

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *GAME* HOROR 3D UNTUK MENGGANGKAT**  
**CERITA HOROR DARI INDONESIA**  
**“MISTERI DESA GAIB” SEBAGAI *GAME* 3D ARTIST**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:  
**Afta Dwi Pratama**  
**19021005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2023**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN *GAME* HOROR 3D UNTUK MENGGANGKAT**  
**CERITA HOROR DARI INDONESIA**  
**“MISTERI DESA GAIB” SEBAGAI *GAME* 3D ARTIST**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:  
**Afta Dwi Pratama**  
**19021005**


**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR


Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN GAME HOROR 3D UNTUK  
MENGANGKAT CERITA HOROR DARI INDONESIA  
"MISTERI DESA GAIB" SEBAGAI *GAME 3D ARTIST*  
Penulis : Afta Dwi Pratama  
NIM : 19021005  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 27 Juli 2023

Disahkan Oleh :  
Ketua Penguji

  
Rudy Cahyadi, S.Si., MT  
NIP. 197503192008121002

Anggota 1

  
Refi Yuliana, S.Sos., M.Si.  
NIP. 198407072019032009


Anggota 2

  
Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T

**DIGITALLY SIGNED**

By Tita Aprilliawati at 2:47:50 PM, 27-Jul-23

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain

  
Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.  
NIP. 198011122010122003

### LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan *Game* Horor 3D Untuk Mengangkat Cerita Horor Dari Indonesia "Misteri Desa Gaib" Sebagai 3D *artist*  
Penulis : Afta Dwi Pratama  
NIM : 19021005  
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi : D4)  
Jurusan : Desain  
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ..~~29.09.2023~~.. ..11..2023..2023..

Pembimbing 1



Deddy Stevan H Tobing, DIP ING.  
NIP. 198010312014041001

Pembimbing 2



**DIGITALLY SIGNED**  
By: Tita Aprilliawati Putri Santoso at 2:47:50 PM, 11-Jul-23

Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T.  
NIP. 198607062019032010

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afta Dwi Pratama  
NIM : 19021005  
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
**PEMBUATAN GAME HOROR 3D UNTUK MENGGANGKAT CERITA  
HOROR DARI INDONESIA “Misteri Desa Gaib” Sebagai 3D Game Artist**  
adalah **Original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari  
Plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian 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, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Afta Dwi Pratama  
NIM. 19021005

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Afta Dwi Pratama  
NIM : 19021005  
Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi D4)  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PEMBUATAN GAME HOROR 3D UNTUK MENGANGKAT CERITA HOROR DARI INDONESIA “Misteri Desa Gaib” Sebagai 3D artist** beserta perangkat yang ada.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Afta Dwi Pratama  
NIM. 19021005

## ABSTRAK

*Many teenagers today rarely obey the culture and etiquette of a place, so they act as they please, namely, they disobey the etiquette in the areas they visit. Even though their arbitrary actions can provoke anger from the occupants of the unseen in the area. And it's not uncommon for parents to always remind their children to maintain good manners and remember God and carry out God's orders so that all their affairs are made easy and always under God's protection, but often the child ignores the advice of his parents, thus making himself wretched. Therefore the author and the team raised the theme of this horror game, namely "Mystery of the Unseen Village" aimed at providing education and an illustration that manners in a place are an important matter and every region has myths, prohibitions, or taboos that must be obeyed, and always listen to parental advice which is very important to do because every word of advice parents give to their children is the best thing for the safety of their children. In the process of making this game using a Game Development Life Cycle (GDLC) method or the development cycle of a game. In this writing, there are working steps for making game assets "Mystery of the Unseen Village", including the process of Modeling, Texturing, Rigging, and animating, using Blender 3D software and Adobe Illustrator for the texturing process.*

