

LAPORAN TUGAS AKHIR

**HARMONISASI ELEMEN *NARRATIVE* DAN *TYCOON* UNTUK
PENGALAMAN IMERSIF DALAM PERANCANGAN DAN
PENGEMBANGAN *GAME “DUNGEON SEBLAK”***

Berperan Sebagai *Game Designer*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh

CANDRA IRAWAN

NIM:21210015

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIFJAKARTA

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR

**HARMONISASI ELEMEN *NARRATIVE* DAN *TYCOON* UNTUK
PENGALAMAN IMERSIF DALAM PERANCANGAN DAN
PENGEMBANGAN *GAME “DUNGEON SEBLAK”***

Berperan Sebagai *Game Designer*

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan



Disusun oleh

CANDRA IRAWAN

NIM:21210015

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : HARMONISASI ELEMEN *NARRATIVE* DAN
TYCOON UNTUK PENGALAMAN IMERSIF DALAM
PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN *GAME*
"DUNGEON SEBLAK"

Penulis : Candra Irawan

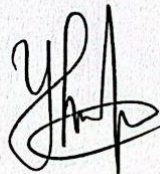
NIM : 21210015

Program Studi : Teknologi Permainan

Jurusan : Desain

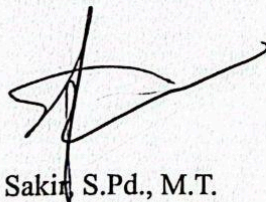
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 22 Juli 2025.

Disahkan oleh: Ketua
Penguji,



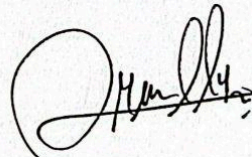
Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP. 198612282010122005

Anggota 1



Muh Sakir, S.Pd., M.T.
NIP. 198307102023211017

Anggota 2



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199104192019032015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S. Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : HARMONISASI ELEMEN
NARRATIVE DAN TYCOON UNTUK
PENGALAMAN IMERSIF DALAM
PERANCANGAN DAN
PENGEMBANGAN GAME
“DUNGEON SEBLAK”

Penulis : Candra Irawan
NIM : 21210015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



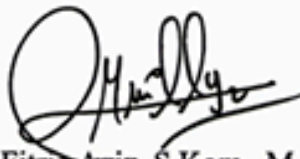
Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP.199104192019032015

Pembimbing 2



Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT
NIP.198607062019032010

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom
NIP.199104192019032015

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candra Irawan
NIM : 21210015
Program Studi : Teknologi Permianan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**HARMONISASI ELEMEN NARRATIVE DAN TYCOON UNTUK
PENGALAMAN IMERSIF DALAM PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN
GAME “DUNGEON SEBLAK”**

adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Jakarta, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Candra Irawan
NIM: 21210015



PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Candra Irawan
NIM : 21210015
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **HARMONISASI ELEMEN NARRATIVE DAN TYCOON UNTUK PENGALAMAN IMERSIF DALAM PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN GAME “DUNGEON SEBLAK”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 20 Juni 2025
Yang menyatakan,



Candra Irawan
NIM: 21210015



ABSTRAK

This study focuses on the design and development of *Dungeon Seblak*, a fantasy-themed game in which players manage a hotpot restaurant hidden deep within a dungeon. The game combines two primary elements in its design: a strong narrative and tycoon-style resource management mechanics. The narrative component adds emotional depth and player attachment through interactions with various unique characters, while the tycoon aspect challenges players to manage ingredient stocks, time, and make strategic decisions to keep the restaurant running. This hybrid gameplay model offers the potential for an immersive experience but also presents design challenges in balancing these elements. To address this, the study adopts the Double Diamond Design Model as a framework for exploring and developing a harmonious integration between narrative and gameplay systems. The main objective is to ensure that narrative richness enhances, rather than disrupts, player engagement and enjoyment.

Keywords: Game design, Narrative, Tycoon, Fantasy game, Double Diamond, Dungeon.

