

GAME ANIMATION





GAME & ANIMATION

01.

SEKUNCI: Main Kartu, Ajak Remaja
Kenali Diri

06.

Tinta: Animasi Pengenalan Sejarah
Indonesia

02.

Game “Stories From The Unwell”
Untuk Media Awareness

07.

Bermain untuk Mencegah: Honome
Board Game

03.

Nusa-Math: Card Game For Kids

04.

AMELIORATE: A Social Emotional
Cozy Game

05.

Product Development Frog Run



SEKUNCI: MAIN KARTU, AJAK REMAJA KENALI DIRI

SEBUAH PERMAINAN KARTU BERBICARA YANG BISA KAMU MAINKAN DENGAN
TEMAN-TEMANMU AGAR KAMU DAPAT MENGETAHUI MINAT DAN BAKATMU



RACHEL
KARENITA



Problem Statement & Research Insights

PROBLEM: Perkembangan yang terjadi dalam kurikulum sekolah, terutama kurikulum SMA mengakibatkan adanya kebutuhan untuk mempelajari diri sendiri. Kurikulum baru mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan pengertian atas minat, bakat dan kemampuan masing-masing siswa itu sendiri. Terciptalah kebutuhan alternatif untuk membantu para remaja tersebut untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari diri mereka sendiri.

Bagaimana cara untuk mendesain permainan kartu “Sekunci” agar dapat menjadi medium yang membantu para remaja tersebut untuk mengetahui minat dan bakat mereka.

FINDINGS: Penggunaan desain maskot terbukti memberikan sebuah produk suatu ciri khas yang membedakan produk dari kompetitor. Penggunaan medium kartu juga didapati menjadi konsep yang menarik dan dapat membantu remaja. Pemilihan desain yang jelas dan mudah dipahami dapat membantu menyampaikan pesan dan tujuan dari permainan kartu tersebut.

SOLUTION: Penggunaan permainan kartu sebagai medium dapat membuat para remaja untuk lebih mudah memulai pembicaraan terkait suatu topik dan saling menggali diri masing-masing lebih dalam. Terutama dengan mekanisme permainan yang memiliki mode kompetitif yang dapat menarik minat remaja untuk membicarakan pengalaman masa lalu dan masa depan yang mereka harapkan.

Untuk mendesain Permainan Kartu “Sekunci” untuk para remaja yang sedang mengalami kesulitan dalam mengetahui minat dan bakat mereka.



This is a Talking Card Game that you can play by yourself or even your friends. It has a series of questions to help you evaluate more about your life and reminiscence about the past.

A lighter conversation digging into what you'd like to do and what you had achieved during your school experience.

@kenari.utari

DESIGN APPROACH & PROCESS

FUN FACT

Ada tiga edisi berbeda dari permainan “Sekunci” ini, yaitu Sekolah, Kuliah, dan Cita-cita. Tiap edisi memiliki pertanyaan dan tingkat kedalaman pertanyaan yang berbeda.

Pendekatan yang digunakan dalam desain ini adalah *KISS Principle* dan *Design Thinking*. *Design Thinking* umumnya digunakan untuk memahami lebih jauh apa sebenarnya kebutuhan dan keinginan remaja-remaja tersebut. Sedangkan *KISS Principle* digunakan untuk mengimplementasikan gaya desain tertentu dan pilihan-pilihan sepanjang pembuatan permainan kartu Sekunci



KISS principle yang didasari kesederhanaan mengakibatkan terpilihnya *flat design* sebagai gaya desain utama dalam produk Sekunci. Hal ini dapat dilihat komponen desain seperti pola, desain maskot dan elemen permainan kartu itu sendiri.

Sedangkan *Design Thinking* digunakan dalam proses desain permainan kartu agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan keinginan remaja. Hal ini juga membuat *target market* menjadi tolak ukur keberhasilan desain.



Beberapa elemen desain inti yang digunakan pada semua desain adalah sebagai berikut:

Desain pola untuk menghias *player's hand* dan *back design* tiga edisi kartu yang berbeda. Setiap edisi memiliki ciri khas masing-masing dari segi desain sehingga mudah untuk dibedakan.

Pemilihan *typeface* dilakukan agar memiliki keterbacaan yang tinggi, serta *typeface* yang digunakan merupakan *sans-serif* sehingga minim ornamen.

Kombinasi warna yang digunakan dalam desain kartu ini adalah pengembangan dari dua warna komplementer, ungu dan kuning. Warna-warna yang sesuai dengan nilai yang ingin disampaikan oleh produk.





Temui Kenari Utari!

Maskot yang digunakan untuk menemani para siswa saat mereka bermain dan merupakan salah satu elemen desain utama juga. Dia muncul hampir dalam semua desain, mulai dari kartu-kartu permainan, pengemasan, dan lain-lain.

Kenari Utari didesain untuk memberikan pemain rasa nyaman dan dukungan saat mereka memulai sebuah permainan, terutama dalam kartu perkenalan.

Nah, ayo coba kita main permainan ini bersama?

FUN FACT

Kenari Utari memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi *role-model* bagi remaja.







