

# GILDED

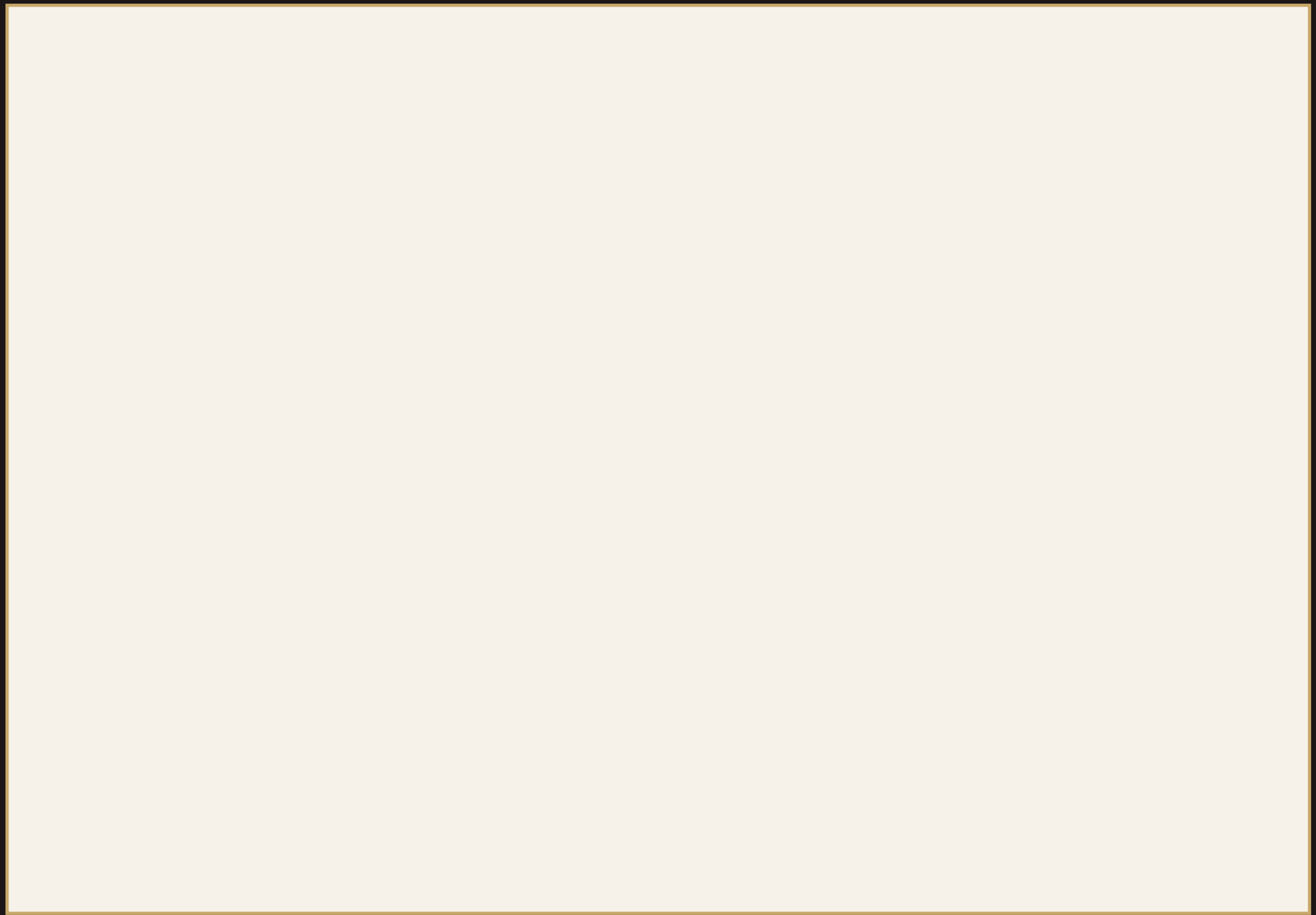
— PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG —

## Design Documentation

Nicholas Edel Tjitrawan - 00000067573

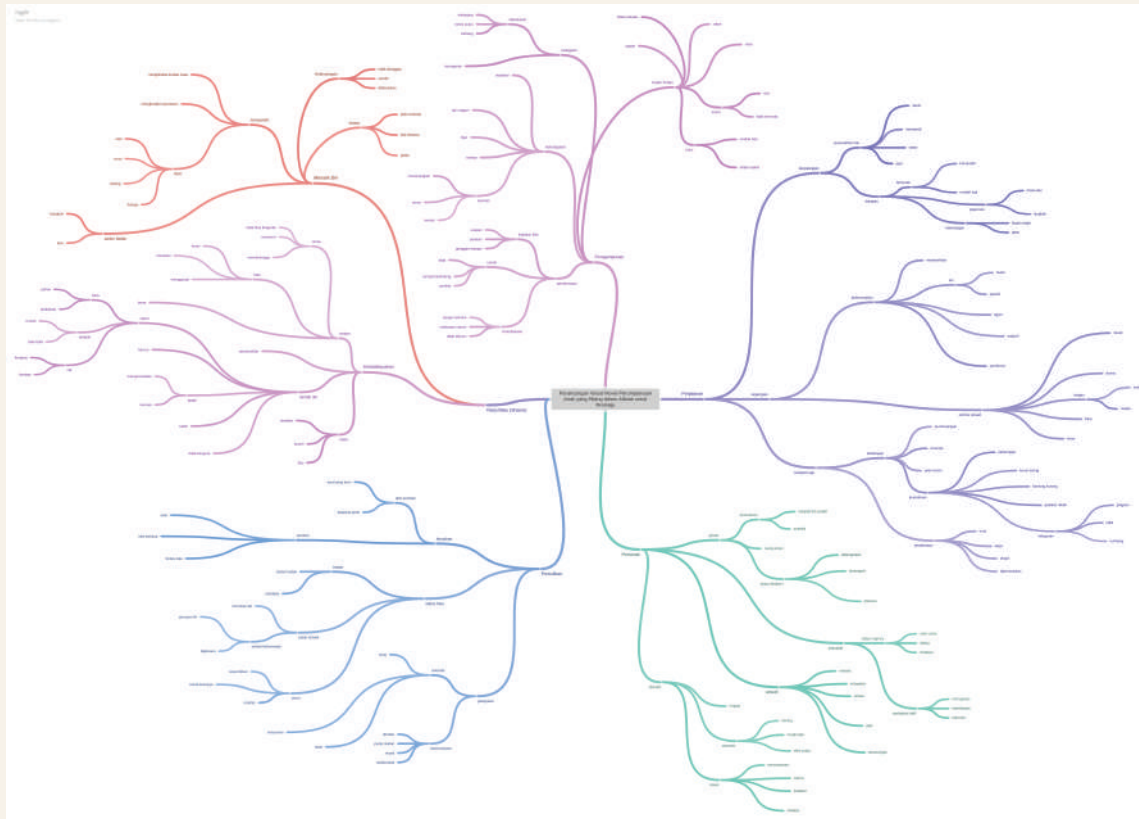
Perancangan Visual Novel Perumpamaan Anak yang Hilang  
dalam Alkitab untuk Remaja





# Tahap Konsep

The background of the slide features several thin, dark brown lines that create a sense of movement and structure. These lines are arranged in a way that suggests a flow or a sequence, with some lines intersecting and others extending across the frame. The lines are set against a light beige background, which is framed by a dark brown border.



## Keywords

Kehancuran

Kerinduan

Anugerah

## Big Idea

Mended with Gold

## Tone of Voice

Empathetic

Hopeful

Reflective

## Mindmap

Digunakan untuk mencari *keywords* yang nantinya akan dipakai untuk membuat **Big Idea** dan **Tone of Voice**



## Konsep

Berdasarkan Big Idea Mended with Gold, konsep ini memadukan metafora pemulihan Kintsugi dengan gaya visual American Comic dan lebih dewasa. Narasi Alkitabiah ini dihidupkan menjadi pengalaman immersive melalui sudut pandang orang pertama, serta permainan interaktif, yang seluruhnya dikemas dalam format website untuk memastikan aksesibilitas yang cepat dan instan bagi pengguna.

# Moodboard



## Warna dan Tipografi

F5F0E7

C9A86B

3B312B

8A5B45

4B4C3B

### Merriweather ————— Headline

Light  
*Light Italic*  
Regular  
*Italic*  
**Bold**  
***Bold Italic***  
**Black**  
***Black Italic***

M M

### Lato —————

Hairline  
*Hairline Italic*  
Light  
*Light Italic*  
Regular  
*Italic*  
**Bold**  
***Bold Italic***  
**Black**  
***Black Italic***

L L

## Story

Story ini dirancang dengan fokus untuk mengetahui lebih detail terkait dengan perjalanan Si Bungsu. Cerita dimulai dengan Si Bungsu yang tidak tertarik dengan kehidupan yang terasa dikekang di rumahnya. Ia kemudian menuntut hak warisannya dan pergi ke kota besar demi mengejar kebebasan. Di sana, ia terlarut dalam kesenangan duniawi bersama dengan gadis bernama Lilith hingga hartanya menipis. Karena ingin cepat kaya kembali, ia mempertaruhkan sisa uangnya dengan berjudi namun justru kehilangan segalanya karena telah ditipu. Kebangkrutan ini memaksanya bekerja pada seorang Tuan Peternak yang kejam. Setelah mengalami penderitaan fisik akibat dipukul oleh Tuan Peternak karena secara tanpa izin mengambil makanan ampas babi, Si Bungsu akhirnya menyadari kesalahannya. Ia memutuskan untuk pulang dengan hati hancur dan siap menerima status sebagai hamba. Namun, narasi berujung pada pemulihan ketika sang ayah berlari menyambutnya, dan ditutup dengan adegan Sang Ayah yang memecahkan dinding keempat atau breaking the 4th wall, menatap pemain untuk menawarkan pengampunan secara langsung.

