

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *GAME* RPG *PSYCHOLOGICAL HORROR*
DENGAN KONSEP *DARK COZY* BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF

BENTUK TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun oleh
FATIMAH IRAWAN
NIM: 2290343037

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Game RPG Psychological Horror Dengan Konsep Dark Cozy Berbasis Multimedia Interaktif
Penulis : Fatimah Irawan
NIM : 2290343037
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

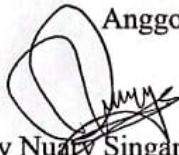
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



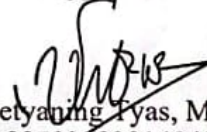
Nofiandri Setyasmara, S.T., M.Ak., M.T.
NIP. 197811202005011005

Anggota 1



Roy Nualy Singarimbun, M.Kom.
NIP. 199001062025061002

Anggota 2



Sari Setyaning Tyas, MTI.
NIP. 198703092014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



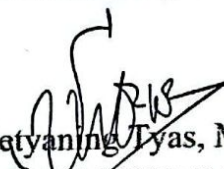
Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Game RPG Psychological Horror Dengan Konsep Dark Cozy Berbasis Multimedia Interaktif
Penulis	: Fatimah Irawan
NIM	: 2290343037
Program Studi	: Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	: Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta, Jakarta Selatan
16 Juli 2026

Pembimbing 1


Sari Satyaning Tyas, MTI.
NIP. 198703092014042001

Pembimbing 2


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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Teknologi Rekayasa Multimedia


Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198803012019031011

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatimah Irawan
NIM : 2290343037
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Game RPG Psychological Horror Dengan Konsep Dark Cozy Berbasis Multimedia Interaktif 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, 16 Juli 2026

Yang menyatakan,



Fatimah Irawan
NIM: 2290343037

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Fatimah Irawan
NIM : 2290343037
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

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 Game RPG Psychological Horror Dengan Konsep Dark Cozy Berbasis Multimedia Interaktif 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 16 Juli 2026

Yang menandatangani,



Fatimah Irawan
NIM: 2290343037

ABSTRAK

Games are interactive multimedia platforms that can provide an enjoyable experience through exploration, interactivity, and simulation of real-world conditions, making them a useful medium for conveying messages about sensitive issues such as sexual violence. The RPG and psychological horror genres aim to help players understand the problems faced by the main character while also inducing psychological dread. However, the high level of player control in RPGs can allow sensitive themes to be presented merely as sensational elements, while horror games generally employ brutal and explicit graphic elements. These two issues stand in stark contrast to the game's objectives, which cannot be separated from ethical and moral considerations. Therefore, certain limitations were implemented to prevent players from having too much control, along with the application of the "dark cozy" concept—a combination of inviting visuals and a gripping narrative—so that players still experience horror without the explicit display of violent imagery. This study utilized the GDLC game development method, with alpha testing conducted via black-box testing and beta testing. The results indicate that the game design functioned effectively based on SUS analysis and provided player satisfaction in presenting multimedia elements, psychological horror RPG aspects, and the implementation of the "dark cozy" concept within the game, as evidenced by GEQ analysis of 30 respondents.

Keywords: *Game, RPG, Psychological Horror, Dark Cozy, GDLC*

Game merupakan media multimedia interaktif yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan melalui eksplorasi, interaktivitas, serta simulasi kondisi, sehingga dimanfaatkan sebagai media menyampaikan pesan terkait isu sensitif seperti kekerasan seksual. Genre RPG dan *psychological horror* bertujuan agar pemain ikut memahami masalah yang dihadapi karakter utama sembari diberikan kengerian secara psikologis. Namun, tingkat kendali yang tinggi dalam RPG memungkinkan tema sensitif hadir sebagai elemen sensasional semata, sementara *horror* umumnya menerapkan elemen grafis yang brutal dan eksplisit. Kedua masalah ini sangat kontras dengan tujuan *game* yang tidak lepas dari pertimbangan etika dan moral. Oleh karena itu, hadir batasan-batasan yang membuat pemain tidak memiliki kendali lebih luas, serta penerapan konsep *dark cozy*, kombinasi visual yang ramah dengan narasi yang mencekam sehingga pemain tetap mengalami kengerian tanpa menampilkan visual kekerasan secara eksplisit. Kajian ini menggunakan metode pengembangan *game* GDLC dengan pengujian alpha menggunakan *blackbox* serta pengujian beta dengan hasil yang diperoleh menyatakan rancangan *game* berhasil bekerja secara efektif berdasarkan hasil analisis SUS dan memberikan kepuasan kepada pemain dalam menyajikan elemen multimedia, aspek RPG *psychological horror*, serta implementasi konsep *dark cozy* didalam *game* berdasarkan hasil analisis GEQ kepada 30 responden.

Kata Kunci: *Game, RPG, Psychological Horror, Dark Cozy, GDLC*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan dan kesabaran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penulisan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmawati, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., Ketua Jurusan Desain.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Sari Setyaning Tyas, MTI., Dosen Pembimbing Pertama.
7. Yeni Nurhasanah, MT., Dosen Pembimbing Kedua.
8. Keluarga serta teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Tangerang Selatan, 02 Agustus 2026

