

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

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

Rizky Ramadhan Aftami Berahim

19021053

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

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

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun oleh:

Rizky Ramadhan Aftami Berahim

19021053

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 Designer*

Penulis : Rizky Ramadhan Aftami Berahim

NIM : 19021053

Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi : D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada Kamis, 20 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Rudi Cahyadi, S.Si., M.T
NIP. 197503192008121002

Anggota 1



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

Anggota 2



DIGITALLY SIGNED
By Tita Aprilliawati at 2:48:24 PM, 11-Jul-23

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

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 *Game Designer*

Penulis : Rizky Ramadhan Aftami Berahim

NIM : 19021053

Program Studi : Teknologi Permainan (Konsentrasi : D4)

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta , 11 Juli 2023.

Pembimbing 1



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING.
NIP. 198010312014041001

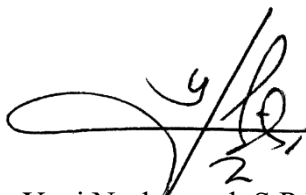
Pembimbing 2



DIGITALLY SIGNED
By Tita Aprilliawati at 2:48:24 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 : Rizky Ramadhan Aftami Berahim
NIM : 19021053
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 MENGANGKAT CERITA
HOROR DARI INDONESIA “Misteri Desa Gaib” Sebagai *Game Designer***
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,



Rizky Ramadhan Aftami Berahim
NIM. 19021053

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Rizky Ramadhan Aftami Berahim
NIM : 19021053
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 Noneksklusif (*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 *Game Designer* beserta perangkat yang ada.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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,



Rizky Ramadhan Aftami Berahim

NIM. 19021053

ABSTRACT

Development of a horror game with Indonesian folklore nuances on the Windows platform and horror story references from the East Java region, especially Alas Gumitir. The game "MISTERI DESA GAIB" presents an interesting story in a remote village with mystical nuances and frightening folk myths. With game mechanics in the form of a first-person shooter (FPS) incorporating horror elements. The aesthetics of the game reflect local Indonesian culture with environment and character designs that depict mystical nuances. The atmosphere of the supernatural village creates a chilling and tense atmosphere, supported by the right music and sound to enhance the horror effect. Game designers used the Game Development Life Cycle (GDLC) method with the initiation stage involving brainstorming sessions and discussions to develop the game concept. The game designer team developed an IDE with Four Basic Elements: Story, Mechanics, Aesthetic, and Technology. The pre-production process was carried out by designing wireframes as a basic representation of the in-game appearance. It is hoped that "MISTERI DESA GAIB" can re-popularize Indonesian folklore and provide an interesting and educational gaming experience for players. This game is expected to increase appreciation for local culture, provide valuable knowledge and experience for the author in designing horror games, and become a reference for future researchers and students who are interested in developing games with the theme of folklore from Indonesia. This game is expected to be a positive contribution in preserving Indonesia's cultural heritage through modern and interesting game media.

Keywords: Game FPS Horror, Indonesian ambiance., Game Designer, Game Development Life Cycle (GDLC)

Pengembangan *game* horor bernuansa cerita rakyat Indonesia dengan *platform Windows* dan referensi cerita horor dari daerah Jawa Timur, khususnya Alas Gumitir. *Game "MISTERI DESA GAIB"* menyajikan cerita menarik di desa terpencil dengan nuansa mistis dan mitos rakyat yang menakutkan. Dengan mekanika permainan berupa *first-person shooter* (FPS) menggabungkan elemen horor. Estetika permainan mencerminkan budaya lokal Indonesia dengan desain lingkungan dan karakter yang menggambarkan nuansa mistis. Atmosfer desa gaib menciptakan suasana mengerikan dan tegang, didukung oleh musik dan suara yang tepat untuk meningkatkan efek horor. *Game designer* menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan tahap inisiasi melibatkan sesi *brainstorming* dan diskusi untuk mengembangkan konsep permainan. Tim *game designer* menyusun IDE dengan *Four Basic Elements: Story, Mechanics, Aesthetic, dan Technology*. Proses pra-produksi dilakukan dengan merancang *wireframe* sebagai representasi dasar tampilan dalam *game*. Diharapkan "MISTERI DESA GAIB" dapat mempopulerkan kembali cerita rakyat Indonesia dan memberikan pengalaman bermain yang menarik dan edukatif bagi pemain. *Game* ini diharapkan meningkatkan apresiasi terhadap budaya lokal, memberikan pengetahuan dan pengalaman berharga bagi penulis dalam perancangan *game* horor, serta menjadi referensi bagi peneliti dan mahasiswa di masa depan yang tertarik pada pengembangan *game* dengan tema cerita rakyat dari Indonesia. *Game* ini diharapkan menjadi kontribusi positif dalam melestarikan warisan budaya Indonesia melalui media *game* yang modern dan menarik.