RACHEL KARENITA

Saya adalah mahasiswa Visual Communication Design dari Universitas Ciputra seorang desainer yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan melalui hasil karya. Terutama dalam bidang industri kreatif serta edukasi terhadap lingkungan sekitar.

Dorongan utama dalam proses pembuatan karya ini adalah agar meningkatkan peluang remaja, khususnya bagi yang memiliki keinginan untuk melanjutkan ke jenjang perkuliahan agar mereka dapat mengenal tujuan mereka di masa depan.



GAME “STORIES FROM THE UNWELL” UNTUK MEDIA AWARENESS

MENINGKATKAN AWARENESS KESEHATAN MENTAL REMAJA



NO MATTER HOW YOU LOOK AT

NERANDRA
WIRANANTA



Problem Statement & Research Insights

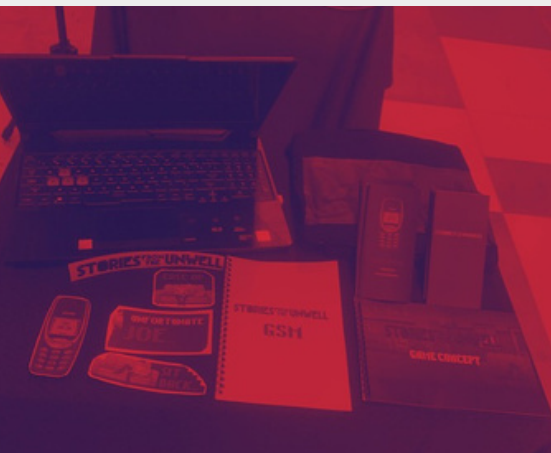
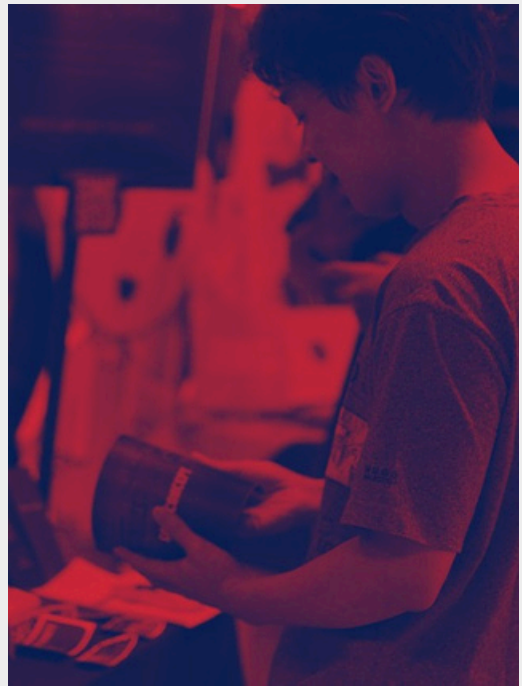
ISSUE: Stories from the Unwell mengangkat isu kesehatan mental, khususnya kecemasan pada remaja, serta rendahnya kesadaran emosional. Game ini bertujuan meningkatkan pemahaman remaja terhadap kondisi mental melalui cerita interaktif dan visual bergaya pixel art, menjadikannya media hiburan sekaligus edukasi.

RESEARCH INSIGHTS:

1. Kurangnya kesadaran emosional membuat remaja sering tak sadar gangguan mental atau salah melakukan *self*-diagnosis.
2. Game naratif efektif meningkatkan kesadaran emosional karena menyampaikan pesan psikologis secara interaktif dan jadi pelarian sehat dari stres.

FINDINGS: Game naratif adalah media interaktif yang efektif untuk edukasi remaja, terutama dalam isu kesehatan mental. Lewat game yang *entertaining*, cerita emosional dan visual yang mendukung, game dapat mendorong refleksi diri dan membantu pemain mengenali kondisi emosional mereka, sehingga membangun *awareness* dan kesadaran secara mendalam.

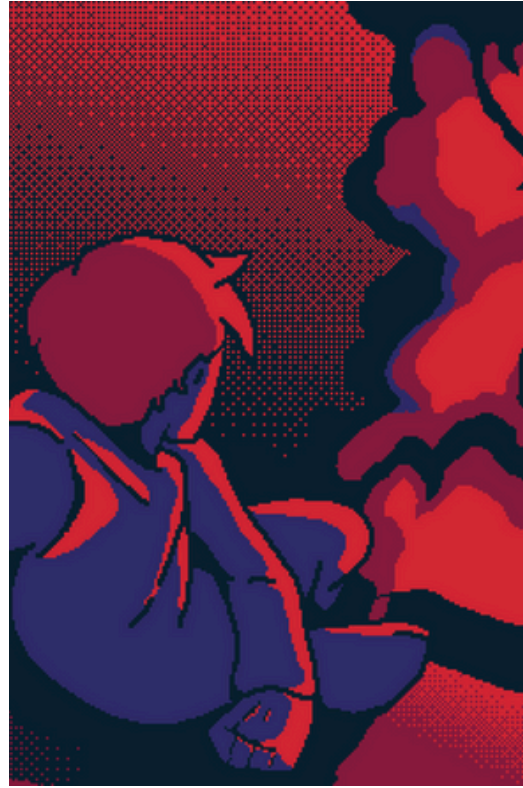
SOLUTIONS: Solusi yang ditawarkan adalah merancang game *Stories from the Unwell*, yang mengangkat isu kesehatan mental dengan pendekatan naratif dan visual yang emosional. Melalui pengalaman bermain yang interaktif dan penuh refleksi, game ini bertujuan meningkatkan kesadaran remaja terhadap kondisi emosional mereka, serta mendorong kepedulian terhadap diri sendiri dan orang di sekitar mereka.