**Keywords:** *Game 3D Horror, Game 3D Artist*

Banyak remaja zaman sekarang yang sudah jarang menaati budaya dan tata krama pada suatu tempat maka dari itu mereka bertindak sesuka hatinya, yakni tidak menaati tata krama di daerah yang mereka kunjungi. Padahal tindakan mereka yang seenaknya bisa memancing kemarahan dari penghuni ghaib yang terdapat di daerah tersebut. Dan tidak jarang orang tua yang selalu mengingatkan anaknya untuk menjaga tata krama dan mengingat tuhan serta menjalani perintah tuhan supaya segala urusannya dipermudah dan selalu dalam lindungan tuhan, namun seringkali anak tersebut mengacuhkan nasihat orang tuanya, sehingga membuat dirinya sendiri celaka. Oleh karena itu penulis dan tim mengangkat tema *game* horor ini yaitu "Misteri Desa Ghaib" bertujuan memberikan edukasi dan gambaran bahwasanya tata krama di suatu tempat itu suatu hal yang penting dan setiap daerah memiliki mitos, dan larangan atau pantangan yang harus dipatuhi, serta selalu mendengarkan nasihat orang tua yang sangat penting untuk dilakukan, karena setiap perkataan nasihat yang diberikan orang tua terhadap anaknya adalah suatu hal yang terbaik demi keselamatan anaknya. Pada proses pembuatan *game* ini menggunakan sebuah metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) atau siklus pengembangan sebuah *game*. Dalam penulisan ini terdapat langkah-langkah kerja pembuatan *asset game* "Misteri Desa Ghaib", meliputi proses *Modelling, Texturing, Rigging* dan *animating*, menggunakan *software Blender 3D* dan *Adobe Illutstrator* untuk proses *texturing*.

**Kata Kunci:** *Game 3D Horror, Game 3D Artist*

## PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat hikmat, kekuatan, kesanggupan dan kemudahan, yang karenanya penulis dapat menyelesaikan Laporan Proposal Tugas Akhir tepat pada waktunya.

Dalam Laporan Proposal Tugas Akhir ini, penulis menuangkan segala daya dan upaya untuk mengerjakan Laporan Proposal Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak atas bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materil karena penulis tidak akan bisa menyelesaikan karya Tugas akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak.

1. Dr. Tipri Rose Kartika., M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurnama Supiyanti, S.Kom, MT selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Yeni Nurhasanah, S.Pd M.T. selaku Ketua Program Studi Teknologi Permainan.
6. Deddy Stevano H Tobing, DIP ING. selaku dosen Pembimbing I.
7. Tita Aprilliawati Putri Santoso, S.ST., M.T. selaku dosen pembimbing II.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi dalam memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Laporan Proposal Tugas Akhir penulis.
9. Afta Dwi Pratama, Rizky Ramadhan AB, dan Syahrul Izza selaku rekan satu tim dalam pengerjaan laporan proposal Tugas Akhir “Misteri Desa Ghaib” yang dengan penuh perjuangan dan semangat menyelesaikan Laporan



Proposal Tugas Akhir ini.

10. Teman seangkatan Teknologi Permainan yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini.
11. Keluarga penulis, khususnya Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan untuk hasil yang lebih baik kedepannya. Demikianlah laporan yang penulis buat, semoga laporan ini dapat menjadi berkat dan manfaat bagi setiap orang yang membacanya. Terima kasih.

Jakarta, 11 Juni 2023

Penulis



Afta Dwi Pratama

19021005

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan .....	4
<b>BAB II KAJIAN SUMBER</b> .....	<b>5</b>
A. Cerita Horor .....	5
B. <i>Game</i> .....	5
C. <i>Game</i> Horor .....	6
D. <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC).....	6
E. Blender .....	8
F. Unity.....	9
G. <i>Adobe Illustrator</i> .....	10
H. <i>Game Artis</i> .....	10
I. <i>3D Modelling</i> .....	11
J. <i>Lowpoly Modelling</i> .....	11
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN</b> .....	<b>12</b>
A. <i>Initiation</i> .....	12