Kata Kunci: Game FPS Horror, Nuansa Indonesia, Game Designer, Game Development Life Cycle (GDLC)

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan petunjuk-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa turunkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, penghulu dan teladan bagi seluruh umat manusia.

Tugas akhir ini merupakan salah satu tahapan penting dalam perjalanan kami sebagai mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Melalui tugas akhir ini, kami berusaha untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah kami peroleh selama masa studi di Politeknik ini.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menempuh pendidikan tinggi dibidang kreatif. Terima kasih juga kepada seluruh dosen dan staf pengajar yang dengan penuh dedikasi telah memberikan ilmu, bimbingan, dan inspirasi kepada kami.

1. Dr. Tipri Rose Kartika., M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T 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. Adinda Putri Rahmawati yang selalu mendukung dan memberi semangat kepada penulis.
11. Teman seangkatan Teknologi Permainan yang selalu ada dan bersedia membantu di waktu yang sulit ini.
12. Keluarga penulis, khususnya Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Kami menyadari bahwa tugas akhir ini tidak luput dari kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun sangat kami harapkan untuk perbaikan dan pengembangan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

Akhir kata, kami berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan sumbangsih yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat. Semoga perjalanan akademik kami di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta dapat menjadi pijakan yang kokoh untuk menghadapi tantangan dan kontribusi di dunia profesional.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jakarta, 09 Juli 2023



Rizky Ramadhan Aftami Berahim
19021053

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan.....	5
F. Manfaat.....	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Cerita Horor.....	7
B. <i>Game</i>	7
C. Jenis/ <i>Genre Game</i>	8
D. <i>Game Horor</i>	10
E. <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	11
1. <i>Initiation</i>	11
2. <i>Pra-Production</i>	11
3. <i>Production</i>	12
4. <i>Testing</i>	12
5. <i>Release</i>	13
F. <i>Game Design</i>	13

G. <i>Initial Design Ideas (IDE)</i>	14
H. <i>Game Design Document (GDD)</i>	15
I. <i>Adobe Illustrator</i>	15
J. <i>Flowcharts</i>	16
K. <i>Coreloop</i>	16
L. <i>Wireframe</i>	17
BAB III METODE PENCIPTAAN	18
A. <i>Initiation</i>	18
1. <i>Story</i>	18
2. <i>Mechanics</i>	20
3. <i>Aesthetics</i>	22
4. <i>Technology</i>	22
B. <i>Pre-Production</i>	23
1. <i>Rules pada tim pengembang game</i>	23
2. <i>Timeline Pembuatan Game</i>	24
C. <i>Production</i>	28
1. <i>Game Designer</i>	28
2. <i>Game 3D Artist</i>	29
3. <i>Game Programmer</i>	29
D. <i>Testing</i>	29
1. <i>Alpha Testing</i>	29
2. <i>Beta Testing</i>	30
E. <i>Release</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. <i>Pengembangan Game 3D</i>	31
1. <i>Initiation</i>	31
2. <i>Pra-production</i>	35
3. <i>Production</i>	51
4. <i>Testing</i>	66
5. <i>Release</i>	71
BAB V PENUTUP	73
A. <i>Simpulan</i>	73
B. <i>Saran</i>	74
DAFTAR PUSTAKA	75

LAMPIRAN..... 78

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Penyusunan <i>Jobdesk</i>	23
Tabel 3. 2 Penyusunan <i>Timeline</i>	25
Tabel 4. 1 Pengujian Internal	67
Tabel 4. 2 Data Evaluasi Responden <i>Game Tester</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Game Development Life Cycle (GDLC)</i>	11
Gambar 4. 1 <i>Game Core Loop</i>	38
Gambar 4. 2 <i>Game Overflow</i>	39
Gambar 4. 3 <i>Flowcharts</i>	40
Gambar 4. 4 <i>Onion Design</i>	42
Gambar 4. 5 <i>Map</i>	45
Gambar 4. 6 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	49
Gambar 4. 7 <i>High Fidelity Wireframing</i>	50
Gambar 4. 8 <i>Desain Map</i>	51
Gambar 4. 9 <i>Revisi Game Core Loop</i>	53
Gambar 4. 10 <i>Revisi Game Overflow</i>	54
Gambar 4. 11 <i>Revisi Flowcharts</i>	55
Gambar 4. 12 <i>Revisi Onion Design</i>	59
Gambar 4. 13 <i>Revisi Map & Alur Map</i>	62
Gambar 4. 14 <i>Bukti Rilis Game “ Misteri Desa Ghaib” di Itch.io</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.	78
Lampiran 2 Form TA-05 Lembar Pembimbingan Tugas Akhir	79
Lampiran 3 BAB 4 Pra-Produksi <i>Game Design Document</i>	81
Lampiran 4 BAB 4 Produksi <i>Game Designer</i>	87
Lampiran 5 Laporan Dokumentasi.....	90