DESIGN APPROACH & PROCESS

Games Stories from the Unwell menggabungkan game naratif dengan visual *storytelling* dan gaya *pixel art* yang emosional. Ceritanya menggambarkan kecemasan dan tekanan emosional, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang reflektif dan membangun kesadaran mental.

Game Stories from the Unwell menggunakan gaya visual minimalis dan *pixel art* untuk membangun suasana emosional dan nostalgia yang sesuai dengan tema kesehatan mental, dikarenakan gamer remaja terbiasa dengan gaya visual *pixel*.



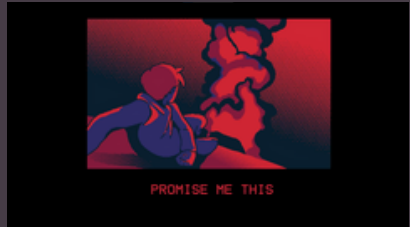
Game Stories from the Unwell memakai palet warna gelap seperti ungu kusam dan biru abu-abu untuk menciptakan suasana depresi yang mencerminkan kecemasan dan kesepian. Warna ini memperkuat nuansa emosional dan kesan reflektif. Cutscene bergaya komik dengan estetika *pixel art* juga digunakan sebagai penghubung cerita, memperjelas alur dan memperdalam keterlibatan emosional pemain.



STORIES FROM THE UNWELL



DON'T BE TOO HARD ON YOURSELF



PROMISE ME THIS

Penggunaan *Cutscene* yang berbeda *color palette* untuk menceritakan emosi yang dirasakan oleh pemain utama di dalam cerita

Game *Stories from the Unwell* mengusung visual bergaya *pixel art* yang sederhana untuk menciptakan nuansa emosional dan nostalgia, sejalan dengan tema kesehatan mental. Pemilihan gaya ini relevan dengan kebiasaan visual remaja yang akrab dengan estetika retro dalam game...





NERANDRA WIRANANTA

Nerandra Wirananta adalah seorang *design* dan *concept* artist yang kuat dibidang gaya visual 3D dan 2D maupun itu *simple design* atau *illustration*, dengan tambahan pengalaman magang dibidang *game development*, dengan *skill* cepat untuk beradaptasi dan komunikasi, mendapatkan pengalaman di posisi *game artist* dan *game designer*. Berbekal latar belakang ini ia merancang *game upcoming* berjudul *Stories from the Unwell* yang menggabungkan *concept game* naratif kelam dan desain visual 2D *pixel*.



NUSA-MATH: CARD GAME FOR KIDS

PERMAINAN KARTU YANG MENGAJARKAN ANAK-ANAK SD KELAS
1-5 MENGENAI KONSEP DASAR MATEMATIKA



GABRIELLA
FAUSTINE
OLLIEM



Problem Statement & Research Insights

ISSUE: Pembelajaran Matematika seringkali dianggap membosankan oleh anak-anak SD karena metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya motivasi belajar, dan materi pembelajaran yang kompleks, serta media pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian anak-anak.

Sayangnya walau pembelajaran Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, tingkat kemampuan anak-anak Indonesia akan Matematika masih rendah

FINDINGS: Anak-anak terlalu terpacu pada teori Matematika karena jarang ada praktik secara langsung. Maka dari itu, media seperti permainan kartu dapat membantu anak-anak untuk eksplor konsep dasar Matematika melalui sistem permainan dan dibantu dengan visual yang menarik.

SOLUTIONS: Merancang kartu permainan Matematika menggunakan tema Cerita Rakyat Indonesia yang mengajarkan anak-anak mengenai konsep dasar Matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Melalui cerita dan visual, anak-anak akan lebih tertarik untuk bermain dan terus belajar sejalan dengan metode bermain sambil belajar.