## Narasi

Tahap ini akan berfokus bagaimana kisah Perumpamaan Anak yang Hilang akan disajikan secara interaktif, dengan tetap berpegang pada big idea “Mended with Gold” dan tone of voice empathetic, hopeful, dan reflective. Fokus pada tahap ini adalah untuk merancang pengalaman naratif yang tidak hanya menceritakan kembali Perumpamaan Anak yang Hilang, tapi juga memungkinkan pemain untuk berefleksi secara personal sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.



# User Persona

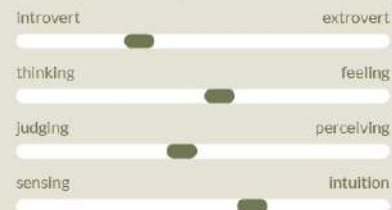
## USER PERSONA



Michael Barney

Umur: 20  
Domisili: Jakarta  
Agama: Kristen

“ Aku ingin diterima  
bukan dihakimi ”



### Biografi

Michael adalah seorang mahasiswa berusia 20 tahun yang tinggal di Jakarta. Ia terlihat sebagai sosok yang mudah bergaul, percaya diri, dan selalu mengikuti tren. Namun, di balik penampilan ekstrovertnya, Michael sebenarnya adalah seorang introvert yang sangat perasa (feeling) dan cenderung memproses pengumpulannya secara internal. Sebagai seorang yang spontan dan impulsif, ia sering membuat keputusan yang didasari oleh keinginan sesaat, yang terkadang berakhir pada tindakan yang bertentangan dengan nilai-nilai Kristiani yang ia pegang. Setiap kali melakukan kesalahan, perasaan menyesal yang ia rasakan dengan cepat berubah menjadi rasa malu (shame) yang mendalam.

### Motivations

- Ingin merasakan kelegaan dan kebebasan dari beban rasa malu.
- Mencari penerimaan yang tulus, bisa diterima apa adanya tanpa harus takut dihakimi karena kesalahan masa lalunya.
- Merindukan hubungan dengan Tuhan, yang tidak didasari oleh tindakan atau kesempurnaan.
- Menyelaraskan kehidupan sosial dengan imannya.

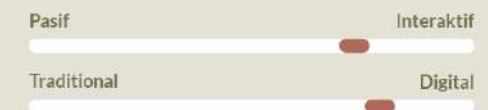
### Goals

- Memahami dan merasakan pengampunan Tuhan secara personal.
- Keluar dari siklus penyesalan, berdamai dengan masa lalu dan merasa “utuh” kembali.
- Menemukan ruang aman untuk berefleksi secara jujur dan terbuka.
- Menemukan media rohani yang interaktif, tidak hanya pasif ditonton.

### Frustration

- Lingkungan gereja yang menghakimi, bukan mendampingi.
- Media rohani yang ada dirasa kurang relevan dan membosankan.
- Takut membuka diri karena khawatir akan penilaian negatif.
- Kesulitan berdamai dengan masa lalu.
- Lelah karena harus berpura-pura merasa baik-baik saja.

### Preferred Media









### Brands



telltale

# User Journey

USER JOURNEY	Awareness	Search	First Visit	Engagement	Reflection	Sharing
User Goals	Menyadari perasaan bersalah & tidak nyaman.	Mencari cara refleksi yang personal & aman.	Menilai relevansi & keamanan website.	Mengalami cerita & konsekuensi pilihan.	Menghubungkan cerita & pergumulan pribadi.	Membagikan atau menyimpan website.
Activities	Merasa cemas & malu pasca-kesalahan, medsos membuat hampa.	Googling & cari konten rohani di medsos.	Melihat halaman utama, baca sinopsis, klik 'Mulai'.	Membaca dialog & membuat pilihan cerita.	Mencapai akhir cerita & memakai fitur jurnal.	Menyalin & membagikan link, bookmark situs.
Touchpoints & Channels	Pikiran & perasaan sendiri, Media Sosial.	Google Search, YouTube, Instagram.	Halaman utama website, visual kunci, tombol "Mulai".	Antarmuka VN (dialog, karakter, pilihan).	Halaman akhir cerita, fitur jurnal, rangkuman.	Tombol "Bagikan", pesan instan, bookmark.
Emotion						
Pain Points	Terjebak dalam siklus penyesalan, bingung.	Hasil pencarian umum & pasif, tidak personal.	Loading lama, desain kuno/mengurui.	Cerita membosankan, pilihan tidak berdampak.	Refleksi dangkal, fitur jurnal sulit dipakai.	Proses berbagi rumit, tidak ada alasan kembali.
Improvement Opportunities	Konten yang menjawab pencarian emosional.	Visual modern & menarik di hasil pencarian.	Visual kuat, loading cepat, tombol "Mulai" jelas.	Cerita kuat, pilihan berdampak, UI minimalis.	Pertanyaan refleksi mendalam, jurnal privat & mudah.	Tombol "Salin Link" mudah, teaser alur lain, fitur streak.

# Stylescape

## Mended with Gold



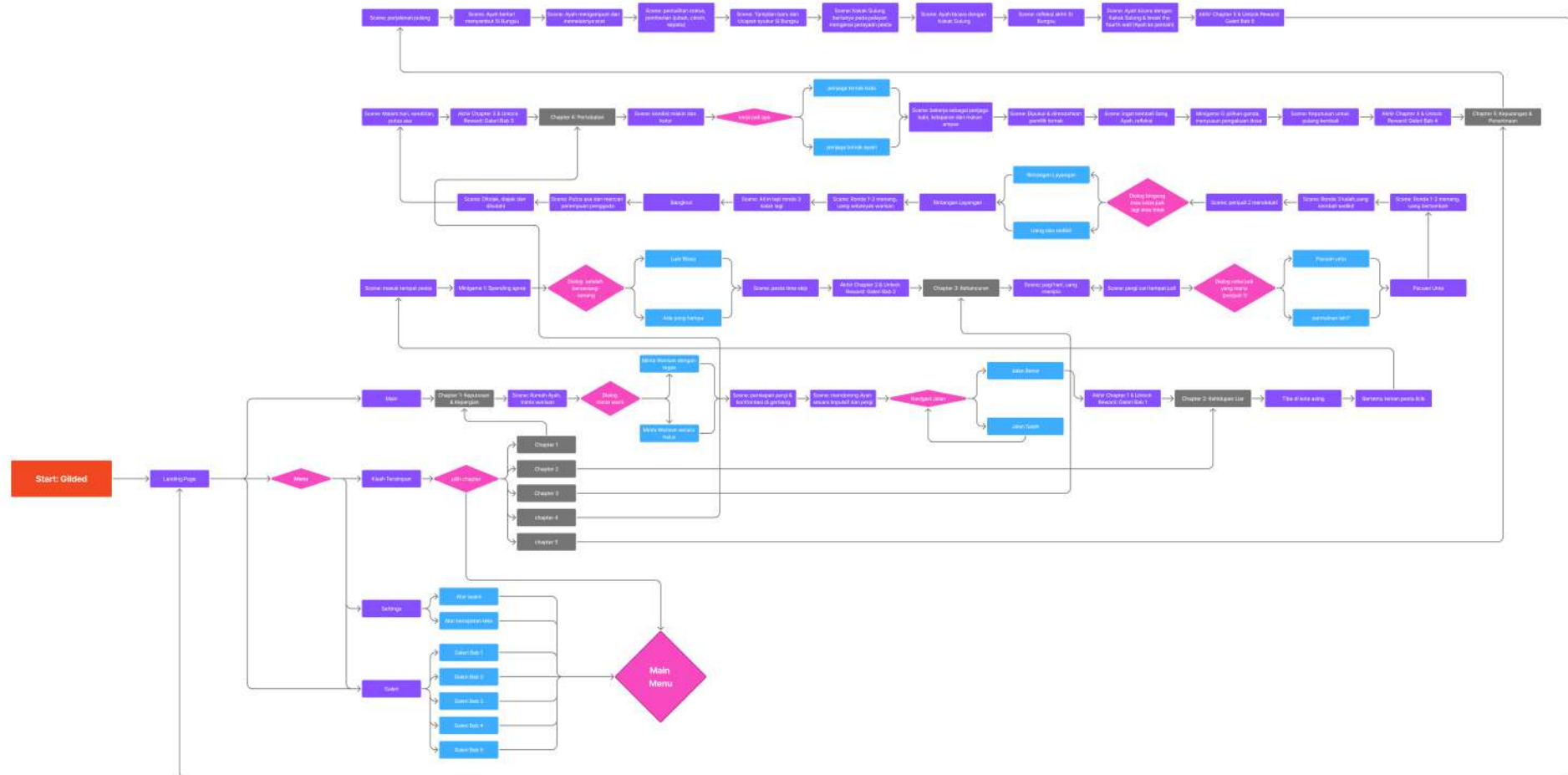
**Merriweather**  
1234567890!@#\$%^&\*()  
QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm

**Lato**  
1234567890!@#\$%^&\*()  
QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm

Empathetic • Hopeful • Reflective



# Flow Chart





# Tahap Referensi

The background of the slide features several thin, dark brown lines that create a sense of movement and structure. These lines are arranged in a way that suggests a path or a series of steps, complementing the title 'Tahap Referensi' (Reference Stage). The lines are most prominent on the right side and bottom of the slide, where they form a series of connected segments that descend and then ascend slightly before descending again.

