

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *GAME* DESAIN BERTEMA KURIR DENGAN PENDEKATAN GENRE ROGUELIKE – DECKBUILDER (*Game Designer, 3D Artist*)

KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

MUHAMAD DAFA MAULIDYA

NIM: 21210032

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

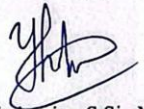
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GAME DESAIN BERTEMA KURIR
DENGAN PENDEKATAN GENRE ROGUELIKE -
DECKBUILDER
Penulis : Muhamad Dafa Maulidya
NIM : 21210032
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 21 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



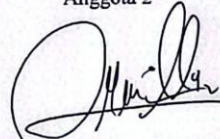
Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom
NIP.198612282010122005

Anggota 1



Misbakul Munir, M.Pd.I
NIP. 198305162024211005

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I,
NIP 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN GAME DESAIN BERTEMA KURIR
DENGAN PENDEKATAN GENRE ROGUELIKE -
DECKBUILDER
Penulis : Muhamad Dafa Maulidya
NIM : 21210032
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 30 Juni 2021

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Rido Galih Alief, S.A.B., M.A.B
NIP. 198511192023211012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhamad Dafa Maulidya
NIM	: 21210032
Program Studi	: Teknologi Permainan
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PERANCANGAN GAME DESAIN BERTEMA KURIR DENGAN PENDEKATAN GENRE ROGUELIKE - DECKBUILDER

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, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muhamad Dafa Maulidya

NIM: 21210032

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Dafa Maulidya
NIM : 21210032
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian 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:

PERANCANGAN GANE DESAIN BERTEMA KURIR DENGAN PENDEKATAN GENRE ROGUELIKE - DECKBUILDER 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

Yang menyatakan,



Muhamad Dafa Maulidya
NIM: 21210032

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulis yang telah melaksanakan Tugas Akhir yang diselenggarakan oleh program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

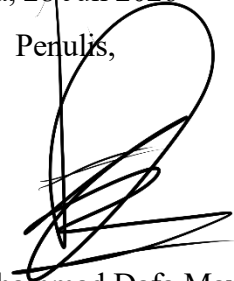
Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Desain.
4. Muhammad Sorin Dzikrulloh dan Nur Ifani Khoirunnissa., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.kom., Dosen Pembimbing 1.
7. Rido Galih Alief, M.A.B., Dosen Pembimbing 2.
8. Yesa Leilani sebagai tim 2d artist yang membantu dalam pembuatan *game* ini
9. Alvian Eka Putra sebagai *game programmer* yang membantu dalam pembuatan game ini
10. Seluruh tim mirukulab yang dapat membuat game ini terlaksana.
11. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
12. Instansi terkait.
13. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk tetap semangat menjalani kegiatan ini dengan sepenuh hati.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 28 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and strokes, positioned over the printed name.

Muhammad Dafa Maulidya
NIM.21210032

ABSTRACT

This design project aims to develop a simulation video game themed around the courier profession, utilizing a Roguelike-Deckbuilder genre approach. The courier profession involves complex field dynamics that have recently been widely documented in social media content—ranging from navigation challenges when lost on unfamiliar routes and the risk of unexpected interactions, such as being chased by wild animals or pets, to various anomalous incidents encountered along the way. These dynamics, which combine the demands of punctuality, route management, and adaptation to unpredictable situations, hold significant potential for exploration within interactive media. This research employs a qualitative - quantitative method with a descriptive approach, referencing the Game Development Life Cycle (GDLC) framework. The design process includes a literature study on game mechanics, comparative analysis of similar titles, development of hybrid mechanics (card planning and simultaneous execution), and the creation of 3D visual assets. The results of this design are expected to produce a game that not only provides a fresh strategic experience for players through card management mechanics but also represents the real-world challenges and human side of courier work in an interactive manner. Furthermore, this project seeks to integrate visual communication design aspects to create an interface and game environment that is communicative, thereby supporting player decision-making within the dynamic game system.