Penelitian ini membahas perancangan dan pengembangan *Dungeon Seblak*, sebuah game berlatar dunia fantasi di mana pemain mengelola restoran hotpot yang tersembunyi di dalam sebuah *dungeon*. *Game* ini menggabungkan dua elemen utama dalam desainnya: naratif yang kuat dan mekanik *tycoon* berbasis manajemen sumber daya. Elemen naratif memberikan kedalaman emosional dan keterikatan dengan karakter yang ditemui selama permainan, sementara aspek *tycoon* menantang pemain untuk mengatur stok bahan makanan, mengelola waktu, serta membuat keputusan strategis demi kelangsungan restorannya. Kombinasi kedua elemen ini berpotensi menciptakan pengalaman bermain yang imersif, namun juga menghadirkan tantangan desain dalam menyeimbangkan keduanya. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Model Desain *Double Diamond* untuk mengeksplorasi dan mengembangkan integrasi yang harmonis antara narasi dan mekanik permainan. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa kekuatan cerita dapat berjalan seiring dengan keseruan gameplay tanpa saling mengganggu.

Kata kunci: Desain *game*, Naratif, Tycoon, *Game* fantasi, *Double diamond*, *Dungeon*.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kekuatan, serta ketekunan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai bagian dari proses perolehan gelar Sarjana Terapan pada Program Studi Teknologi Permainan, dengan mengangkat tema harmonisasi elemen naratif dan *tycoon* dalam pengembangan *game* “*Dungeon Seblak*”

Tugas akhir ini tentunya tidak akan dapat terselesaikan tanpa bimbingan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Ibu Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Ibu Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Ibu Prilly Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan masukan berharga selama proses pengembangan produk.
7. Ibu Yeni Nurhasanah, S.Pd., MT selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan penulisan dan pengembangan produk.
8. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu dan semangat belajar selama masa studi.
9. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan semangat tiada henti dalam setiap langkah penulis.
10. Novrianti Pratiwi yang telah memberikan dorongan moral dan motivasi kepada penulis selama proses penulisan.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa mendatang.

Jakarta, Juli 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'C' followed by a series of loops and a long horizontal stroke ending in a small dot.

Candra Irawan
NIM: 21210015

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN SUMBER.....	10
A. Narasi Dalam Game.....	10
B. Tycoon Sebagai Genre Game.....	10
C. Harmonisasi Genre Narrative Dengan Genre Lain.....	11
D. Aspek Game Design.....	12
E. Insight Discovery Color Model.....	14
F. Referensi Game.....	16
G. Figma.....	17
H. Notion.....	18
I. Metode Pengembangan Double Diamond.....	19
J. Skala Likert.....	20
BAB III METODE PENGKAJIAN.....	22
A. Langkah-langkah pengkajian.....	22
B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	24
C. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Kajian.....	27
B. Pembahasan.....	50
BAB V PENUTUP.....	52
A. Simpulan.....	52
B. Implikasi.....	53
C. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Butir Pernyataan Kuesioner.....	28
Tabel 2 Pernyataan Kuesioner Uji Keberhasilan.....	30
Tabel 3 Variabel Layered Design.....	33
Tabel 4 Mekanik Inti Game Dungeon Seblak.....	35
Tabel 5 Sistem Waktu dalam Mode Penjualan Game Dungeon Seblak.....	36
Tabel 6 Rancangan Makro Game Dungeon Seblak.....	36
Tabel 7 Progresi Rank Toko & Peningkatan Ingredients.....	41
Tabel 8 Perhitungan Skor Harapan.....	50
Tabel 9 Perhitungan Skor Observasi.....	41
Tabel 10 Pernyataan Kuesioner Uji Keberhasilan.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penggambaran Insight Discovery Color Model.....	7
Gambar 2 Bagan Double Diamond dalam Perancangan Game Dungeon Seblak.....	24
Gambar 3 Perancangan Layered Design Game Dungeon Seblak.....	33
Gambar 4 Core Loop Game Dungeon Seblak.....	37
Gambar 5 Flow Game Dungeon Seblak.....	39
Gambar 6 Flow Game Dungeon Seblak.....	40
Gambar 7 Rancangan Adventurers Management.....	43
Gambar 8 Scenario Serving Mode.....	44
Gambar 9 Default Serving Mode.....	46
Gambar 10 Main Menu UI.....	48
Gambar 11 Game Scene UI.....	49
Gambar 12 Ingredients Manager UI.....	50
Gambar 13 QTE Mini Game UI.....	51
Gambar 14 Adventurers Manage UI.....	52
Gambar 15 Pie Chart Warna Dominan Responden.....	53
Gambar 16 Pie Chart Jumlah Value Responden.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	57
LAMPIRAN 2 LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	58
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TUGAS AKHIR.....	60
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	61
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI KEGIATAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	62