

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *INTUITIVE GAMEPLAY* PADA
GAME “HOUSE OF EVERLAST” MELALUI
QUALITY OF LIFE IMPROVEMENT
(*Game Designer*)**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan**



**POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif**

Disusun oleh:
YUSUF FARID
NIM. 21210074

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *INTUITIVE GAMEPLAY* PADA
GAME “HOUSE OF EVERLAST” MELALUI
QUALITY OF LIFE IMPROVEMENT
(Game Designer)**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Terapan**



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:
YUSUF FARID
NIM. 21210074

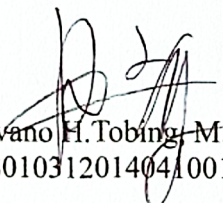
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

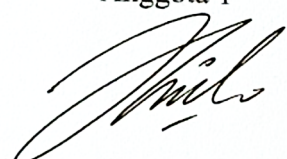
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Intuitive Gameplay* pada Game “House of Everlast” Melalui *Quality of Life Improvement*
Penulis : Yusuf Farid
NIM : 21210074
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

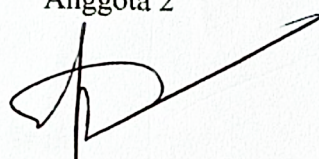
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Deddy Stevano H. Tobing, M.Si.
NIP. 198010312014041001

Anggota 1

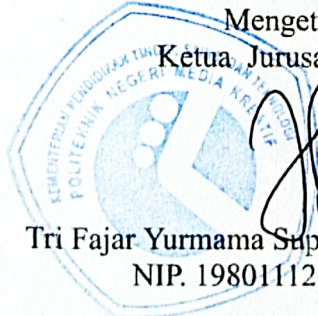

Rido Galih Alief, S.A.B., M.A.B.
NIP. 198511192023211012

Anggota 2


Muh. Sakir, S.Pd., M.T.
NIP. 198307102023211017

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003



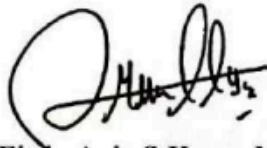
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *INTUITIVE GAMEPLAY*
PADA GAME “HOUSE OF EVERLAST”
MELALUI *QUALITY OF LIFE*
IMPROVEMENT

Penulis : Yusuf Farid
NIM : 21210074
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 20 Juni 2025

Pembimbing 1



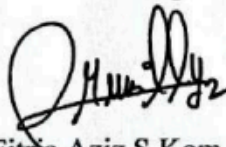
Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom.
NIP.199104192019032015

Pembimbing 2



Muh. Sakir, S.Pd., M.T
NIP.198307102023211017

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusuf Farid
NIM : 21210074
Program Studi : D4 - Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024-2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **Perancangan Intuitive Gameplay pada Game “House of Everlast” Melalui Quality of Life Improvement** 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Yusuf Farid
NIM. 21210074

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Yusuf Farid
NIM : 21210074
Program Studi : Teknologi Permainan
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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 Intuitive Gameplay pada Game “House of Everlast” Melalui *Quality of Life Improvement*** 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, 20 Juni 2025

Yang menyatakan,



Yusuf Farid
NIM. 21210074

ABSTRACT

This research focuses on designing intuitive gameplay in a puzzle-platformer game titled "House of Everlast" by implementing Quality of Life (QoL) improvement efforts. The purpose of this study is to support the user experience by increasing player engagement, simplifying in-game navigation, and enriching narrative value through the integration of Indonesian urban legends and moral values. The ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages, is used as the methodology, which includes concept development, initial feature design, UI development, and extensive user testing through questionnaires. The study describes the implementation results, including an intuitive UI, a non-intrusive dialogue system, and QoL features such as objective points, checkpoints, and ownable visual cues, which contribute to a smoother and more immersive player experience. The conclusion confirms that the implemented QoL features have a positive impact on the UI/UX, supporting intuitive gameplay at the puzzle-platformer level, effectively integrating narrative elements, and improving navigation in a horror-themed game environment, achieving a "very good" success rate based on user evaluations.