B. Tahap Praproduksi.....	17
C. Tahap Produksi .....	20
D. <i>Testing</i> .....	21
E. <i>Release</i> .....	22
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
A. <i>Initiation</i> .....	23
B. Pra-Produksi.....	24
C. Produksi .....	26
D. <i>Testing</i> .....	43
E. <i>Release</i> .....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
A. Simpulan .....	50
B. Saran.....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur penyusunan <i>job desc</i> .....	17
Tabel 3.2 Prosedur penyusunan <i>Timeline</i> .....	18
Tabel 4.1 Pengujian <i>Blackbox</i> .....	44
Tabel 4.2 <i>Game Tester</i> .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Game Development Life Cycle</i> .....	7
Gambar 2.2 Logo <i>Blender</i> .....	8
Gambar 2.3 Logo <i>Unity</i> .....	9
Gambar 4.1 Tampilan <i>Blender</i> 3D .....	25
Gambar 4.2 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> .....	25
Gambar 4.3 Tampilan <i>Unity</i> .....	26
Gambar 4.4 3D Model dan <i>Rendering</i> rumah-rumah .....	27
Gambar 4.5 3D Model dan <i>Rendering</i> rumah-rumah .....	27
Gambar 4.6 3D Model dan <i>Rendering</i> properti rumah satu .....	27
Gambar 4.7 3D Model dan <i>Rendering</i> properti rumah dua .....	28
Gambar 4.8 3D Model dan <i>Rendering</i> tembok dan gerbang .....	28
Gambar 4.9 3D Model dan <i>Rendering</i> Kuburan .....	28
Gambar 4.10 3D <i>Modeling</i> dan <i>Rendering</i> Kunci .....	29
Gambar 4.11 3D <i>Modeling</i> dan <i>Rendering</i> Pohon Pisang .....	29
Gambar 4.12 Referensi Model 3D lowpoly .....	30
Gambar 4.13 Model 3D dan <i>Rendering</i> NPC Firman .....	30
Gambar 4.14 Referensi Kuntilanak pada <i>game</i> pamali .....	31
Gambar 4.15 Model 3D dan <i>Rendering</i> NPC, <i>Enemy</i> Kuntilanak .....	31
Gambar 4.16 Referensi gambar pocong .....	32
Gambar 4.17 Model 3D dan <i>Rendering</i> NPC, <i>Enemy</i> Pocong .....	32
Gambar 4.18 Proses <i>Rigging</i> dan <i>Animating</i> karakter Firman .....	33
Gambar 4.19 Proses <i>Rigging</i> dan <i>Animating</i> karakter pocong .....	33
Gambar 4.20 Proses <i>Rigging</i> dan <i>Animating</i> karakter pocong .....	34
Gambar 4.21 import <i>asset</i> ke dalam project <i>Unity</i> 3D .....	35
Gambar 4.22 Inspector box <i>collider</i> di <i>object</i> .....	35
Gambar 4.23 <i>Terrain Scene</i> 1 .....	36
Gambar 4.24 <i>Terrain Scene</i> 2 .....	36
Gambar 4.25 <i>Terrain Scene</i> 3 .....	37
Gambar 4.26 <i>Grass asset</i> .....	37
Gambar 4.27 Pohon kelapa .....	38
Gambar 4.28 Pohon-Pohon .....	38
Gambar 4.29 <i>Environment</i> rumah satu .....	39
Gambar 4.30 <i>Environment</i> kuburan .....	39
Gambar 4.31 <i>Environment</i> rumah dua .....	39
Gambar 4.32 <i>Environment</i> kebun pisang .....	39
Gambar 4.33 Tembok dan gerbang .....	39
Gambar 4.34 <i>Map</i> dalam <i>game</i> .....	39
Gambar 4.35 <i>Particle fog Effect</i> .....	40
Gambar 4.36 Proses pembuatan <i>cutscene</i> 1 .....	41
Gambar 4.37 <i>Cutscene</i> 2 .....	42
Gambar 4.38 Proses pembuatan <i>Bad Ending</i> .....	43
Gambar 4.39 Proses pembuatan <i>Good Ending</i> .....	43
Gambar 4.40 Proses <i>Profiling</i> .....	48
Gambar 4.41 Halaman <i>page itch.io</i> .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Biodata Pribadi Penulis.....	54
<b>Lampiran 2</b> Tampilan karakter nampak depan, kiri, kanan, belakang. ....	55
<b>Lampiran 3</b> Dokumentasi pengujian <i>BETA game</i> Misteri Desa Gaib.....	58