Keywords: *courier, Deckbuilder, Game Design, roguelike, qualitative methods.*

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah video game simulasi bertema profesi kurir dengan pendekatan genre Roguelike-Deckbuilder. Profesi kurir memiliki dinamika pekerjaan lapangan yang kompleks, yang belakangan ini banyak terekam dalam fenomena konten media sosial. mulai dari tantangan navigasi saat tersesat di rute yang asing, risiko interaksi tak terduga seperti dikejar hewan liar atau peliharaan, hingga berbagai kejadian anomali di perjalanan. Dinamika yang memadukan tuntutan ketepatan waktu, manajemen rute, serta adaptasi terhadap situasi tak terduga tersebut memiliki potensi besar untuk dieksplorasi dalam media interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif - kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang mengacu pada kerangka kerja Game Development Life Cycle (GDLC). Proses perancangan mencakup studi literatur mengenai mekanika game, analisis komparasi terhadap game sejenis, pengembangan konsep mekanika hibrida (perencanaan kartu dan eksekusi serempak), pembuatan aset visual 3d. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menghasilkan game yang tidak hanya memberikan pengalaman strategi yang segar bagi pemain melalui mekanisme manajemen kartu, tetapi juga merepresentasikan tantangan nyata dan sisi humanis pekerjaan kurir secara interaktif. Selain itu, perancangan ini berupaya mengintegrasikan aspek desain komunikasi visual dalam menciptakan antarmuka dan lingkungan permainan yang komunikatif untuk mendukung pengambilan keputusan pemain dalam sistem permainan yang dinamis.

Kata Kunci: *courier, Deckbuilder, Game Design, roguelike, qualitative methods.*

DAFTAR ISI

<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	5
1. Karakteristik Genre Roguelike.....	7
2. Karakteristik Genre Deckbuilder	8
3. Hibridasi Genre	8
1. Dinamika Last Mile Delivery	15
2. Manajemen Waktu dan Navigasi.....	15
G. Studi Komparasi	15
1. Slay the Spire	15
2. Crypt of the NecroDancer	16
3. Analisis Kebaruan.....	17
BAB III	18
A. Game Development Life Cycle (GDLC)	18
1. Initiation	18
2. Pre-Production	19
3. Production	19
4. Testing	20
A. Teknik Pengumpulan Data.....	20
1. Metode Penelitian	20
2. Subjek Penelitian	20

3. Pengumpulan Data.....	21
4. Teknik Analisis Data.....	21
B. Analisis Target Audiens.....	21
C. Studi Visual Antarmuka.....	22
1. Prinsip Desain Kartu	22
2. Visualisasi Peta dan lingkungan	22
3. Gaya Visual.....	23
D. Kebutuhan perangkat pengembangan	23
1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) :	23
2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	27
BAB IV	28
A. Initiation	28
B. Tahap Pra-Produksi.....	28
1. <i>Game Overview</i>	29
2. Spesifikasi Game.....	33
3. Game Flow	34
4. Arsitektur Deckbuilding.....	35
5. Perancangan level	36
C. Tahap Produksi	39
a. Main menu	40
b. Karakter.....	40
c. Musuh (<i>enemy</i>)	47
d. Environment.....	51
e. Desain Antarmuka.....	55
D. Validasi Ahli	56
E. Pengujian Responden Umum.....	63
4. Rekapitulasi Data Kuesioner Responden Umum.....	65
BAB V.....	71
A. KESIMPULAN.....	71
B. SARAN	71
Biodata Mahasiswa	73