Keywords: *Intuitive, QoL, Design, UI, UX*

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perancangan *gameplay* intuitif dalam *game Puzzle-Platformer* berjudul "House of Everlast" dengan menerapkan upaya peningkatan *Quality of Life* (QoL). Tujuan studi ini adalah untuk mendukung pengalaman pengguna dengan meningkatkan keterlibatan pemain, menyederhanakan navigasi dalam *game*, dan memperkaya nilai naratif melalui integrasi legenda urban Indonesia dan nilai-nilai moral. Model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* digunakan sebagai metodologi, yang meliputi pengembangan konsep, desain fitur awal, pengembangan UI, dan pengujian pengguna yang ekstensif melalui kuesioner. Studi ini menguraikan hasil implementasi pada UI intuitif, sistem dialog non-intrusif, dan fitur QoL seperti *objective points, checkpoints, dan possessable visual cues*, yang berkontribusi pada pengalaman pemain yang lebih lancar dan imersif. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa fitur QoL yang diimplementasikan berdampak positif pada UI/UX, mendukung *gameplay* intuitif di level puzzle-platformer, mengintegrasikan elemen naratif secara efektif, dan meningkatkan navigasi dalam lingkungan *game* bertema horor, mencapai tingkat keberhasilan "sangat baik" berdasarkan evaluasi pengguna.

Kata Kunci: *Intuitif, QoL, Desain, UI, UX*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Permainan di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *Game Designer* pada pembuatan karya produk permainan mengenai cerita rakyat Indonesia. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul **“Perancangan *Intuitive Gameplay* Pada Game “House Of Everlast” Melalui *Quality Of Life Improvement*.”**

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. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Prily Fitria Aziz, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Permainan.
6. Muh. Sakir, S.Pd., M.T., Sekretaris Program Studi Teknologi Permainan.
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Keluarga yang memberikan dukungannya selama kegiatan berlangsung.
9. Teman-teman yang telah membantu dan berjuang dalam penyelesaian tugas bersama.

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

Jakarta, Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yusuf Farid', with a stylized, cursive script.

Yusuf Farid

NIM. 21210074

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Intuitive Gameplay.....	7
B. Game.....	8
C. House of Everlast.....	9
D. Quality of Life (QoL).....	9
E. Game Design.....	10
F. User Interface (UI).....	11
G. User Experience (UX).....	11
H. Referensi fitur QoL pada Game.....	12
BAB III METODOLOGI KAJIAN.....	16
A. Jenis Kajian.....	16
B. Prosedur Kajian.....	16
C. Teknik Pengumpulan Data.....	21
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	23
A. Hasil Kajian.....	23
B. Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP.....	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Persentase Penilaian.....	22
Tabel 2 Penelitian Relevan.....	23
Tabel 3 Pengembangan Mockup UI di Tahap Development.....	28
Tabel 4 Pengembangan Mockup Fitur In-Game di Tahap Development.....	29
Tabel 5 Pengembangan Prototype di Tahap Development.....	30
Tabel 6 Pernyataan Evaluasi.....	32
Tabel 7 Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Pertama.....	33
Tabel 8 Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Kedua.....	33
Tabel 9 Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Ketiga.....	34
Tabel 10 Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Keempat.....	34
Tabel 11 Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Kelima.....	35
Tabel 12 Jawaban Responden Terhadap Pernyataan Keenam.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Banner Game Just Keep Running.....	12
Gambar 2 Fitur Interactable Highlights pada Game Just Keep Running.....	13
Gambar 3 Banner Game Malware Madness.....	14
Gambar 4 Fitur Checkpoint pada Game Malware Madness.....	14
Gambar 5 Tahapan Pada Model ADDIE.....	16
Gambar 6 Sesi Brainstorming Menggunakan Excalidraw dan Trello.....	26
Gambar 7 Sketch Sebagai Visualisasi Fitur Interactable Pop-Up Object.....	27
Gambar 8 Prototyping Main Menu Scene Menggunakan Figma.....	27
Gambar 9 Implementasi Fitur Possessable Object Visual Cues di Unity.....	31
Gambar 10 Implementasi Fitur Object Pointer di Unity.....	31
Gambar 11 Tampilan UI Main Menu.....	37
Gambar 12 Tampilan UI Pause Menu.....	38
Gambar 13 Tampilan Sistem Dialog.....	39
Gambar 14 Objective Point Sebagai Penanda Visual.....	40
Gambar 15 Fitur Checkpoint Sebagai Tempat Mengulang Level.....	41
Gambar 16 Fitur Possessable Visual Cues.....	42
Gambar 17 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 1.....	48
Gambar 18 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing 2.....	49
Gambar 19 Dokumentasi Uji Proposal Tugas Akhir.....	50
Gambar 20 Penyebaran Kuesioner.....	51
Gambar 21 Dokumentasi Pengujian Hasil Tugas Akhir.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 BIODATA MAHASISWA.....	47
LAMPIRAN 2 LEMBAR PEMBIMBINGAN TUGAS AKHIR.....	48
LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI UJI PROPOSAL TUGAS AKHIR.....	50
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PENDUKUNG PENYUSUNAN TA.....	51
LAMPIRAN 5 DOKUMENTASI KEGIATAN TERKAIT TUGAS AKHIR.....	52