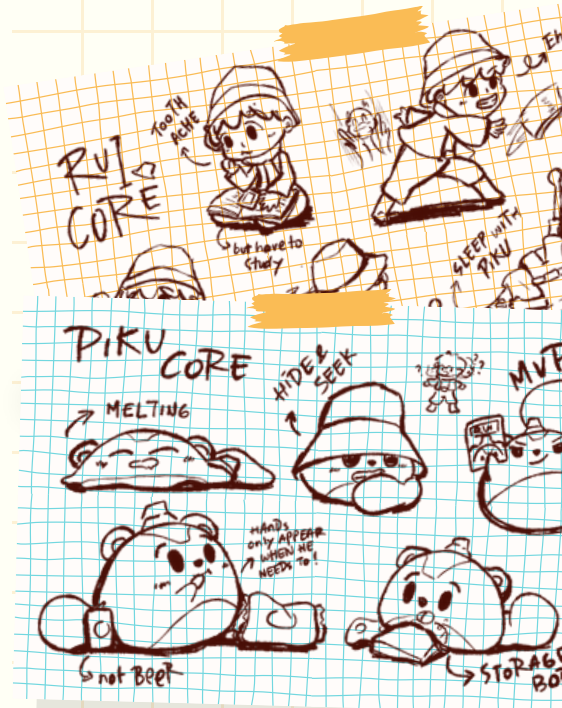
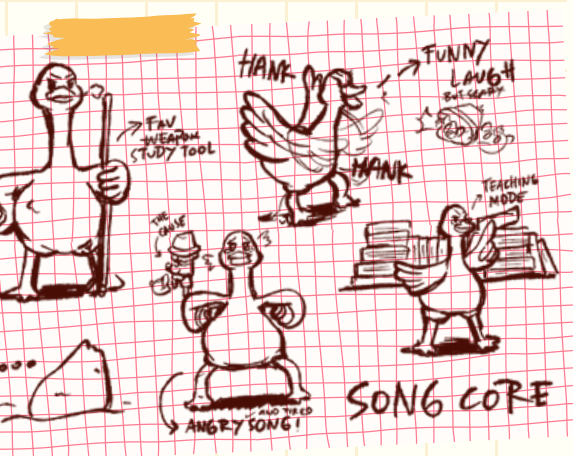
CHARACTER CONCEPT

Nusa-Math menggunakan pendekatan style chibi kartun dan warna yang cerah untuk menarik perhatian anak-anak akan design permainan kartu. Selain itu, diberikan karakter maskot untuk meningkatkan pengenalan *brand*.

Karakter yang melambangkan suatu *brand*

Maskot berupa karakter anak-anak dan hewan membuat produk memiliki kesan yang *friendly* dan lucu untuk anak-anak.

Karakter Rui digambarkan memiliki sifat seperti anak-anak pada umumnya yang ceria, aktif, dan masih suka mengeksplorasi dunianya.



Karakter piku merupakan karakter imajinatif Rui, slime berbentuk tupai, yang suka makan dan bermain

Tupai memiliki sifat cerdas, suka eksplotasi, dan lincah.

Slime memiliki sifat yang fleksibel sehingga mudah beradaptasi dan suka menyimpan makanan.

Karakter Song merupakan soang dari dunia imajinasi Rui dan seorang guru Matematika.

Soang memiliki memori yang baik dan suka membantu sesamanya dikarenakan pola hidup berkelompoknya.



Höwdy



Teacher

TOP KUNING



Silverstone



Karakter-karater Nusa-Math memiliki interaksi yang menarik, *chaos*, dan menyenangkan dengan latar Cerita Rakyat Indonesia.

Cerita Rakyat Indonesia memiliki korelasi dengan konsep Matematika melalui pendekatan Etnomatematika.

DESIGN CONCEPT

Warna primer yang digunakan merupakan warna kontras yaitu: Kuning melambangkan arti cerah dan energik, Biru melambangkan kepercayaan dan stabilitas, Putih melambangkan efisiensi dan kemurnian

Sedangkan warna sekunder, yang digunakan merupakan warna yang dapat menunjukkan latar suasana cerita.

Font family yang digunakan untuk subtitle dan body text adalah sans serif. Kedua font tersebut bertujuan untuk memberikan kesan yang santai dan menyenangkan bagi pemain

NUSA- Math





Permainan kartu Nusa-Math memiliki jumlah kartu 70 pcs, yang terdiri dari 40 kartu angka, 20 kartu simbol, dan 10 kartu skill.



Pada kartu angka terdapat angka yang diberi *outline* dan gambar momen dalam cerita rakyat, yang dimana karakter Nusa-Math berinteraksi dengan karakter cerita



Kartu simbol memiliki 4 simbol, yaitu tambah, kurang, kali, dan bagi yang dibeda-bedakan warnanya sehingga memudahkan penggunaan



Terakhir, kartu *skill* digunakan untuk meningkatkan *mood* permainan yang didalamnya terdapat peraturan tambahan yang dapat membantu pemenang



GABRIELLA FAUSTINE OLLIEM

Seorang *graphic designer* yang menyukai benda-benda lucu dan suka memperhatikan detail kecil, yang sering dipanggil Gefo, memiliki pengalaman di beberapa bidang.

Gefo berpengalaman dalam mengerjakan *project* ilustrasi, animasi 2D, 3D *modelling*, dan beberapa kebutuhan ilustrasi atau *design* untuk *event*.

Selain media digital, Gefo memiliki ketertarikan pada bidang *crafting*, dan yang sedang dipelajari sekarang adalah merajut. Ia percaya bahwa *crafting* dapat meningkatkan daya imajinasi, inspirasi, dan berkembang.



