

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR
“KRAMAT”
(GAME DESIGNER)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI

Media Kreatif

Disusun oleh
FAHMI BAGUS WIBOWO
NIM. 18820008

PROGRAM STUDI DESAIN MODE
(Konsentrasi TEKNOLOGI PERMAINAN)
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Permainan 3D Berbasis Dekstop Bergenre Horor
"Kramat"
Penulis : Fahmi Bagus Wibowo
NIM : 18820008
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi: 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 26 Juli 2022

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

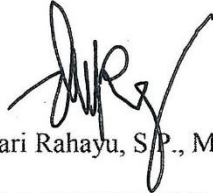


Yuyun Khairunisa, M.Kom

NIP. 19861228201022005

Anggota 1

Anggota 2



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

NIP. 198801052019032012



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing

NIP. 198010312014041001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing

NIP. 198010312014041001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Permainan 3D Berbasis Dekstop Bergenre Horor
"Kramat"
Penulis : Fahmi Bagus Wibowo
NIM : 18820008
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi: Teknologi Permainan)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di .. Jakarta, .. Selasa, 26 Juli, 2022

Pembimbing I



Deddy Stevano H. Tobing, Dipl Ing
NIP. 198010312014041001

Pembimbing II



Faris Rasyadi Putra, S. ST.
NIDN. 0913450006

Mengetahui,
Ketua Koordinator Program Studi

Teknologi Permainan



Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T

NIP. 19860762019032010

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmi Bagus Wibowo
NIM : 18820008
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi: Teknologi Permainan)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 / 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR: KRAMAT”
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, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fahmi Bagus Wibowo

NIM. 18820008

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fahmi Bagus Wibowo
NIM : 18820008
Program Studi : Desain Mode (Konsentrasi: Teknologi Permainan)
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

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: "PERMAINAN 3D BERBASIS DESKTOP BERGENRE HOROR: KRAMAT" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 14 Juli 2022

Yang menyatakan,



Fahmi Bagus Wibowo

NIM: 18820008

ABSTRACT

The rapid development of technology makes it easy to collect accurate information. However, this rapid technological development also has a negative impact on moral values, especially among the younger generation. The effects caused them to be rude to parents and teachers, less socialized in society, less familiar with manners, uttered harsh words and lacked respect for elders. Therefore, we need a means for educating the younger generation about moral values, namely through interesting and educative media, one of which is the media game. This game production method uses Game Development Life Cycle or GDLC. In making this game, it requires GDD or what is commonly called a game design document, because in this game design document, it includes everything needed in making games such as mechanics, stories in the game, what character I am in the game, what devices are used to do this. game creation. This game aims to foster interest in the younger generation to learn moral values in social life.

Keyword: *Moral values, Game, Game Design Document*

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan untuk mengumpulkan informasi yang akurat. Namun, perkembangan teknologi yang pesat ini juga berdampak negatif terhadap nilai-nilai moral, terutama di kalangan generasi muda. Efek yang ditimbulkan membuat mereka menjadi bersikap kasar kepada orang tua dan guru, kurang bersosialisasi di masyarakat, kurang mengenal sopan santun, mengucapkan kata-kata kasar dan kurang menghormati kepada yang lebih tua. Oleh karena itu, diperlukan suatu sarana untuk pengedukasian generasi muda tentang nilai-nilai moral yaitu melalui media yang menarik sekaligus edukatif, salah satunya adalah media permainan. Metode produksi permainan ini menggunakan *Game Development Life Cycle* atau GDLC. Dalam pembuatan permainan ini membutuhkan GDD atau yang biasa disebut *game design document*, karena dalam *game design document* ini merangkup semua yang dibutuhkan dalam pembuatan permainan seperti mekanik, cerita dalam permainan, karakter apa saja yang ada di dalam permainan, perangkat apa saja yang digunakan dalam melakukan pembuatan permainan. Permainan ini bertujuan untuk menumbuhkan minat kepada generasi muda untuk mempelajari nilai-nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat.

