

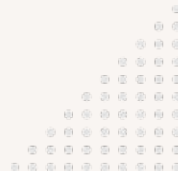


EKRAF

Kementerian Ekonomi Kreatif/
Badan Ekonomi Kreatif
Republik Indonesia

GIMERSIA Creator Camp

Good Game Design Document (GDD)





Kenapa Kita Butuh GDD?

Game Design Document (GDD)

Apa itu GDD?

Dokumen perancangan yang menjelaskan keseluruhan sistem, konsep, dan arah pengembangan board game.

Tujuan GDD:

- **Agar tidak lupa**
- Menjadi panduan utama selama proses pengembangan. GDD harus memiliki informasi selengkap-lengkapunya.
- Memudahkan komunikasi kepada pihak lain (ilustrator, publisher, co-designer)
- Bahan awal untuk pembuatan Rulebook



Apa Saja yang Perlu Ada Dalam GDD?

Komponen Utama GDD

1. **Judul Game** – nama sementara atau final.
2. **Elevator Pitch / Deskripsi Singkat** – ringkasan ide utama dalam 1–2 kalimat.
3. **Tujuan Permainan** – bagaimana cara menang, apa yang dicapai pemain.
4. **Target Audience** – siapa yang ingin diajak bermain (usia, jenis pemain, pengalaman).
5. **Jumlah Pemain & Durasi** – berapa orang ideal dan lama permainan.
6. **Tema & Latar Cerita** – konteks atau dunia tempat game berlangsung.
7. **Core Mechanic** – sistem utama yang membuat game berjalan.
8. **Komponen Game** – daftar lengkap item (kartu, token, papan, dadu, marker, dll).

Komponen Utama GDD

9. **Setup Awal** – kondisi permainan sebelum dimulai.
10. **Flow of Play** – urutan giliran, tindakan, dan kondisi akhir.
11. **Scoring / Win Condition** – cara mendapatkan poin atau menentukan pemenang.
12. **Player Interaction** – bentuk interaksi antar pemain (kompetitif, kooperatif, semi-coop).
13. **Player Experience / Intent** – emosi atau kesan yang ingin diciptakan.
14. **Sketsa Visual / Layout Awal** – gambar kasar tata letak dan komponen.
15. **Playtest Note / Revision Log** – catatan perubahan setelah pengujian.
16. **Informasi Designer** - Informasi singkat tentang desainer (optional)



GDD yang Baik Seperti Bercerita



GDD yang Baik

- **Jelas & ringkas:** mudah dipahami siapa pun yang membaca, Jika ada istilah yang asing jelaskan di bagian awal atau ketika istilah tersebut muncul pertama kalinya.
- **Terstruktur:** Bayangkan seperti anda menceritakan tentang game anda kepada teman
- **Evolutif:** terus diperbarui setiap kali ada perubahan hasil playtest.
- **Berorientasi pengalaman:** fokus pada *experience*, bukan sekadar aturan. Berikan contoh kasus jika diperlukan.



Blind Test

**THANK
YOU**