



Design Document For:

7 Minutes

Every second is a story. Every choice is a survival.

NAMA&ROLE:

Dwi Nanda Safitri : Project Manager, Game Designer, Artist & Animator.

Inggrid Nindya Ranti : Story Writer & Quality Assurance (Tester)

Muhammad Abdie Putra : Programmer & Artist.

Nadhira Annas Syaquief : Story & Audio Designer

All work copyright ©2026 by DINAN-I

Version = 1.00

Tuesday, 12 May 2026

1. Ringkasan Game

1.1 Konsep

Judul	: 7 Minutes
Genre	: Psychological Horror
Platform	: PC (Windows)
Target Audience	: Umur 13+, pemain game horror indie pixel
Konsep Singkat	: Seorang pemudik terjebak dalam kemacetan parah dan memutuskan mengambil jalur alternatif melewati hutan. Setelah mengalami kecelakaan ban pecah, ia masuk ke sebuah desa misterius yang tak berpenghuni. Tanpa ia sadari, perjalanannya di desa tersebut adalah manifestasi dari 7 menit terakhir kesadarannya sebelum ia tewas di dasar jurang.

1.2 Unique Selling Point (USP)

- 1) The Emotional Twist: Pemain mengira ini game survival biasa, namun di akhir baru menyadari bahwa semua perjuangan adalah proses menuju kematian.
- 2) Cat Companion: Mekanik *buddy system* unik menggunakan kucing peliharaan yang membantu navigasi dan memberikan rasa aman sebelum akhirnya pemain benar-benar sendirian.
- 3) Indonesian Cultural Horror: Menampilkan hantu ikonik (Pocong, Kuyang, Tuyul) dengan pendekatan yang lebih personal dan naratif.

1.2 Tagline

"Every second is a story. Every choice is a survival."

2. Mekanik Game

2.1 Core Gameplay Loop

Eksplorasi → Menghindari Hantu → Menyelesaikan Quest → Membuka Area Baru
→ Bertahan Hidup

2.2 Mekanik Utama

- 1) Movement 4 arah
- 2) Sprint dengan stamina dan oksigen
- 3) Inventory System
- 4) Exploration
- 5) Quest System
- 6) Companion kucing

2.3 Combat

- 1) Menggunakan Keris
- 2) Serangan Melee sederhana

2.4 Puzzle

- 1) Mencari potongan keris

2.5 Sistem Hantu

2.6

Pocong	Kuntilanak	Tuyul	Kuyang	Setan Utama
• Mengejar cepat • Tidak memberi damage' • Menguras stamina	• Memberi damage HP • Jumpscare • Bisa dilawan dengan keris	• Cepat dan kecil • Takut kacang	• Chase enemy • Menguras stamina	• Menembakkan kekuatan supranatural

3. Art Style & Asset Visual

3.1 Artstyle

Artstyle	:	Pixel Art – top-down perspective
Latar	:	desa, rumah, basement
Karakter	:	Pemuda perantau, kucing, kakek, setan
Desain Hantu	:	Desain hantu
UI	:	UI

4. Design Level

Chap 1 – Desa Kosong

Dimulai ketika pemain memasuki sebuah desa terpencil pada sore hari bersama kucing peliharaannya setelah kendaraan yang digunakannya rusak di tengah perjalanan. Awalnya desa terlihat normal, tetapi semakin lama suasana berubah menjadi sepi dan berkabut hingga pemain tersesat karena jalan terasa terus berubah. Saat hari mulai gelap, pemain bertemu seorang kakek misterius yang mengatakan bahwa ada sebuah rumah tua di dalam desa yang bisa digunakan untuk berlindung sampai pagi. Namun kakek itu tidak menunjukkan lokasi rumah secara langsung dan hanya menyuruh pemain mencarinya sendiri sambil memperingatkan agar tidak keluar dari jalan setapak. Dalam perjalanan mencari rumah tersebut, pemain mulai mendengar suara aneh dan tiba-tiba dikejar pocong yang muncul dari kegelapan. Setelah berhasil melarikan diri, pemain akhirnya menemukan rumah tua itu dan masuk ke dalam bersama kucingnya.