Kata Kunci: *Nilai moral, Permainan, Game Design Document*

PRAKARTA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan laporan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma (D4) Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan dan di limpahkan kepada junjungan Nabi besar Nabi Muhammad SAW.

Penulis pun ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak atau bimbingan, dorongan dan bantuan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Bukan Skripsi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, S.E, M.M selaku Direktur dari Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Deddy Stevano H. Tobing, Dipl.Ing, M.Si (Han), selaku Kepala Jurusan Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif, pembimbing I dan Moderator sidang Tugas Akhir di Politeknik Negeri Media Kreatif..
3. Ibu Yeni Nurhasanah, S.Pd, M.T selaku Kepala Program Studi Teknologi Permainan.
4. Bapak Faris Rasyadi Putra, S. ST selaku dosen Pembimbing II di Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Ibu Yuyun Khairunisa, M.Kom. selaku Ketua Penguji sidang Tugas Akhir.
6. Ibu Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M. selaku Anggota Penguji sidang Tugas Akhir.
7. Bapak Muhammad Zhuhelmy, S.Kom selaku Pengadministrasi Jurusan.
8. Teman - teman seperjuangan Program Studi Teknologi Permainan yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

9. Kedua orang tua penulis yang telah memberi semangat dan doa hingga Laporan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini dapat selesai.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis berharap semoga segala kekurangan yang ada pada tugas ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran di masa yang akan datang dan penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir Bukan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Jakarta, 15 Juli 2022

Penulis,



(Fahmi Bagus Wibowo)

NIM.18820008

DAFTAR ISI

PRAKARTA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	3
F. Manfaat	4
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Video game	6
B. Game Horor	7
C. Game Designer	9
D. Pengertian Moral.....	11
E. Game Design Document.....	11
E. Rating 17+	12

METODE KAJIAN.....	13
A. <i>Game Develeopment Life Cycle</i>	13
B. Proses pada <i>Game Development Life Cycle</i>	14
1. <i>Initiation</i>	14
2. <i>Pre – production</i>	14
3. <i>Production</i>	15
4. <i>Testing</i>	16
5. <i>Beta</i>	16
6. <i>Release</i>	16
C. Cara Pengumpulan Data	17
1. Studi Pustaka	17
2. Kuisisioner	17
3. Observasi.....	17
D. Analisis Data	18
1. Tahap Persiapan	18
2. Tahap Penyusunan	18
HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	19
A. Pembuatan Cerita	19
1. Cerita Permainan.....	19
2. Latar Tempat Dan Suana.....	24

B. Game Design Document.....	25
1. Judul Game	25
2. Genre Game	25
3. Misi Permainan	25
4. Karakter,NPC (Non-Playable Character), Items Quest dan Level Design.	28
5. Diagram Alur Permainan	38
6. Objektif Permainan	39
7. Kendali Pemain (<i>Controller</i>).....	39
C. Pembuatan Voice Over.....	40
1. Perekaman Audio NPC (<i>Non-Playable Character</i>).....	40
2. Editing Audio	42
3. Perekaman Audio Genderuwo	43
D. Pengujian Game “Kramat”	45
PENUTUPAN.....	47
A. Simpulan	47
B. Implikasi.....	47
C. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Table 1 Misi Pemain	25
Table 2 Penjelasan tentang <i>Character</i> dan <i>Non-Playable Character</i>	28
Table 3 <i>Items Quest</i> di dalam game	33
Table 4 <i>Level Design</i> di dalam game	36
Table 5 Pengujian <i>Game</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Game Development Life Cycle.....	14
Gambar 2 Diagram Alur Permainan	38
Gambar 3 Core Loop.....	39
Gambar 4 Langkah Perekaman Audio	40
Gambar 5 Langkah Perekaman Audio	41
Gambar 6 Langkah Perekaman Audio	41
Gambar 7 Editing Audio	42
Gambar 8 Editing Audio	43
Gambar 9 Perekaman Audio	43
Gambar 10 Editing Audio	44