## Referensi Logo



## Reverensi Gaya Visual





## Reverensi Latar Belakang





## Reverensi Pakaian Karakter

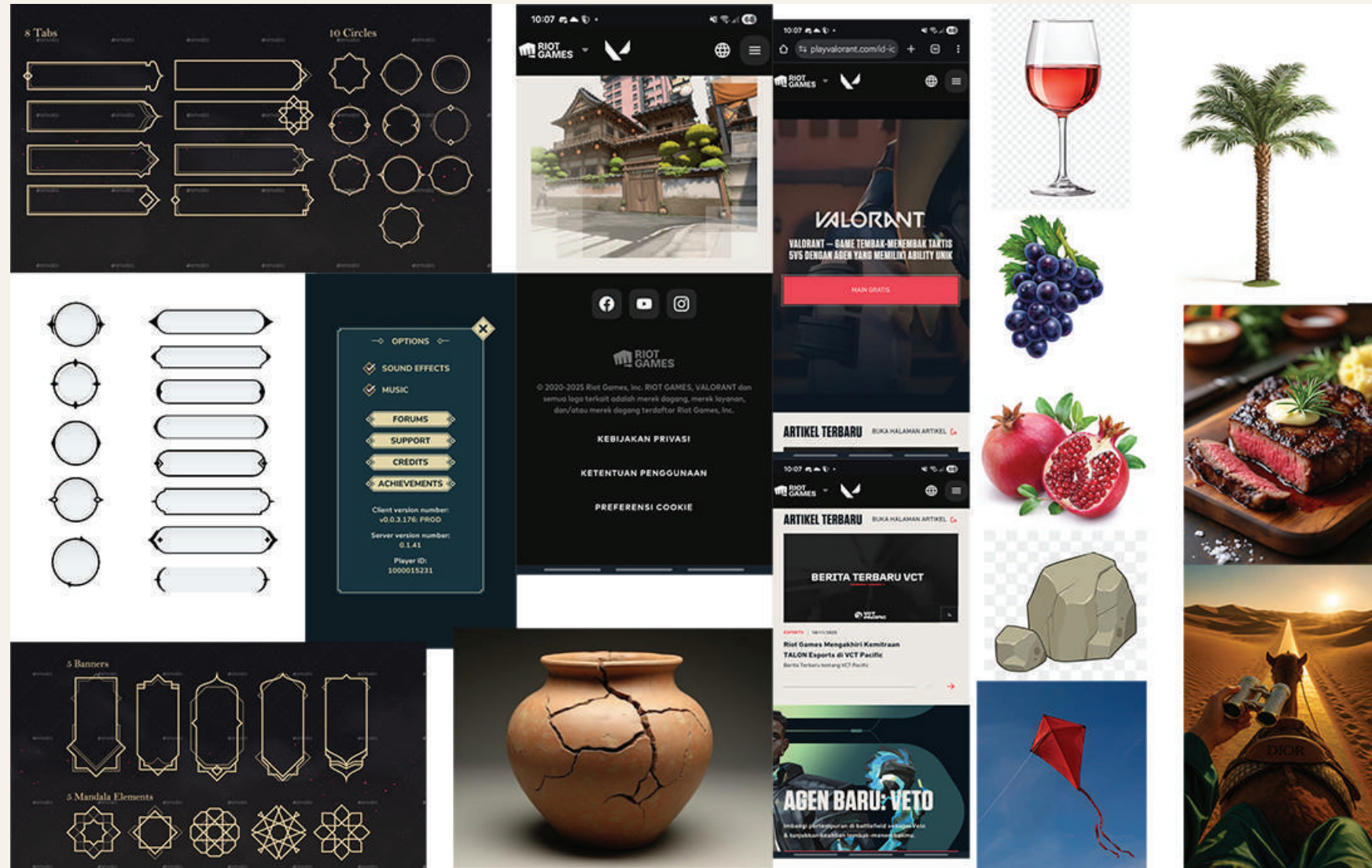


## Reverensi CG





## Referensi dan UI



# Tahap Perancangan

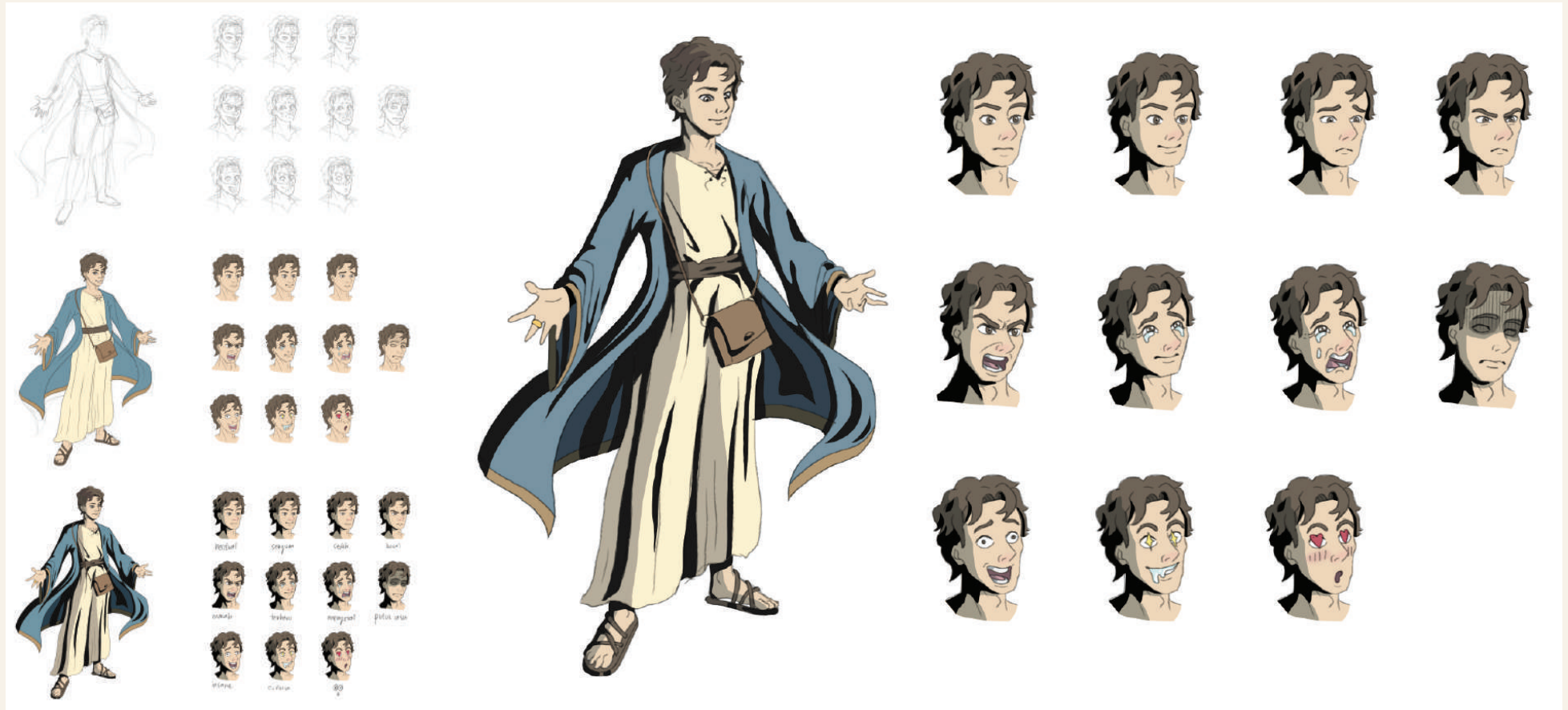
The background features several thin, dark lines that create a sense of movement and structure. One line starts from the top left and extends towards the center. Another line starts from the top right and extends towards the center. A third line starts from the bottom left and extends towards the center. A fourth line starts from the bottom right and extends towards the center. These lines intersect and create a series of geometric shapes, including triangles and quadrilaterals, which are scattered across the page.