AMELIORATE:

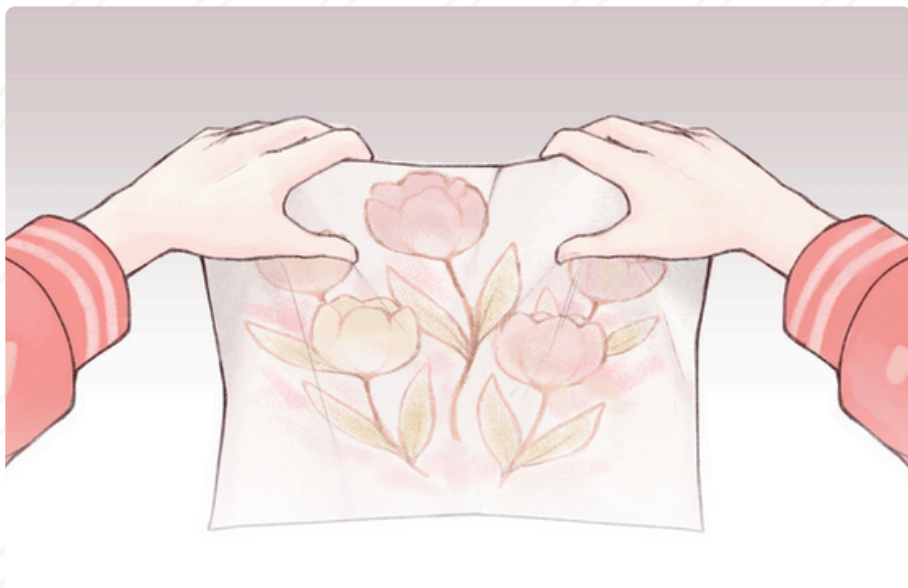
A SOCIAL EMOTIONAL COZY GAME

GIM SANTAI UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA
DEWASA MUDA

Ameliorate.



STEPHANIE
HANDOYO



Problem Statement & Research Insights

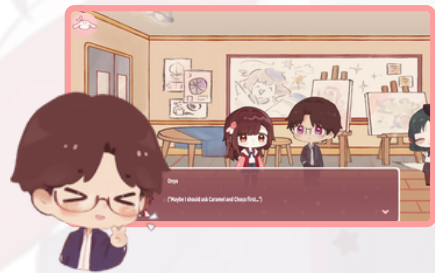
Sebanyak 87% mahasiswa mengalami salah jurusan (Career Center Network, 2017). Usia 18-22 tahun remaja dewasa memasuki tahap perkuliahan dan mulai mencari jejak cita-cita.

Minimnya dukungan sosial membuat impian terhenti, secara langsung berdampak pada *self-esteem*. Rendahnya *self-esteem* menghambat perkembangan pribadi remaja dan menimbulkan berbagai tindakan negatif.

FINDINGS: *Game visual novel* dengan tema sosial-emosional dan genre *cozy* dapat meningkatkan *self-esteem* pemain.

SOLUTIONS: Gim visual novel melibatkan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab sehingga melatih keterampilan sosial emosional pemain. Membagikan kisah inspiratif dari teori *feeling of competence*. Gim dapat mengkisahkan karakter yang berjuang meraih cita-citanya meskipun tidak mendapatkan dukungan. Lalu gim memberikan berbagai *ending* cerita yang positif yaitu, berhasil meraih cita-cita dengan berbagai usaha yang telah dipilih pemain.

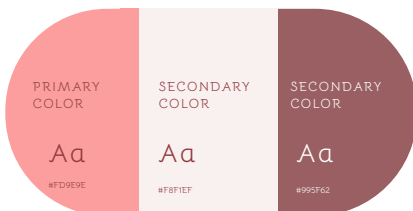
Metode perancangan ini menjadi solusi inovatif menumbuhkan *self-esteem*. Gim memberikan *self-empowerment* serta visual yang *comfort* untuk membantu pemain menghadapi suatu keputusan terutama yang menyangkut pada cita-cita.



DESIGN APPROACH & PROCESS

Gim Ameliorate menggunakan konsep desain gim cozy dan menggabungkan dengan elemen dramatis untuk penciptaan gim.

Ameliorate menggunakan *genre cozy game* yang dapat mengurangi gejala stres, kecemasan, dan depresi karena mengandung elemen kehidupan sehari-hari. Menurut Jason Vandenberghe, ciri *genre cozy* yaitu; *High Novelty, Low Challenge, Low Stimulus, High Harmony, Low Threat*.



Ameliorate menerapkan elemen dramatis: *Challenge, Character, Premise, Story* serta visual dominasi merah muda yang menciptakan suasana yang menenangkan (Verburg, 2021) dan *cheerful* (Gupta & Dingliwal, 2023). Gaya ilustrasi karakter mengusung *artstyle* 'Anime' dan 'Chibi' yang memikat hati dalam video gim (Kou, 2023). Tipografi menggunakan *Typeface* 'Baloo' yang menyenangkan untuk target audiens muda.

Ameliorate!

A warm
Journey to
Self-Esteem



Play Ameliorate
on itch.io





♡ (˘ ˘ ˘) ˘

STEPHANIE HANDOYO

Game *developer* dan game *artist* dari Ameliorate. Antusias dalam *visual storytelling* dengan konsep desain karakter, animasi, dan ilustrasi bergaya Jepang.

Melalui Ameliorate, Stephanie ingin membuat game yang tidak hanya menonjolkan estetika namun juga bermakna.

