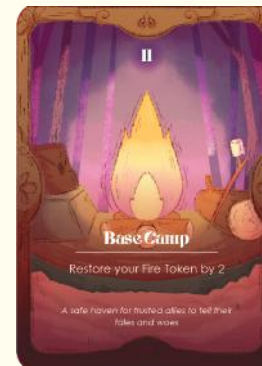
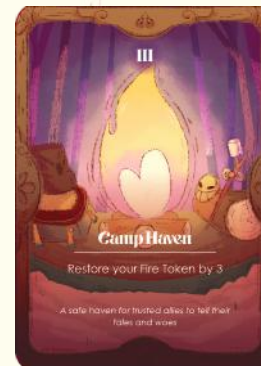
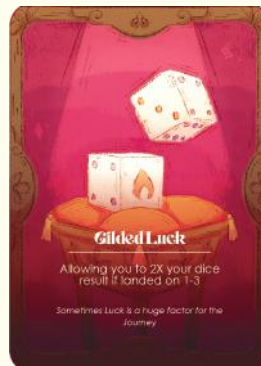
# Primary Media

## Action Cards



# Primary Media

## Aid Cards



# Secondary Media

## Enamel Pins



# Secondary Media

## T-Shirt



# Secondary Media

## ToteBag



# Secondary Media

## Artprint



# Secondary Media

## Stickers