## Proses Pembuatan Logo



## Main Character Sketch and Sprite - Si Bungsu

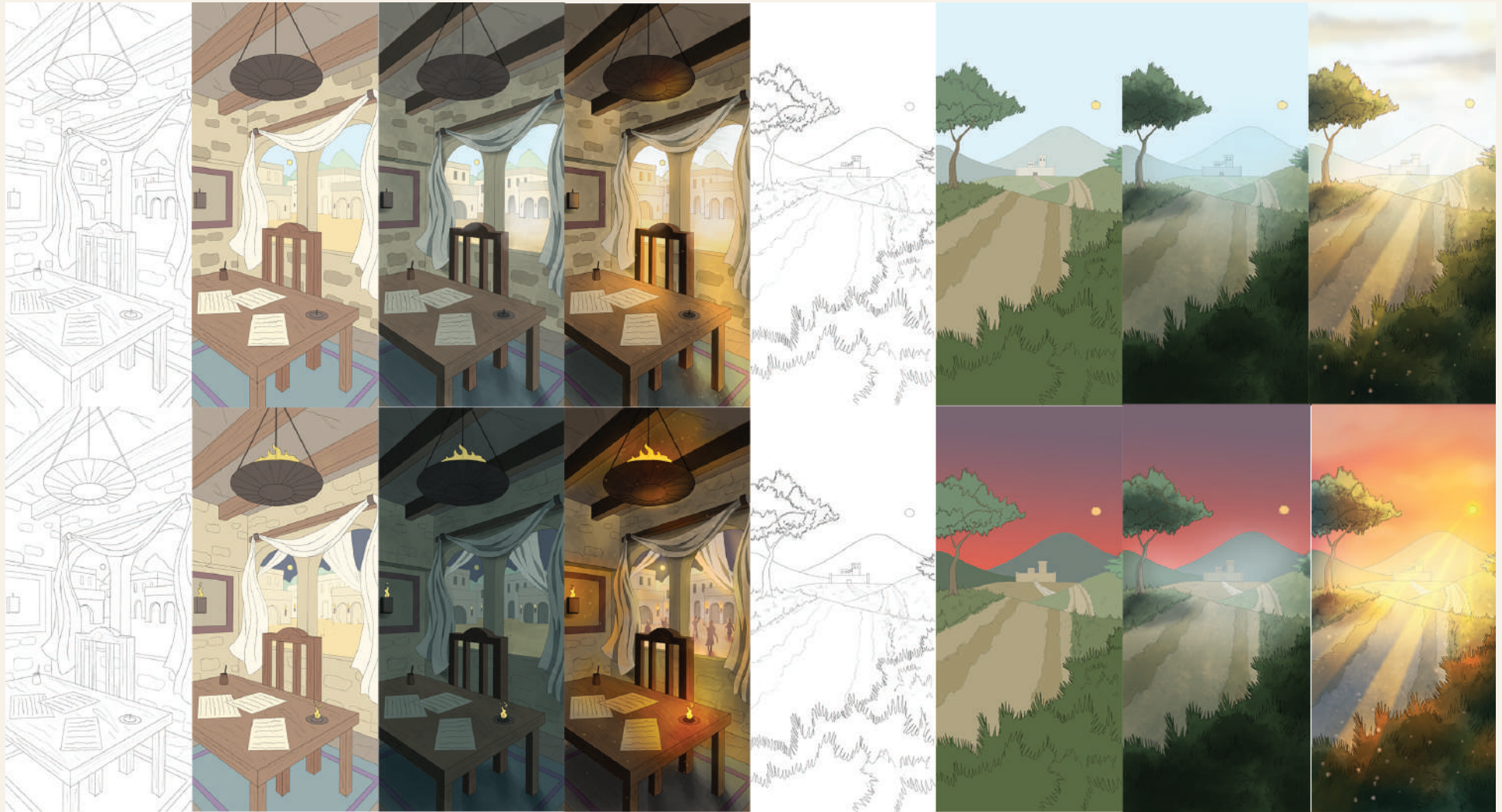


## Side Characters Sketch and Sprites



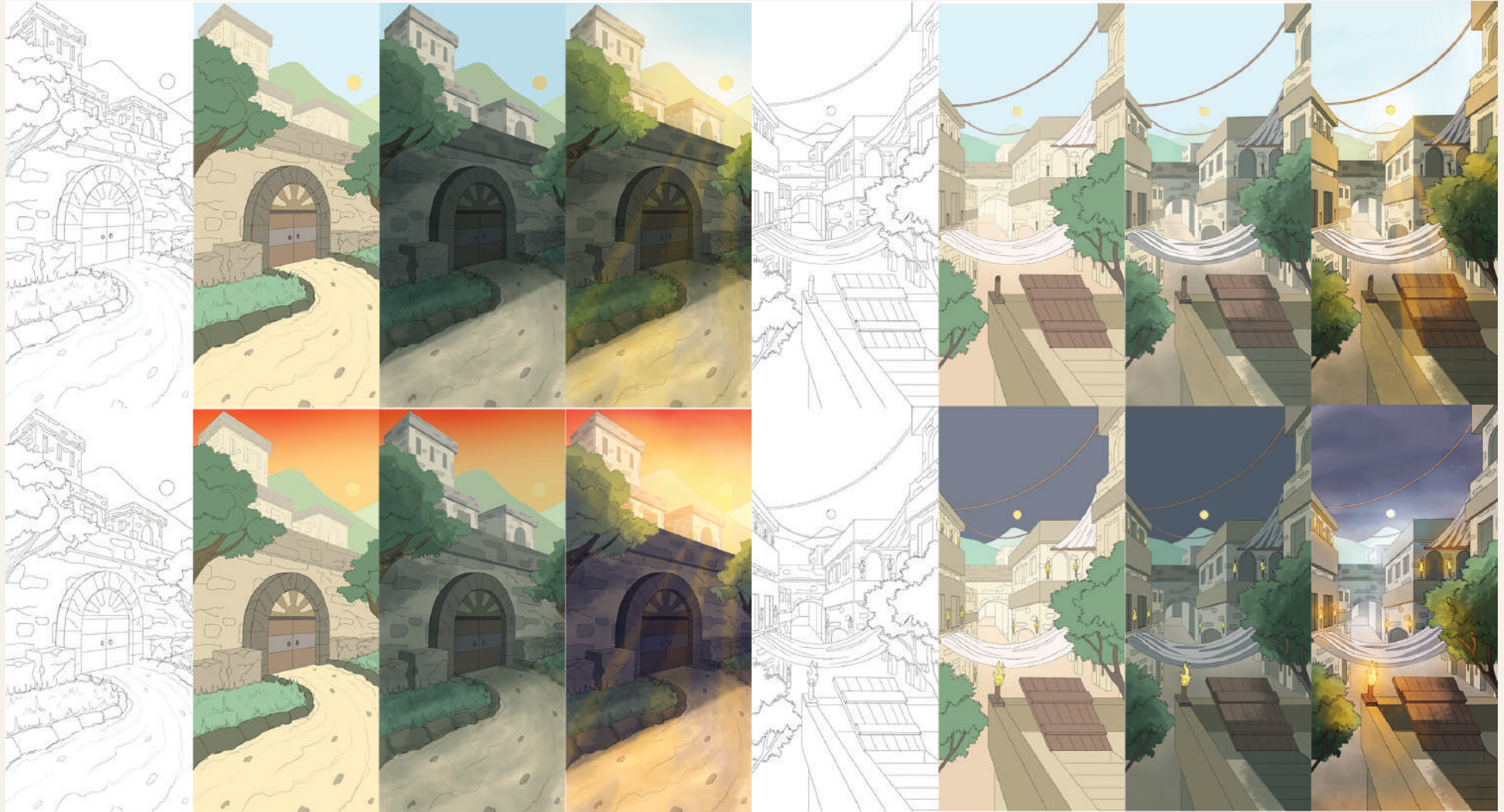


## Proses Perancangan Latar

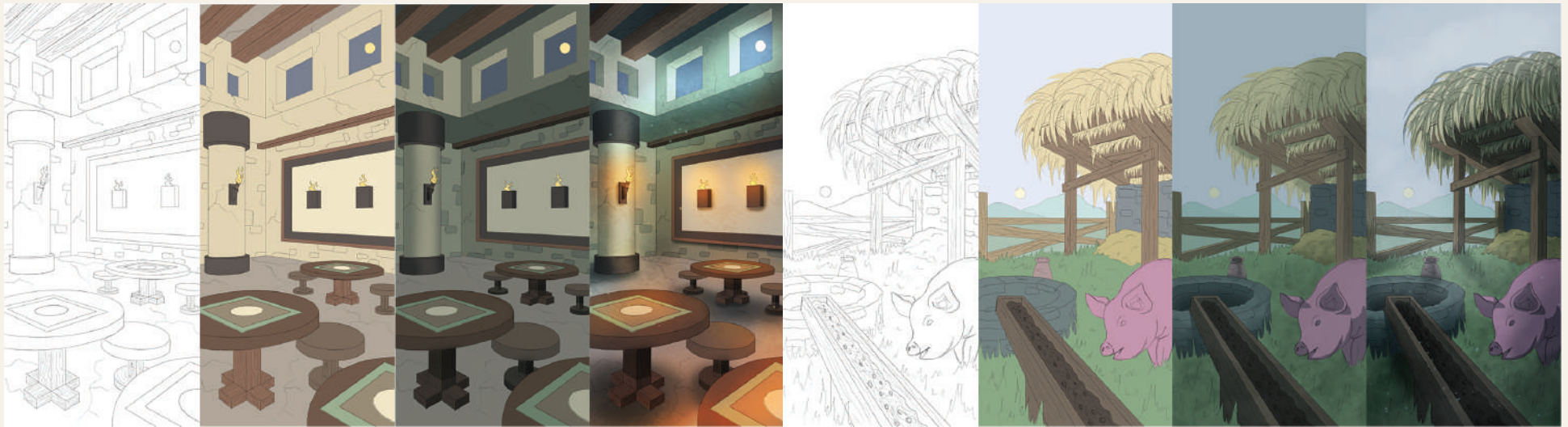




## Proses Perancangan Latar



## Proses Perancangan Latar

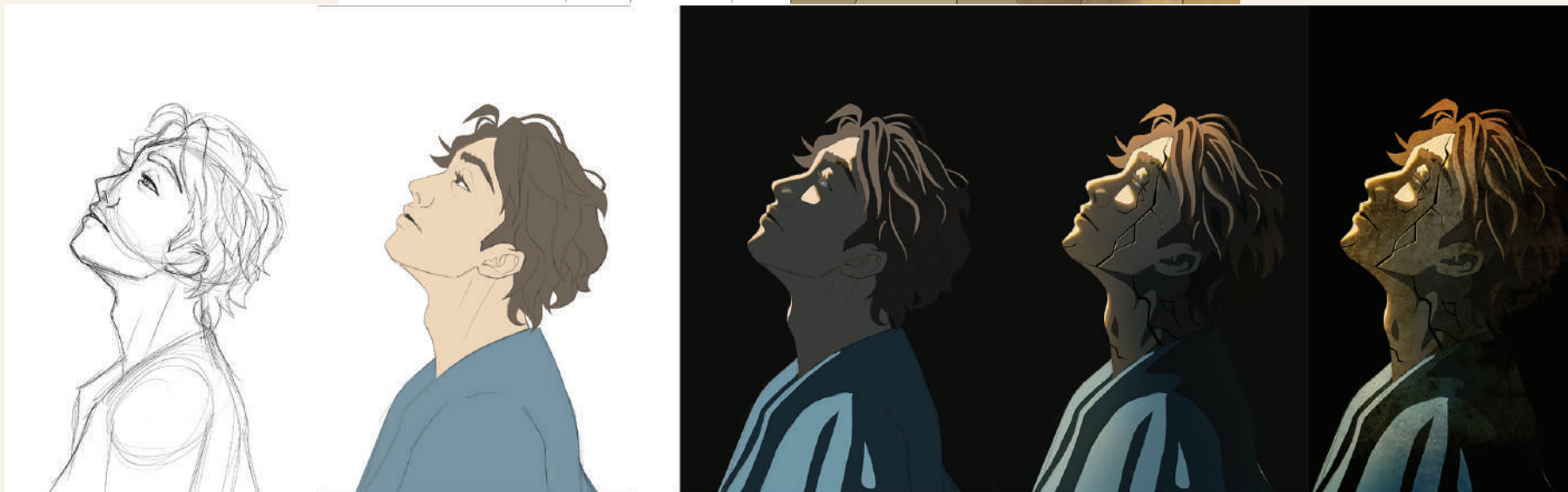




## Proses Perancangan CG

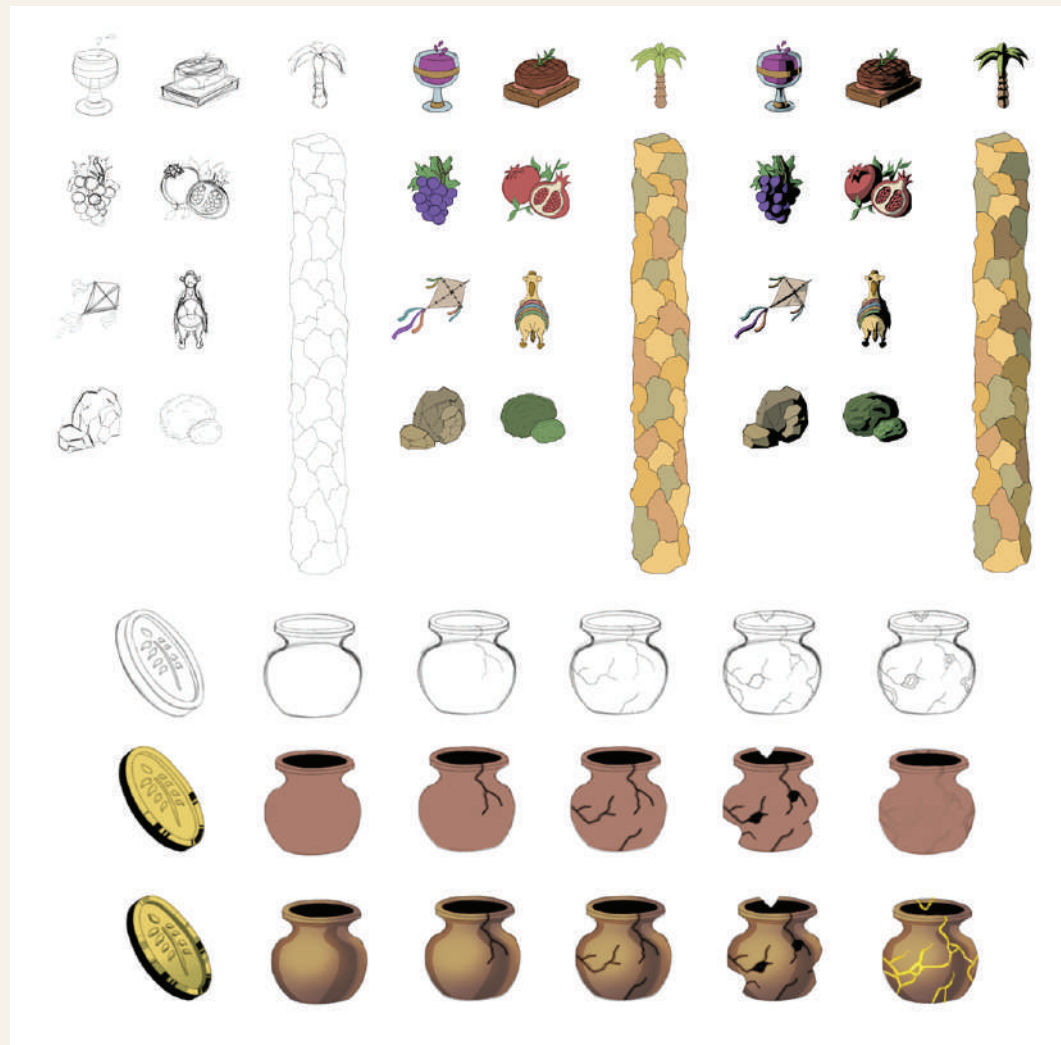


## Proses Perancangan CG

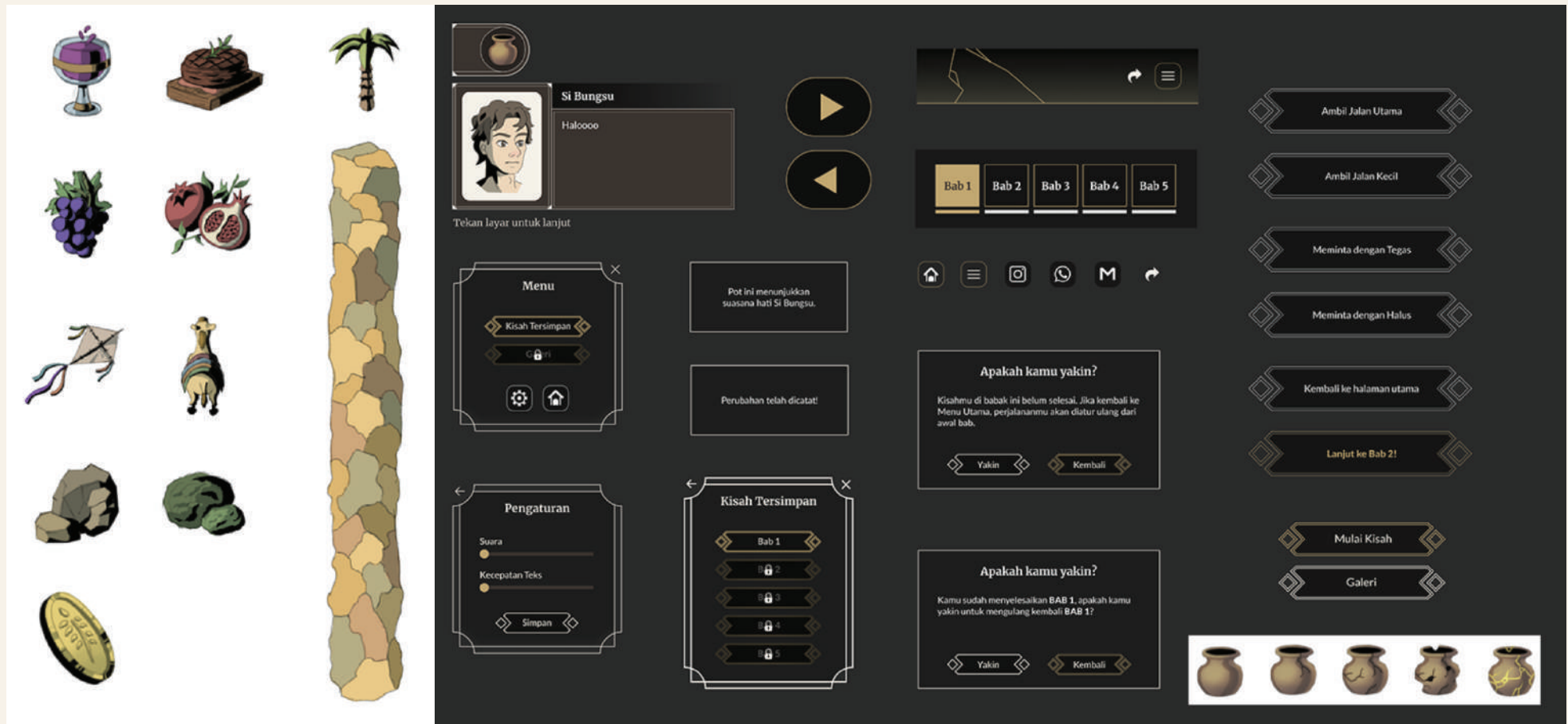




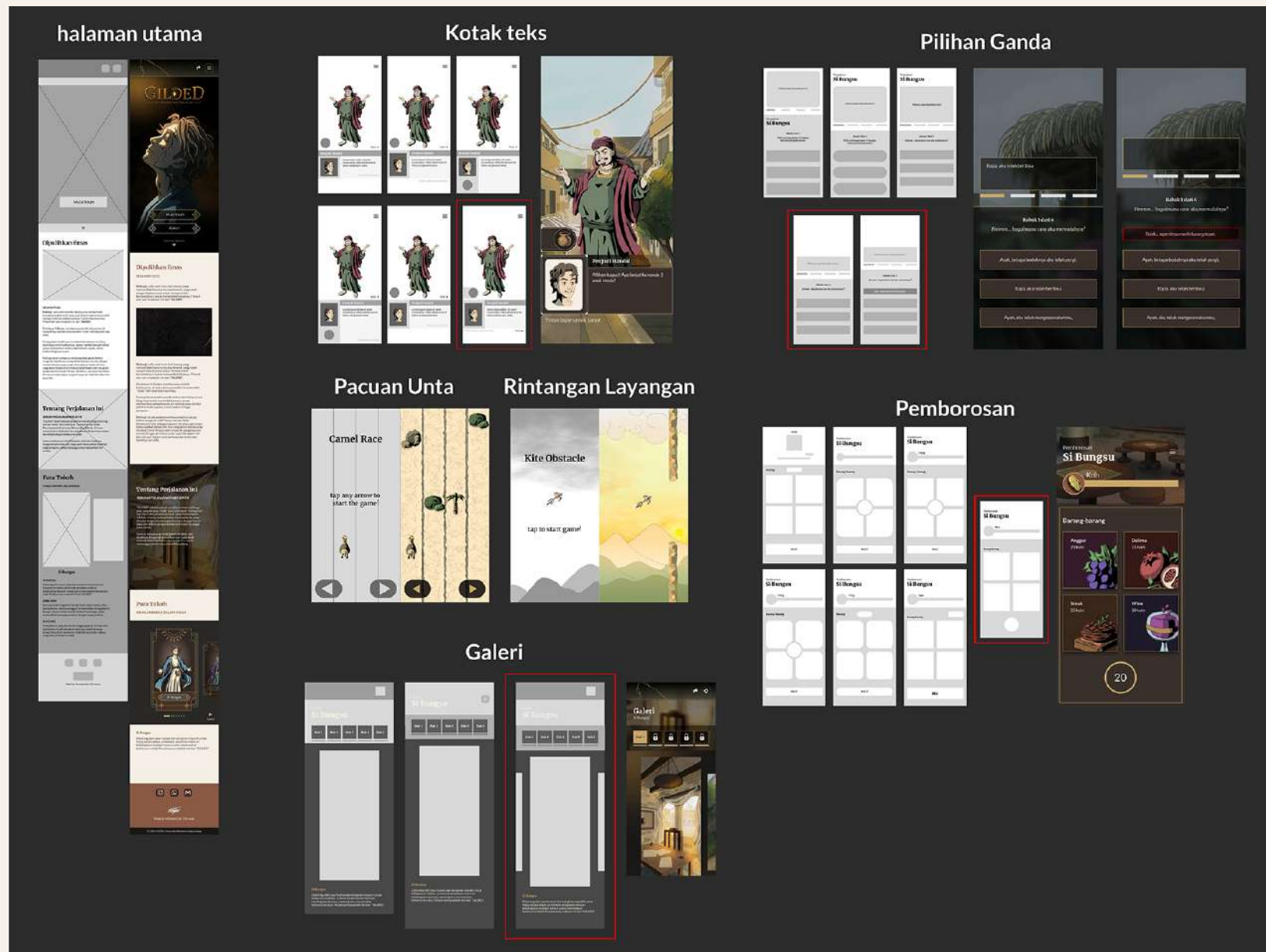
# Proses Aset Gim dan UI



# Aset Gim dan UI



# Low Fidelity - High Fidelity



# Penjelasan Interaksi

The background of the slide features several thin, dark brown lines that create a sense of movement and depth. These lines are geometric in nature, with some extending from the top right corner towards the center, and others starting from the left edge and moving towards the bottom right. The lines vary in length and orientation, contributing to a modern, minimalist aesthetic.