Stephanie juga terbuka untuk berkolaborasi menghadirkan karya yang berdampak emosional positif.



PRODUCT DEVELOPMENT

FROG RUN

FROG RUN MERUPAKAN GAME OFFLINE BERGENRE ENDLESS RUNNER UNTUK MENJADI ALTERNATIF HIBURAN DI WAKTU LUANG



ALESSANDRO
HENDRATA



Problem Statement & Research Insights

Issue: Banyak anak-anak dan remaja saat ini membutuhkan hiburan di waktu luang tanpa mengganggu kegiatan penting mereka.

Banyak dari anak-anak dan remaja juga ingin mencari hiburan berupa game yang bisa dimainkan saat berada di perjalanan panjang yaitu di pesawat maupun keluar kota

FINDINGS: Banyak game *offline* di App Store maupun Google Play Store yang tidak berbayar namun memiliki ribuan iklan yang mengganggu penggunaanya. Selain itu terdapat banyak remaja yang ingin mendapatkan hiburan di saat jam pekerjaan. Serta banyaknya remaja saat ini yang mendapatkan *pressure* sehingga mengalami mental *health issues*. Terakhir juga terdapat banyak anak-anak dan remaja saat ini yang memiliki adiksi terhadap game *online*. Faktanya 54,1% remaja berusia 18 tahun memiliki adiksi terhadap game *online* pada tahun 2019-2020. 77,5% diantaranya adalah laki-laki. Angka tersebut tentu naik ketika pandemi covid-19 terjadi.

SOLUTIONS: Membuat suatu game *offline* untuk anak-anak dan remaja, untuk menjadi alternatif hiburan di waktu luang. Game dapat dimainkan secara gratis, namun tidak akan menawarkan jutaan iklan yang mengganggu pengguna. Game ini juga memiliki stamina sistem yang membuat pemain tidak bisa bermain terus dan menjadi teradiksi. Karena tujuan utama game Frog Run adalah sebagai alternatif hiburan kasual.



DESIGN APPROACH & PROCESS

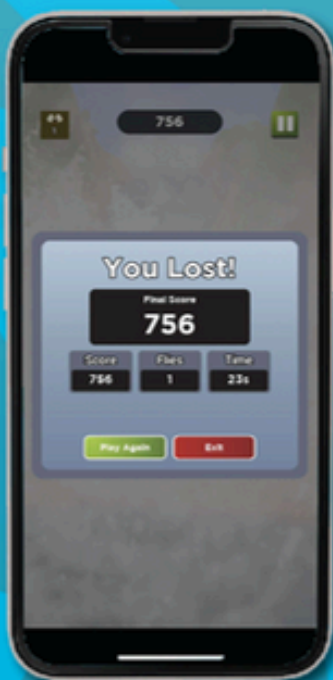
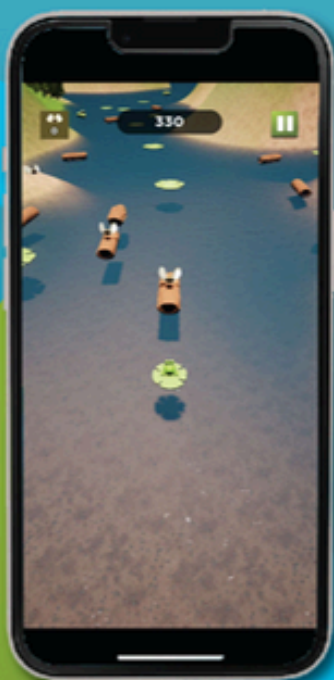
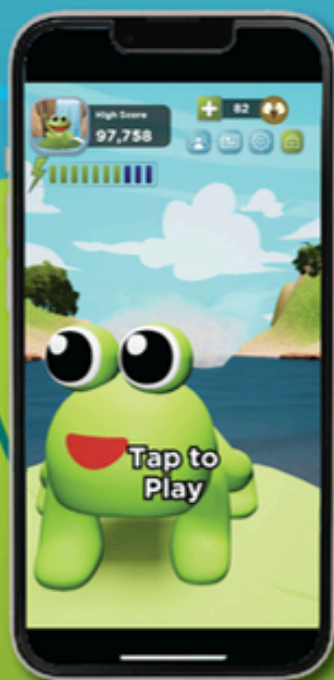
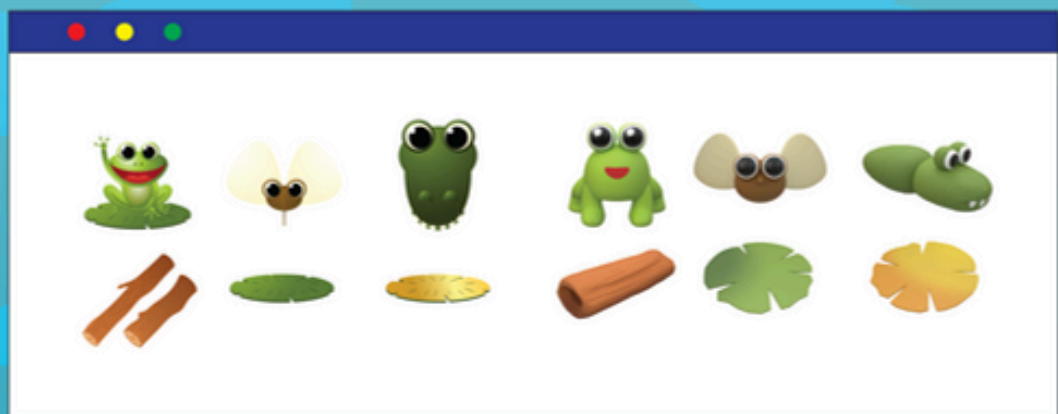
Konsep utama dari Frog Run adalah game yang memiliki *mood playful* dan juga lucu. Dengan desain utama berupa kartun dalam bentuk 3 Dimensi

