

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN IDE *GAME* 3D HOROR “MULIH”**

**BERBASIS DESKTOP UNTUK MELESTARIKAN**

**KEBUDAYAAN JAWA TENGAH**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

**Muhammad Raihan Athallah**

**19021039**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2023**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN IDE *GAME* 3D HOROR “MULIH”**

**BERBASIS DESKTOP UNTUK MELESTARIKAN**

**KEBUDAYAAN JAWA TENGAH**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun Oleh :

**Muhammad Raihan Athallah**

**19021039**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN IDE GAME 3D HOROR  
“MULIH” BERBASIS DESKTOP UNTUK  
MELESTARIKAN KEBUDAYAAN JAWA  
TENGAH  
Penulis : Muhammad Raihan Athallah  
NIM : 19021039  
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 17 Juli 2023.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



**Nofiandri Setyasmara, ST.,M.Ak.,MT.**

NIP. 197811202005011005

Anggota 1



**Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.**

NIP. 198801052019032012

Anggota 2



**Dipl.-ing Deddy Stevano H. Tobing,  
M.Si(Han).**

NIP. 198010312014041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



**Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.,**

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN IDE *GAME* 3D HOROR  
“MULIH” BERBASIS DESKTOP UNTUK  
MELESTARIKAN KEBUDAYAAN JAWA  
TENGAH  
Penulis : Muhammad Raihan Athallah  
NIM : 19021039  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 6 Juli 2023

Pembimbing 1



**Dipl.-ing Deddy Stevano H. Tobing,  
M.Si(Han).**

NIP. 198010312014041001

Pembimbing 2



**Yohan Pribadi, S.Kom., M.T.NIP.**

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 : Muhammad Raihan Athallah  
NIM : 19021039  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
Pembuatan PERANCANGAN IDE *GAME* 3D HOROR “MULIH” BERBASIS  
DESKTOP UNTUK MELESTARIKAN KEBUDAYAAN JAWA TENGAH  
**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  
sebenarnya.

Jakarta, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



The image shows a 10,000 Indonesian postage stamp (METERAL TEMPEL) with a Garuda emblem and a signature over it. The stamp is yellow and green, with the number '10000' and the text 'METERAL TEMPEL' and '17AKX551343857' visible.

Muhammad Raihan Athallah

NIM: 19021039

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhammad Raihan Athallah  
NIM : 19021039  
Program Studi : Teknologi Permainan  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

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: PERANCANGAN IDE GAME 3D HOROR “MULIH” BERBASIS DESKTOP UNTUK MELESTARIKAN KEBUDAYAAN JAWA TENGAH. 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, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



The image shows a yellow revenue stamp (Meterai Tempel) with a value of 10,000 Indonesian Rupiah. It features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and 'METERAI TEMPEL'. A signature is written across the stamp, and the identification number 'F.90.AAAKX551343858' is printed at the bottom.

Muhammad Raihan Athallah

NIM: 19021039

## ABSTRAK

*In the era of globalization, the influx of digital culture has made gaming one of the fastest growing fields in people's lives. This digital culture has decreased the interest of Indonesian people in Indonesian culture. This is due to the use of gadgets or technology that is only used to play games with a long enough usage time without being able to utilize existing technology to find out and learn about its culture. As a way to increase the interest of Indonesian people while preserving Indonesian culture, especially Central Java, by playing games that have elements of Indonesian culture. However, there are still few games that raise themes about Indonesian culture. Therefore, the author and the team made a PC game that raised the theme of horror with the concept of Central Java culture. The making of this game applies the GDLC (game development life cycle) method, through 6 stages of initiation, pre-production, production, testing, beta, and release. The author acts as a game designer who designs the idea of making a game that is contained in the Game Design Document (GDD). The game with the title "MULIH" is expected to positively impact the Indonesian people to always preserve and increase their interest in Indonesian culture.*

**Keywords:** *Game, Horror, Game Designer, GDLC.*

Di era globalisasi, masuknya budaya digital menjadikan *game* sebagai salah satu bidang yang berkembang pesat dalam kehidupan masyarakat. Budaya digital ini membuat minat masyarakat Indonesia menurun terhadap kebudayaan Indonesia. Ini dikarenakan adanya penggunaan gadget atau teknologi yang hanya digunakan untuk bermain *games* saja dengan waktu penggunaan yang cukup lama tanpa bisa memanfaatkan teknologi yang ada untuk mencari tahu dan mempelajari tentang kebudayaannya. Adapun cara untuk meningkatkan minat masyarakat Indonesia sekaligus melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya Jawa Tengah, dengan bermain *games* yang memiliki unsur kebudayaan Indonesia. Namun masih sedikit *games* yang mengangkat tema tentang kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu penulis dan tim membuat *game* PC yang mengangkat tema horor dengan konsep kebudayaan Jawa Tengah. Pembuatan *game* ini menerapkan metode GDLC (game development life cycle), melalui 6 tahapan inisiasi, pra produksi, produksi, testing, beta, dan rilis. Penulis berperan sebagai *game designer* yang merancang ide pembuatan *game* yang tertuang dalam *Game Design Document* (GDD). *Game* dengan judul "MULIH" diharapkan dapat memberikan dampak positif kepada masyarakat Indonesia untuk selalu melestarikan dan meningkatkan minat mereka terhadap kebudayaan Indonesia.

**Kata Kunci:** Permainan, Horor, Desainer Permainan, GDLC.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa agar dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai tim yang masing-masing bekerja sebagai *game desainer* dalam pembuatan karya produk permainan tiga dimensi bergenre horor. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Tugas Akhir dengan judul “MULIH”.

Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak pada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan kekuatan, kesabaran, dan kesehatan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal Tugas Akhir dan mengucapkan terima kasih Keluarga para penulis. Kemudian penulis juga ingin berterima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain
4. Yeni Nurhasanah, S.Pd., M.T, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Permainan
5. Dipl.-ing Deddy Stevano H. Tobing, M.Si(Han)., selaku Pembimbing I yang telah membantu dalam penyusunan proposal dan *game design document*.
6. Yohan Pribadi, S.Kom., M.T., selaku Pembimbing II yang telah membantu dalam penyusunan proposal dan *game design document*.
7. Muhammad Zhuhelmy, S.Kom selaku Bagian Administrasi Program Studi Teknologi Permainan



8. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu kepada mahasiswa/i selama penulis menempuh Pendidikan disini.
9. Teman-teman seperjuangan di Politeknik Negeri Media Kreatif, terutama dari Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proposal tugas akhir ini. Oleh karenanya, penulis berharap akan kritik dan saran yang membangun untuk tugas akhir ini agar menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi khalayak umum.

Jakarta, 6 Juli 2023



Muhammad Raihan Athallah  
19021039

## DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah .....	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1. Jawa Tengah .....	6
2.2. Rumah Joglo.....	7
2.3. Batik Kawung.....	8
2.4. Batik Parang Lereng .....	9

2.5.	Gamelan.....	10
2.6.	Keris .....	11
2.7.	Pengertian Game .....	11
2.7.1.	Horor .....	12
2.7.2.	<i>Role playing game</i> .....	12
2.7.3.	Petualangan .....	12
2.1.4	<i>Action</i> .....	13
2.8.	Game Design Document.....	13
2.8.1.	<i>Game Treatment</i> .....	13
2.8.2.	<i>High Concept</i> .....	14
2.8.3.	<i>World Design Document</i> .....	14
2.8.4.	<i>Character Design</i> .....	14
2.8.5.	<i>Storyboard</i> .....	14
2.8.6.	<i>Story and Level Progression</i> .....	14
2.9.	<i>Genre Horror</i> .....	15
2.10.	<i>Gameplay</i> .....	15
2.11.	Gaya Seni <i>Game</i> Horor.....	16
2.12.	Referensi dan Inovasi.....	16
BAB III METODE PENCIPTAAN.....		19
3.1.	Jenis Kajian .....	19
3.1.1.	Proses Atau Langkah Kerja Pada GDLC ( <i>Game Development Life Cycle</i> )	20
3.2.	Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.3.	Peran Tugas Tim Pembuat <i>game</i> .....	24
3.4.	<i>Timeline</i> .....	25

3.5. <i>Jobdesc</i> .....	28
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN .....	29
4.1 <i>Initiation</i> .....	29
4.1.1. Penentuan Konsep .....	29
4.1.2. Deskripsi <i>Game</i> Sederhana .....	29
4.2. <i>Pra Production</i> .....	29
4.2.1. Cerita .....	30
4.2.2. <i>Gameplay</i> .....	33
4.2.3. <i>Level Design</i> .....	33
4.2.4 Storyboard .....	36
4.2.5 Karakter .....	39
Tabel 5. Karakter dan NPC <i>Game</i> MULIH .....	39
4.2.5. <i>Core Diagram</i> .....	41
• <i>Player Explore</i> .....	41
• <i>Collective Item</i> .....	42
• <i>Enemy chase/attack</i> .....	42
4.2.6. <i>Gameflow</i> .....	42
4.3. <i>Production</i> .....	43
4.4. <i>Testing</i> .....	44
4.5. <i>Beta</i> .....	45
BAB V .....	47
PENUTUP .....	47
5.1. Kesimpulan .....	47
5.2. Saran .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	49

LAMPIRAN .....	52
----------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Reference Game Designer pada Games Analysis Malaya Dev</i> .....	9
Tabel 2. Peran dan tanggung jawab anggota MULIH .....	14
Tabel 3. Timeline <i>Pengerjaan Sebagai Game Designer</i> .....	21
Tabel 4. <i>Gameplay</i> Permainan MULIH .....	29
Tabel 5. Karakter dan NPC <i>game</i> MULIH .....	35
Tabel 6. Pertanyaan Testing pada <i>Game</i> MULIH .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rumah Joglo.....	14
Gambar 2. Motif Batik Kawung .....	29
Gambar 3. Motif Batik Parang Lereng.....	30
Gambar 4. Alat Musik Tradisional Gamelan .....	31
Gambar 5. Senjata Tradisional Keris .....	31
Gambar 6. Metode GDLC.....	14
Gambar 7. Level 1 Denah Pedesaan .....	29
Gambar 8. Level 2 Denah didalam rumah Mbok Ratih.....	30
Gambar 9. Level 3 Denah Kuburan .....	31
Gambar 10. <i>Storyboard scene</i> awal permainan .....	31
Gambar 11. <i>Storyboard</i> pemain menemukan acara Gamelan.....	32
Gambar 12. <i>Storyboard</i> pemain eksplorasi rumah Mbok Ratih .....	33
Gambar 13. <i>Storyboard</i> pemain menemukan kuburan .....	34
Gambar 14. <i>POV Jumpscare</i> .....	35
Gambar 15. <i>Core diagram</i> MULIH .....	35
Gambar 16. <i>Gameflow</i> .....	36
Gambar 17. <i>Project Management</i> tahap proses produksi .....	37
Gambar 18. <i>Project Management</i> berisi tugas setiap anggota.....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

Biodata .....	52
Salinan Lembar Bimbingan .....	53
Lampiran survey pra dan pasca produksi .....	55