# Instruksi Penjelasan Elemen UI Textbox Dialog



## Instruksi Penjelasan Cara Memainkan “Pemborosan Si Bungsu”



Pada “Pemborosan Si Bungsu”, pemain perlu memencet antara tombol Anggur, Delima, Steak atau Wine sebanyak mungkin dalam waktu 20 detik. Namun, sebagai keterbatasan Figma, tampilan UI Uang Si Bungsu tetap akan terus berkurang meskipun jika pemain tidak menekan tombol manapun.

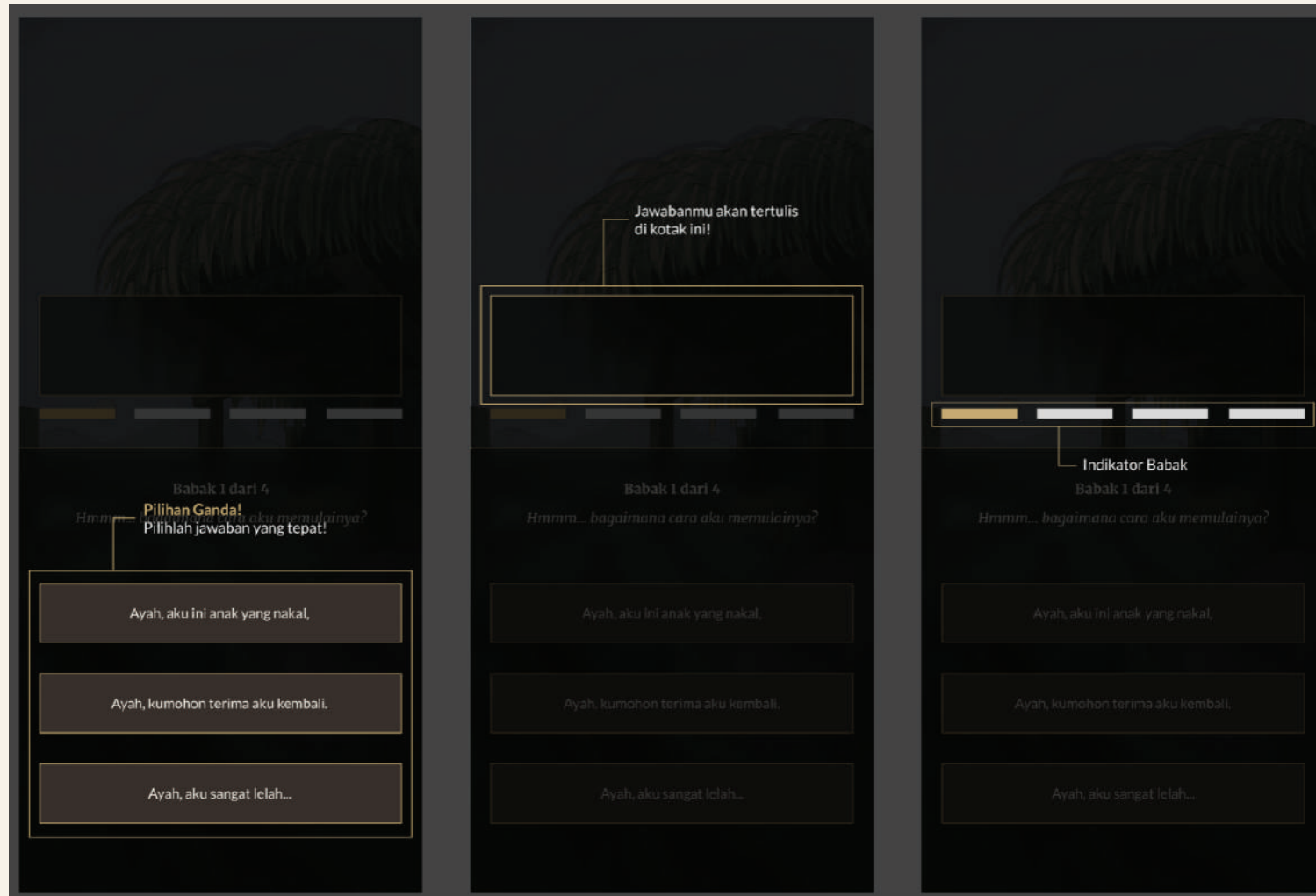


## Instruksi Penjelasan Cara Memainkan “Pacuan Unta”



Pada permainan “Pacuan Unta” pemain akan mengendalikan sebuah unta untuk melewati rintangan berupa semak-semak, pohon palem, dan batu, dengan menekan tombol panah kanan dan kiri sesuai keinginan pemain untuk mencapai garis akhir. Permainan ini memiliki tiga babak yang sudah diatur, sehingga dua babak pertama pasti menang dan babak akhir pasti kalah. Sama seperti sebelumnya, karena keterbatasan Figma, tidak ada efek collision di sini.

# Instruksi Penjelasan Cara Memainkan “Pilihan Ganda Pertobatan Si Bungsu”



Pada permainan “Pilihan Ganda Pertobatan Si Bungsu”, pemain akan menyusun kalimat pertobatan yang akan diucapkan oleh Si Bungsu kepada Ayahnya ketika kembali. Pemain akan diberikan tiga pilihan frasa yang terdiri dari empat babak. dan apabila pemain menjawab secara kurang tepat, pemain akan diberikan kesempatan terus sampai mendapatkan jawaban yang tepat dan yang sesuai dengan isi Lukas 15: 18-19.



## Instruksi Penjelasan Cara Memainkan “Rintangan Layangan”



Pada permainan “Rintangan Layangan” pemain akan mengendalikan sebuah layangan untuk melewati rintangan berupa pilar batu, dengan menekan layar untuk naik dan tidak menekan layar untuk turun. Permainan ini memiliki tiga babak yang sudah diatur, sehingga dua babak pertama pasti menang dan babak akhir pasti kalah. Sama seperti sebelumnya, karena keterbatasan Figma, tidak ada efek collision di sini.