Mayoritas dari game *arcade mobile* saat ini yang ada di pasaran memiliki ciri khas yang sama yaitu gaya desain *playful* dan juga warna yang terang. Hal ini dikarenakan target *market* dari game-game *arcade* adalah anak-anak. Anak-anak jaman sekarang cenderung menyukai warna yang terang dan bersaturasi, karena berkembang di era yang sama yaitu TV yang sudah berwarna dan kartun-kartun di TV



Selain dari gaya desain *playful* dan lucu, Frog Run juga menggunakan *typeface san serif*, hal ini dikarenakan *typeface san serif* memiliki sifat yang non formal, sehingga sangat cocok ketika digunakan pada suatu hiburan. Sedangkan warna yang dipilih mewakili warna-warna alam yaitu biru, hijau, dan coklat. Biru dan hijau juga memiliki sifat psikologis yaitu *calming*. Diharapkan pemain dari game Frog Run menganggap game ini hanya sebagai hiburan yang menyenangkan, bukan sebagai adiksi baru.







ALESSANDRO HENDRATA

Alessandro merupakan mahasiswa semester akhir Visual Communication Design Universitas Ciputra yang memiliki ketertarikan terhadap dunia desain terutama *graphic design*, *User Interface* dan *User Experience*. Selain itu Alessandro juga memiliki hobi bermain game dan olahraga. Oleh karena itu tugas akhirnya adalah *Game Design*.

Line: @alessandro_03



TINTA: ANIMASI PENGENALAN SEJARAH INDONESIA

ANIMASI PENGENALAN SEJARAH INDONESIA UNTUK ANAK



JOY
LUIST
JOHANSAH



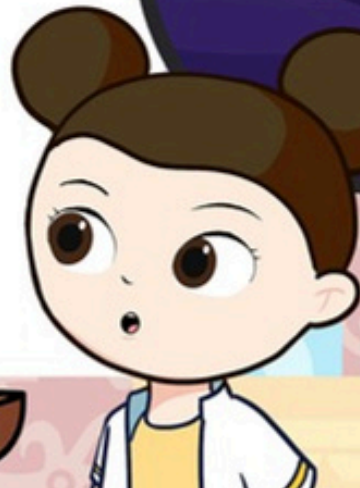
Problem Statement & Research Insights

Pelajaran sejarah bagi anak merupakan pelajaran yang berperan penting dalam meningkatkan semangat bernegara, jiwa kebangsaan, sadar budaya, dan rasa kepedulian terhadap lingkungan bagi generasi penerus.

Namun seiring berjalannya aktivitas pembelajaran. Pelajaran sejarah menjadi pelajaran yang seringkali dijadikan pelajaran hafalan. Melupakan tujuan awal dari pelajaran sejarah, yaitu sebagai dasar pengenalan terhadap jiwa berkebangsaan.

Pelajaran sejarah, khususnya sejarah Indonesia seringkali dijadikan pelajaran hafalan dikarenakan kurangnya penerapan dalam dunia kerja. Membuat berkurangnya efektifitas pelajaran sejarah dalam meningkatkan rasa kebangsaan bagi generasi penerus.

Perancangan animasi Tinta sebagai animasi pengenalan sejarah bagi anak sekolah dasar yang mengikuti preferensi anak dalam menonton konten animasi melalui media *streaming online* seperti Youtube. Animasi akan disesuaikan mulai dari segi format, gaya visual, dan pendekatan yang sudah dikenal oleh pengguna Youtube.



DESIGN APPROACH & PROCESS

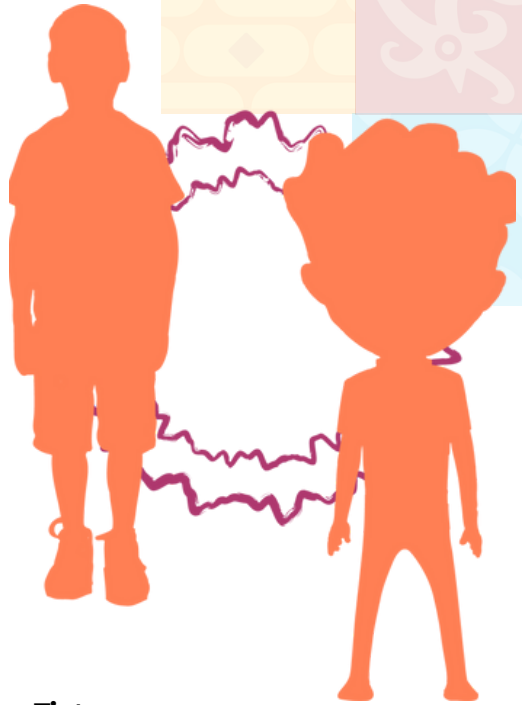
Memperkenalkan sejarah Indonesia melalui keseruan Tian, dan Tania di masa depan. Bersama Tinta, apapun bisa dilakukan. Dimulai dari menjelajah waktu, bertemu tokoh sejarah, dan masih banyak lagi!

