

Game Guidelines

Simulasi Kesadaran Bayar Pajak

01

Tema dan Konsep

Tema yang digunakan disini adalah dasar dari belajar pajak, yang dimana **pemain** tersebut bisa mempelajari materi pajak yang ada di dalam permainan ini.

Konsep di dalam permainan ini menggunakan konsep RPG yang di mana **pemain** bisa menjelajahi kota serta menyelesaikan misi.



RPG

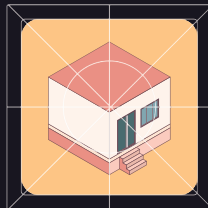
Role Playing Game

Permainan bermain peran adalah sebuah permainan di mana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi. Pemain bertanggung jawab untuk memerankan peran ini dalam sebuah narasi, baik dengan melakukan akting, melalui proses pengambilan keputusan yang terstruktur, atau pengembangan karakter.

02

Logo

Logo yang di gunakan disini adalah bangunan isometrik, yang di mana ini menunjukan permainan yang berkonsep RPG.



192 x 192



144 x 144



96 x 96



72 x 72



32 x 32

03

Filosofi Warna

Filosofi warna di gunakan di dalam permainan adalah warna kebahagiaan, yang dimana **pemain** khususnya anak di bawah 17 tahun akan senang memainkannya.

FFF6EF

FCCD87

FFD5C5

E99686

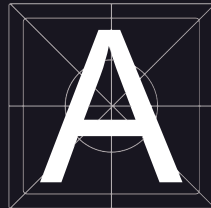
714C53

04

Typography

Cocogose adalah font yang berasal dari keluarga Sans Serif yang dirancang oleh **Zetafont**.

Comic Sans MS adalah jenis huruf tulisan tangan santai tanpa serif yang dirancang oleh Vincent Connare.

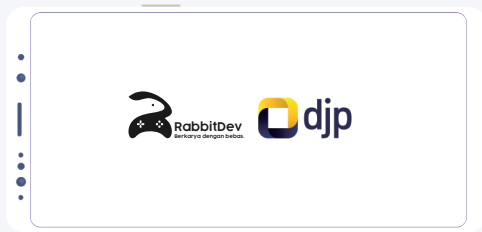


COCOGOSE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Comic Sans MS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

05

Review Game



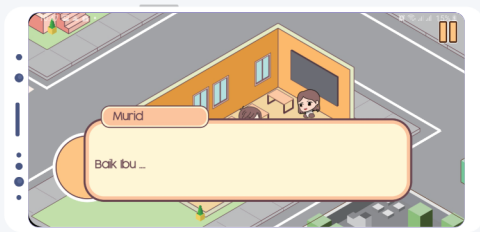
06

Review Game



07

Review Game



08

Review Game

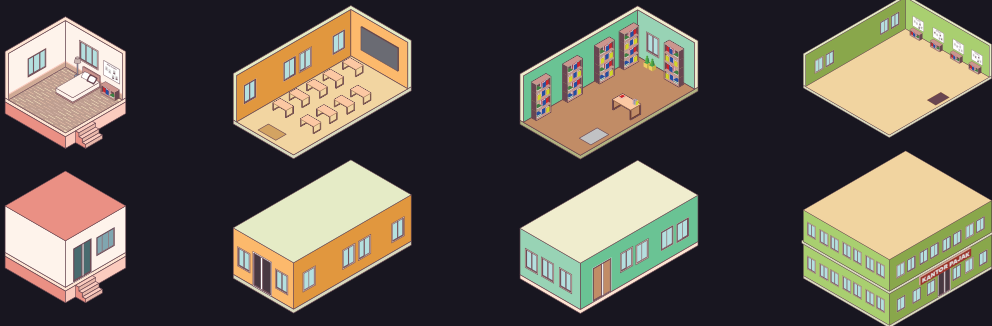


09

Assets

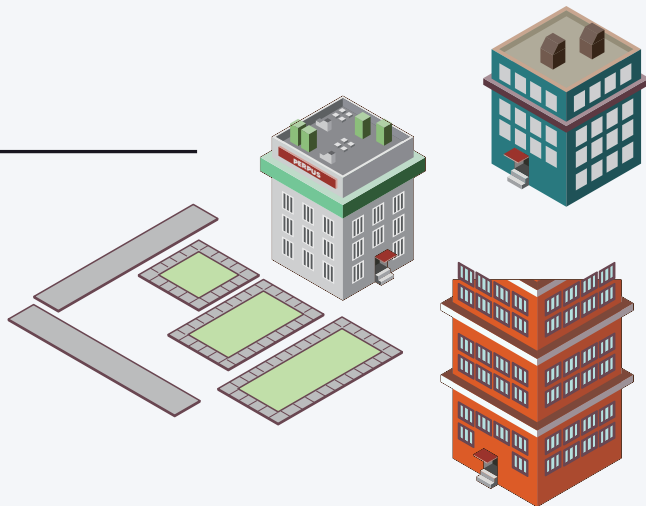


10 Assets



11

Assets



12

Software Engineer



Construct 2



CorelDRAW 2017



Android Studio

13

Reference Concept

google.com
pinterest.com
behance.com
pajak.go.id
image.google.com



12

Contact Developer



Nama : Rizal Sujana
Tanggal Lahir : 07 September 2001
Pekerjaan : Freelancer
Email : zalsujana07@gmail.com
No Telepon : 089-535-897-6565
Alamat : pasirsubur 24 kel. ancor kec. regol
Kota bandung

Thank you
by rabbitdev