# Tahap Hasil Akhir

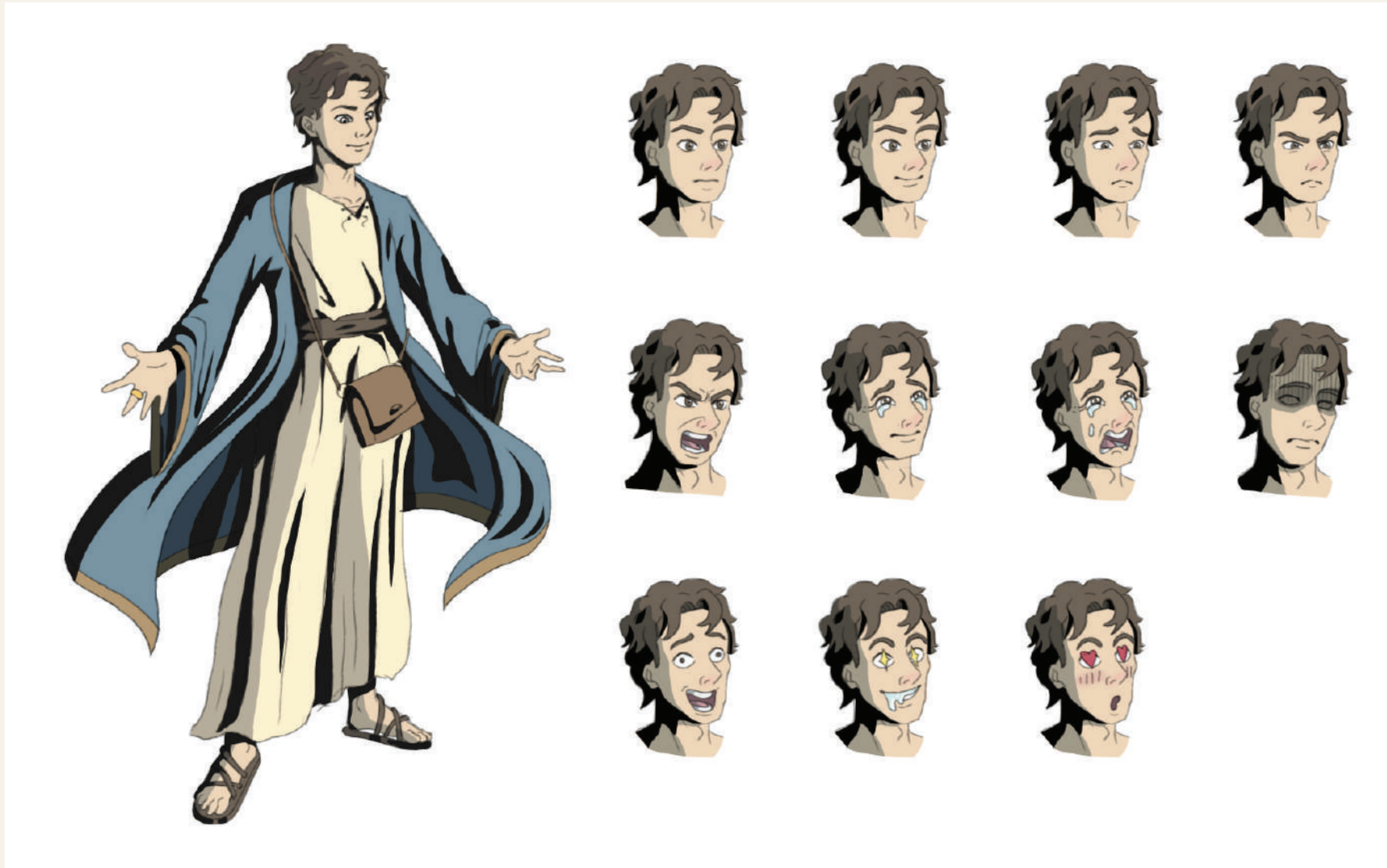
The background features several thin, dark brown lines that create a sense of movement and structure. One line starts from the top left and descends towards the bottom right. Another line starts from the top right and descends towards the bottom left. A third line starts from the middle left and descends towards the bottom right. These lines intersect and create a dynamic, abstract composition.

Logo GILDED

GILDED

— PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG —

## Karakter Utama - Si Bungsu





## Side Characters



Sang Ayah



Kakak Sulung



Lilith

## Side Characters



Penjudi Handal 1



Penjudi Handal 2



Tuan Peternak



Pelayan

## Side Characters Emotions

netral / fank kash



sedih / Whawadit



gembira / lega



netral  
senang



kesal  
marah



netral  
senang



sedih



Liche



puas  
setengah



netral



marah



Liche



puas  
setengah



netral





## Latar Belakang



Jalan Pergi dan Pulang (Pagi dan Sore ar)

Kota (Siang dan Malam Hari)

## Latar Belakang



Ruangan Ayah (Pagi dan Malam Hari)

Gerbang Rumah (Pagi dan Sore Hari)



## Latar Belakang



Pesta

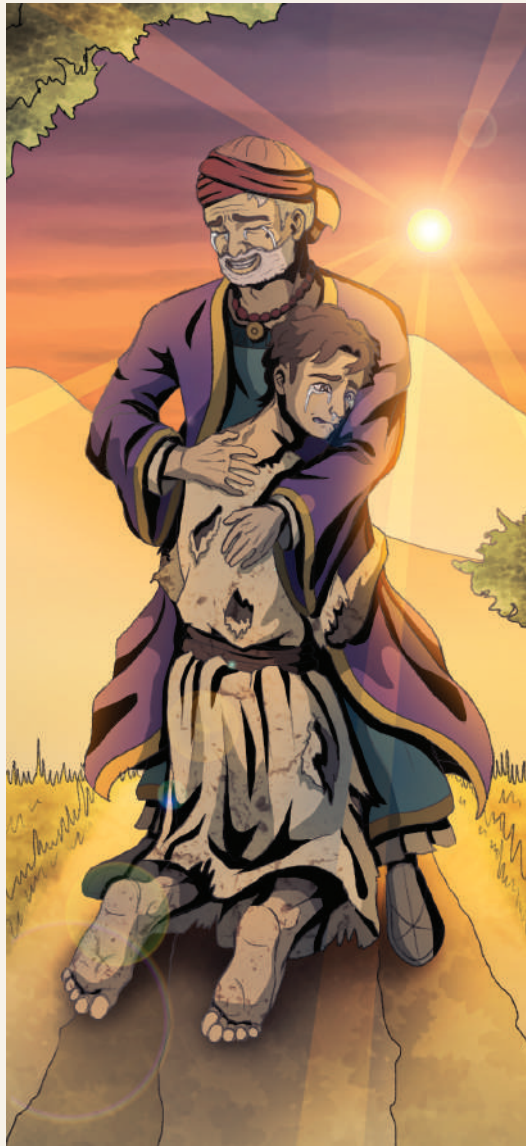
Kandang Babi



CG



CG



# UI Landing Page Website



## Dipulihkan Emas

### SENI KINTSUGI

Kintsugi, yaitu seni kuno dari Jepang yang memperbaiki barang-barang keramik yang rusak dengan lapisan emas untuk memperindah kerusakannya, bukan menyembunyikannya. Filosofi dari seni ini adalah inti dari "GILDED".



Perjalanan Si Bungsu membawanya ke titik kehancuran, di mana dirinya semakin lama semakin "retak" oleh dosa dan rasa malu.

Pulang dalam kondisi penuh retakan dan kehancuran, Sang Ayah bukan merendharkannya, namun memberikan pemulihan secara keseluruhan, melalui jubah terbaik, sepatu, cincin, bahkan hingga perayaan.

Kintsugi secara sempurna menyampaikan pesan, bahwa anugerah tidak hanya memperbaiki kehancuran kita sebagai manusia berdosa saja, tetapi menunjukkan bahwa diri kita yang penuh kehancuran (retakan) telah dilapisi oleh anugerah pengampunan (emas). Dengan demikian, Luka masa lalu dalam diri kita menjadi bagian yang berharga dan indah dari identitas baru kita.



## Tentang Perjalanan Ini

### SEBUAH PERJALANAN REFLEKTIF

"GILDED" adalah sebuah perjalanan interaktif bagi jiwa yang merasa "retak" dan tidak layak. Terinspirasi dari kisah Perumpamaan Anak yang Hilang dalam Alkitab, di mana menceritakan kisah pelarian yang dimulai dengan kesenangan bersama dengan teman baru dan diikuti dengan kehancuran total di tangan para penipu.

Namun, kehancuran total bukanlah akhir dari kisah. Anugerah pemulihan dari Sang Ayah menunjukkan kasihnya yang sempurna, selalu menunggu untuk menyambut kita pulang.

## Para Tokoh

### KENALI MEREKA DALAM KISAH



### Si Bungsu

Didorong oleh rasa frustrasi dan keinginan impulsif untuk hidup secara bebas, ia memulai perjalanan mencari kebahagiaan duniawi, namun justru menemukan kehancuran total. Perjalanannya adalah inti dari "GILDED".