DAFTAR PUSTAKA	74
Lampiran 1: Cek Plagiarisme.....	76
Lampiran 2: Lembar bimbingan Tugas Akhir	77
Lampiran 3: Dokumentasi Hasil Kuesioner.....	79
Lampiran 4: Game Design Document	83
Lampiran 5: Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Cek Plagiarisme.....	76
Lampiran 2: Lembar bimbingan Tugas Akhir	77
Lampiran 3: Dokumentasi Hasil Kuesioner.....	79
Lampiran 4: Game Design Document	83
Lampiran 5: Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Rogue Games 1980 Sumber : Epyx, Inc./Pixel Games.....	7
Gambar 2: Slay the spire main game screen	16
Gambar 3: Crypt of the Necrodancer game screen	16
Gambar 4: Game development cycle (Sumber: teknosecret.wordpress.com)	18
Gambar 5: Card Concept.....	22
Gambar 6: Grid System Lost in Delivery	23
Gambar 7: Referensi Visual 2 (Sumber: Pinterest).....	23
Gambar 8: Referensi Visual 1 (Sumber: pinterest)	23
Gambar 9: Adobe Illustrator (Sumber: icons8.com/icons/set/adobe-ilustrator) ...	24
Gambar 10: Trello Sumber: icons8.com/icons/set/Trello	24
Gambar 11: Blender Sumber: icons8.com/icons/set/discord	25
Gambar 12: Adobe Photoshop (Sumber: icons8.com/icons/set/photoshop).....	26
Gambar 13: Discord (Sumber: icons8.com/icons/set/discord)	26
Gambar 14: Desain awal Lost in Delivery	29
Gambar 15: Desain awal Lost in Delivery	29
Gambar 16: Desain awal Lost in Delivery	29
Gambar 17: Desain Awal Lost in Delivery.....	30
Gambar 18: Desain Awal Lost in Delivery.....	30
Gambar 19: Desain awal Lost in Delivery	30
Gambar 20: Desain awal Lost in Delivery	30
Gambar 21: Desain awal Lost in Delivery	31
Gambar 22: Desain awal Lost in Delivery	31
Gambar 23: Desain awal Lost in Delivery	31
Gambar 24: Desain awal Lost in Delivery	31
Gambar 25: Desain awal Lost in Delivery	32
Gambar 26: Desain awal Lost in Delivery	32
Gambar 27 Desain awal Lost in Delivery	32
Gambar 28: Flowchart gameplay Lost in Delivery.....	34
Gambar 29: Flowchart level Lost in Delivery'	38
Gambar 30: Konsep main menu Lost in Delivery	40
Gambar 31: Konsep main menu Lost in Delivery	40
Gambar 32: Karakter Sacha	40
Gambar 33: Desain awal Sacha	41
Gambar 34: T Pose Referensi Sacha.....	42
Gambar 35: 3D model Sacha	42
Gambar 36: 3d Texture Sacha.....	43
Gambar 37: 3d Rigging Sacha	43

Gambar 38: Animasi Idle Sacha	44
Gambar 39: Animasi Jump Sacha	45
Gambar 40: Take damage animasi Sacha	45
Gambar 41: Can't Move Animasi Sacha	46
Gambar 42: Knife/Axe Animasi	46
Gambar 43: 3D model beruang	47
Gambar 44: 3d model ular	47
Gambar 45: 3d Rigging Beruang	48
Gambar 46: 3d Rigging Ular	48
Gambar 47: Animasi attack Beruang	48
Gambar 48: Animasi jump Beruang	49
Gambar 49: Animasi take damage Beruang	49
Gambar 50: Animasi idle Beruang	50
Gambar 51: animasi ular idle	50
Gambar 52: animasi jump ular	51
Gambar 53: 3d model batu	51
Gambar 54: 3d model batang pohon	52
Gambar 55: 3d model bush	52
Gambar 56: 3d model blok tanah	53
Gambar 57: 3d model blok rumput	53
Gambar 58: 3d model paket	54
Gambar 59: 3d model pohon	54
Gambar 60: Wireframe gameplay utama rework antarmuka	55
Gambar 61: Wireframe pause menu antarmuka rework	55
Gambar 62: Hasil rework antarmuka gameplay	56
Gambar 63: Hasil rework antarmuka pause menu	56
Gambar 64: Luxman Moonlit market	57
Gambar 65: Wawancara dengan ahli Muhammad Afif	60