Chap 2 – Rumah Besar

Dimulai ketika pintu rumah langsung terkunci sendiri setelah pemain masuk. Di ruang utama terdapat kaca tua dengan tulisan misterius yang meminta pemain mencari jalan keluar sebelum terjebak selamanya. Kakek kemudian muncul kembali dan menjelaskan bahwa pemain harus menemukan dua potongan keris kuno untuk membuka jalan keluar dari rumah itu. Selama mencari potongan keris, pemain menemukan berbagai catatan tentang ritual ilmu hitam yang pernah dilakukan di rumah tersebut. Pemain juga mulai diganggu berbagai makhluk halus, termasuk tuyul yang sering mengejar pemain di lorong rumah. Saat menjelajah, pemain menemukan kacang khusus yang bisa digunakan untuk menghilangkan tuyul sementara waktu. Setelah kedua potongan keris berhasil ditemukan, suasana rumah menjadi semakin menyeramkan dan jalan menuju basement akhirnya terbuka. Namun saat pemain hendak masuk ke basement, kucing peliharaannya tiba-tiba menolak masuk dan terus mengeong ketakutan di depan pintu basement.

Chap 3 - Basement

Berlangsung di basement berbentuk labirin gelap yang dipenuhi ruangan ritual dan lorong sempit. Di sana, pemain mengetahui bahwa kakek misterius itu sebenarnya adalah pemilik rumah yang menggunakan manusia tersesat sebagai tumbal ritual keabadian. Dengan keris yang telah lengkap, pemain akhirnya melawan sang kakek di ruang ritual utama. Setelah berhasil menyerangnya, pemain melarikan diri keluar dari rumah. Namun saat berada di luar, pemain melihat sebuah jurang di dekat desa dan menemukan tubuh dirinya sendiri sudah terbujur di bawah jurang bersama kendaraan yang hancur. Saat itulah pemain sadar bahwa dirinya sebenarnya sudah meninggal sejak awal perjalanan, dan seluruh kejadian di desa tersebut hanyalah arwahnya yang terjebak di tempat itu.

5. Lore

Dahulu, desa tersebut dipenuhi oleh warga yang hidup normal hingga seorang dukun tua mulai mempelajari ilmu hitam demi mendapatkan kehidupan abadi. Ia tinggal di sebuah rumah besar di tengah desa dan melakukan berbagai ritual rahasia di basement rumahnya. Dalam ritual tersebut, ia menggunakan sebuah keris kuno sebagai media untuk menyegel roh-roh gaib agar bisa dikendalikan.

Namun suatu malam, ritual yang dilakukannya gagal dan justru membuka jalan bagi makhluk-makhluk menyeramkan untuk masuk ke desa. Banyak warga mulai menghilang secara misterius, sementara rumah itu berubah menjadi tempat angker yang dipenuhi roh gentayangan. Mengetahui hal tersebut, warga desa mencoba menghentikan ritual dengan memecahkan keris penyegel menjadi dua bagian agar kekuatannya melemah. Tetapi sebelum dibunuh, sang dukun berhasil mengikat arwahnya ke dalam rumah tersebut.

Sejak kejadian itu, desa menjadi kosong dan siapa pun yang memasuki area tersebut saat menjelang malam akan tersesat. Arwah sang dukun kemudian menyamar sebagai seorang kakek tua untuk memancing orang masuk ke rumahnya. Korban-korban yang terjebak akan dipaksa mencari potongan keris tanpa sadar bahwa mereka sedang digunakan sebagai bagian dari ritual baru untuk membangkitkan kekuatannya kembali.

Makhluk-makhluk yang ada di rumah tersebut merupakan sisa kegagalan ritualnya. Pocong menjadi penjaga jalan desa agar tidak ada yang bisa keluar, sementara tuyul berkeliaran di dalam rumah dan basement sebagai roh pengganggu hasil dari tumbal ritual lama.

Di akhir cerita, pemain akhirnya menyadari bahwa dirinya sebenarnya sudah meninggal sejak awal perjalanan akibat terjatuh ke jurang bersama kendaraannya saat menuju desa. Karena arwahnya belum sadar bahwa dirinya telah mati, ia tanpa sengaja tertarik masuk ke desa terkutuk tersebut dan terjebak di dalam permainan sang dukun.