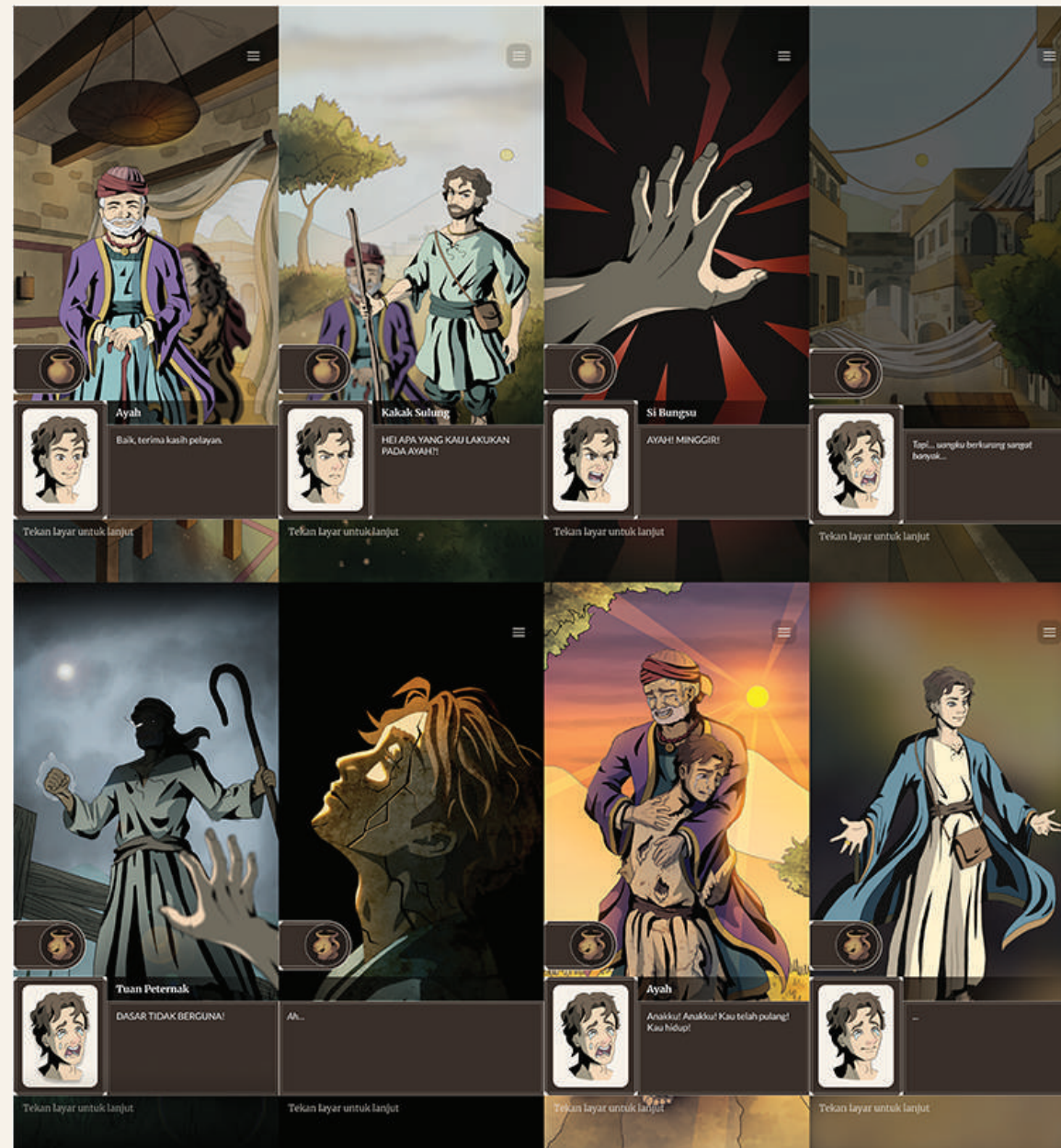


Made by Nicholas Edel Tjitrwan

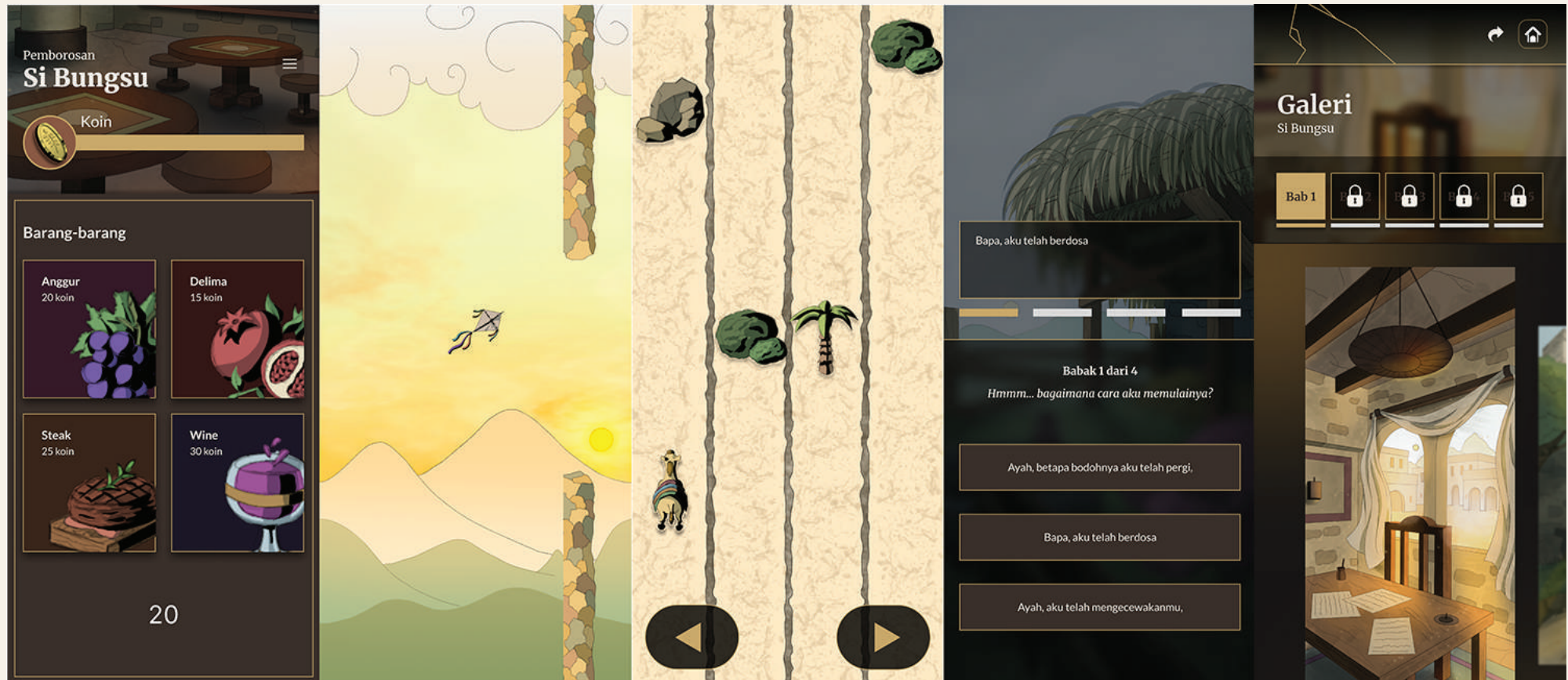
© 2025 GILDED. Semua hak dilindungi undang-undang

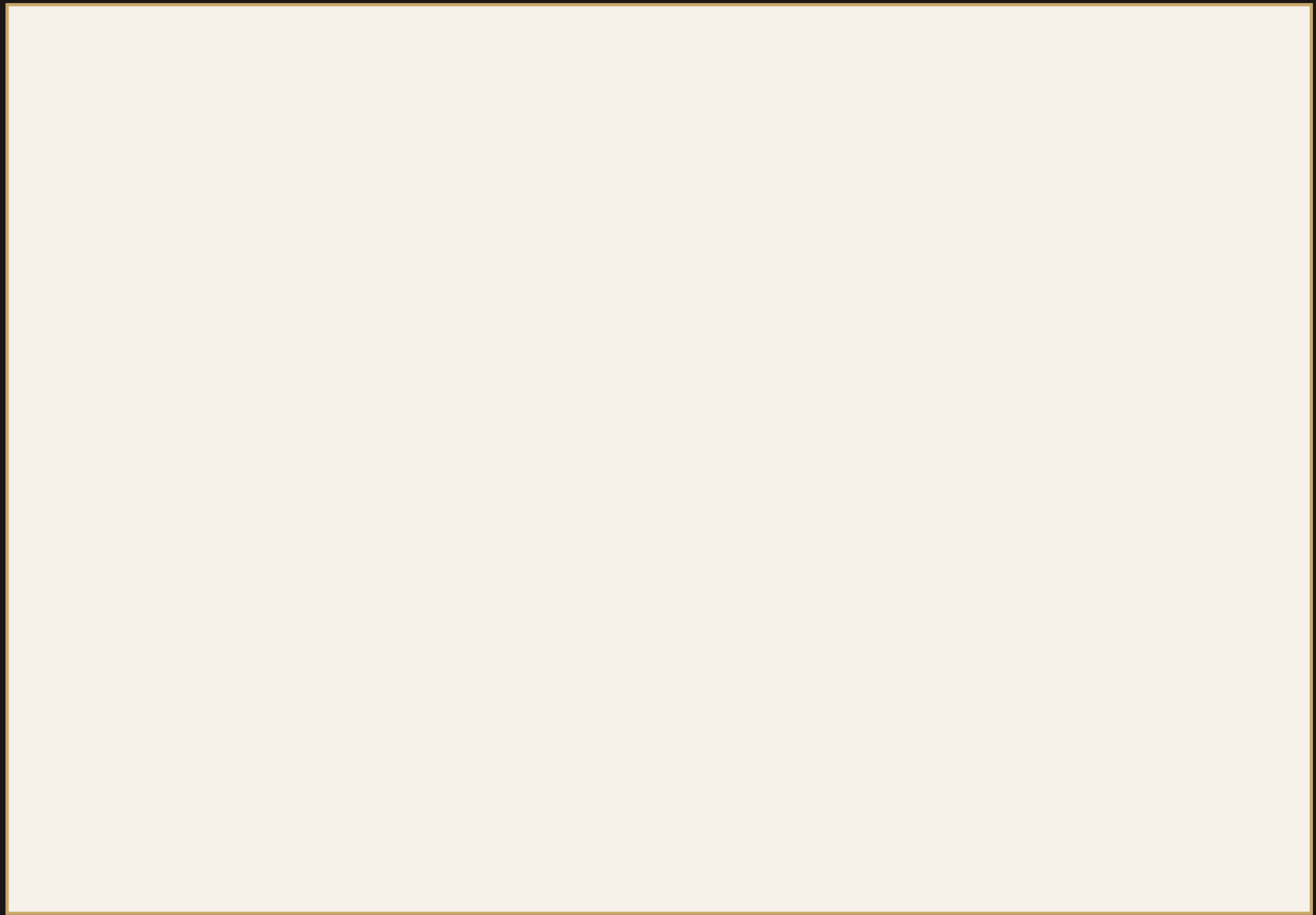


# UI Visual Novel



# UI Permainan dan Galeri





# GILDED

— PERUMPAMAAN ANAK YANG HILANG —