Gaya visual animasi

Tinta mengadopsi gaya visual kartun dua dimensi yang identik dengan bentuk yang simpel, serta proporsi desain karakter yang terdistorsi

Chibification & babification

Hal ini dilakukan tidak hanya untuk menciptakan gaya visual yang khas dan familiar, namun juga dapat menciptakan nuansa ramah dan lucu bagi anak.



Tinta

Sebuah karakter berbentuk bola yang akan menemani Tian dan Tania dalam petualangannya. karakter ini digambarkan dengan bentuk bola untuk menggambarkan kesan *friendly*.

Tian

Seorang anak laki-laki penuh semangat, aktif, penasaran, namun tidak suka belajar.

Tania

Adik perempuan dari Tian yang merupakan kebalikan dari Tian. suka membaca, juara sekolah, patuh kepada orang tua dan cenderung penurut.





YouTube

Tinta Animation



TINTA

JOY LUIST JOHANSAH

Seorang desainer dengan latar belakang skill ilustrasi, *branding*, dan baru saja menggeluti bidang animasi. Sebagai mahasiswa, saya selalu bertanya kepada diri saya tentang bagaimana cara saya memanfaatkan kemampuan saya untuk menciptakan desain yang berdampak.

Project Tinta mengingatkan saya pada masa SMA saya yang hanya menjadikan sejarah pelajaran hafalan untuk mendapatkan nilai tinggi tanpa memedulikan manfaatnya.

Hal ini membawa saya kepada sebuah ide untuk memberi dampak bagi generasi penerus dalam memahami nilai-nilai sejarah mereka.



BERMAIN

UNTUK MENCEGAH: HONOME BOARD GAME

SEBUAH BOARD GAME UNTUK MEDIA EDUKASI YANG MENYAMPAIKAN PESAN TENTANG BAHAYA MEROKOK.



HONOME
STEPS WITHOUT SMOKES

GABRIELLE
IVANA
FOONG

FINDINGS: Dari permasalahan tersebut, remaja awal yang kurang mendapatkan edukasi mengenai rokok menjadi permasalahan. Kurangnya adanya promosi kesehatan atau kampanye anti rokok di sekitar.

SOLUTIONS: Untuk mencegah terjadinya merokok pada anak-anak atau remaja awal, perlu sebuah *board game* edukasi tentang bahaya merokok dengan beberapa mode permainan yang berupa kompetitif dan kooperatif yang sesuai dengan minat pemain.



DESIGN APPROACH & PROCESS

HONOME: Steps Without Smokes bertujuan untuk membangun masa depan yang bebas dari asap rokok, dengan menggunakan media berupa *board game*.

Board game ini mengedukasi anak usia 13-17 tahun tentang bahaya merokok melalui permainan interaktif. Para pemain berperan sebagai beberapa *role model* yang sering ditemukan. Permainan papan dengan peran dan mode karakter yang berbeda sesuai dengan minat pemain.



HONOME MOODBOARD 2024

This tightissue presents the newest board game visuals, combining fresh character sketches, symbolic elements. It captures the evolving mood, tone, and artistic direction of the game's concept.



This tightissue showcases the latest board game sketches and color palette, featuring refined character designs, updated logo, and a moody grayscale theme. It reflects a visual direction and early concept development.

Board game ini menggunakan kartu, poin, dan papan, dengan tiga jenis kartu: pertanyaan trivia, kemampuan karakter, dan kartu jalan. Kartu karakter memberi pemain kekuatan unik untuk membantu atau menghalangi pemain lain, menambah strategi yang meningkatkan kerumitan. Gaya seninya adalah kartun dengan pewarnaan *cel-shaded*, ditampilkan pada kartu, kemasan, dan buku panduan. Jenis huruf *sans-serif* membuat keterbacaan yang mudah.





GABRIELLE IVANA FOONG

Seorang desainer *board* game yang tertarik untuk mengubah isu-isu yang kompleks menjadi pengalaman bermakna. Perjalanannya dimulai dengan sebuah ide: Bagaimana jika kesadaran bisa menjadi sesuatu yang menyenangkan? Pemikiran tersebut memunculkan sebuah *board* game yang dirancang untuk melibatkan para pemain dalam dunia strategi, kerja sama, dan pendidikan.

Dengan latar belakang di bidang Desain Komunikasi Visual dan kecintaannya pada cerita visual. Ia percaya bahwa menciptakan dampak yang besar, baik melalui karakter yang menarik atau visual yang berbicara lebih keras daripada kata-kata.