Penulis,



Fatimah Irawan

NIM: 2290343037

DAFTAR ISI

PERANCANGAN GAME RPG PSYCHOLOGICAL HORROR DENGAN KONSEP DARK COZY BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF.....	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.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Kajian.....	9
F. Manfaat Kajian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Hasil Kajian Yang Relevan.....	28
C. Pertanyaan Kajian.....	29
BAB III METODE KAJIAN.....	30
A. Jenis Kajian.....	30
B. Prosedur Pengembangan.....	30
C. Teknik Pengumpulan Data.....	37
D. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Hasil dan Pembahasan Kajian.....	39
B. Validasi Teori.....	100
BAB V PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Implikasi.....	105
C. Saran.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Interval Skala Likert.....	26
Tabel 2. Matriks Kajian Relevan.....	28
Tabel 3. Tabel List Pernyataan Kuesioner SUS.....	37
Tabel 4. Tabel List Pernyataan Kuesioner GEQ.....	38
Tabel 5. Rumusan Ide Ringkas.....	39
Tabel 5. Aset Wajah Karakter <i>Game</i>	64
Tabel 6. Aset <i>Pixel</i> 2D dan <i>Movement</i> Karakter <i>Game</i>	65
Tabel 7. Aset <i>Pixel</i> 2D Benda, Lingkungan, dan Bangunan.....	66
Tabel 8. Aset Tombol dan Menu.....	70
Tabel 9. Aset Audio BGM dan SFX yang Digunakan.....	73
Tabel 10. Hasil <i>Black box Testing</i>	89
Tabel 11. Hasil Uji Validitas.....	93
Tabel 12. Hasil Uji Validitas Kedua.....	94
Tabel 13. Hasil Uji Validitas Ketiga.....	95
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas.....	96
Tabel 15. Hasil Uji GEQ.....	96
Tabel 16. Rentang Interval Skala Likert.....	97
Tabel 17. Tabel Jawaban Responden.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Alur <i>Game Development Life Cycle</i> (GDLC).....	21
Gambar 2. Tabel <i>Acceptability</i> , <i>Grade Scale</i> , dan <i>Adjective Rating</i>	24
Gambar 3. <i>Game Doggy Dinner Time</i>	33
Gambar 4. <i>Screenshot Game Doggy Dinner Time</i>	33
Gambar 5. <i>Game Omori</i>	34
Gambar 6. <i>Screenshot Game Omori</i>	34
Gambar 7. <i>Flowchart Main Menu</i>	42
Gambar 8. <i>Flowchart Scene Narator</i>	43
Gambar 9. <i>Flowchart Level 0</i>	44
Gambar 10. <i>Flowchart Level 1</i>	45
Gambar 11. <i>Flowchart Level 2 Alur Maju</i>	46
Gambar 12. <i>Flowchart Level 3 Alur Maju</i>	47
Gambar 13. <i>Flowchart Level 3,5 Alur Maju</i>	48
Gambar 14. <i>Flowchart Level 4 Alur Maju</i>	52
Gambar 15. <i>Flowchart Level 4 Alur Kembali</i>	53
Gambar 16. <i>Flowchart Level 3,5 Alur Kembali</i>	54
Gambar 17. <i>Flowchart Level 3 Alur Kembali</i>	54
Gambar 18. <i>Flowchart Level 2 Alur Kembali</i>	55
Gambar 19. <i>Flowchart Scene Ending</i>	56
Gambar 20. <i>Flowchart Menu Pause dan Menu Panduan</i>	57
Gambar 21. <i>Wireframe Main Menu</i>	58
Gambar 22. <i>Wireframe Scene Narator</i>	59
Gambar 23. <i>Wireframe Tampilan Utama Game</i>	59
Gambar 24. <i>Wireframe Tampilan Misi Game</i>	60
Gambar 25. <i>Wireframe Tampilan Dialog dan Opsi Jawaban</i>	60
Gambar 26. <i>Wireframe Tampilan Menu Pause</i>	61
Gambar 27. <i>Wireframe Tampilan Menu Panduan</i>	61
Gambar 28. <i>Wireframe Tampilan Game Over</i>	62
Gambar 29. <i>Wireframe Tampilan Ending</i>	62
Gambar 30. <i>Wireframe Tampilan Credit</i>	63
Gambar 31. Level 0 atau Area Hutan.....	75
Gambar 32. Level 1 atau Area Taman Tanpa Interaksi.....	76
Gambar 33. Level 1 atau Area Taman Dengan Interaksi.....	76
Gambar 34. Level 2 atau Area Perumahan Alur Maju.....	77
Gambar 35. Level 2 atau Area Perumahan Alur Kembali.....	77

Gambar 36. Level 3 atau Area Pengejaran Alur Maju.....	79
Gambar 37. Level 3 atau Area Pengejaran Alur Kembali.....	80
Gambar 38. Level 3,5 atau Area Rumah Alur Maju.....	80
Gambar 39. Level 3,5 atau Area Rumah Alur Kembali.....	81
Gambar 40. Level 4 atau Area Dalam Rumah Alur Maju.....	82
Gambar 41. Level 4 atau Area Dalam Rumah Alur Kembali.....	82
Gambar 42. Tampilan <i>Main Menu</i>	83
Gambar 43. Tampilan <i>Scene</i> Narator.....	83
Gambar 44. Tampilan Utama <i>Game</i>	84
Gambar 45. Tampilan Misi <i>Game</i>	85
Gambar 46. Tampilan Dialog dan Opsi Jawaban dan Efek Tambahan Ketika Memilih Opsi Kurang Baik.....	86
Gambar 47. Tampilan Menu <i>Pause</i>	87
Gambar 48. Tampilan Menu Panduan.....	87
Gambar 49. Tampilan <i>Game Over</i>	88
Gambar 50. Tampilan <i>Ending</i>	88
Gambar 51. Tampilan <i>Credit</i>	89
Gambar 52. Diagram Jenis Kelamin.....	91
Gambar 53. Diagram Genre yang Dimainkan.....	91
Gambar 54. Diagram Familiaritas dengan <i>Dark Cozy</i>	92
Gambar 55. Tabel <i>Acceptability</i> , <i>Grade Scale</i> , dan <i>Adjective Rating</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa.....	111
Dokumentasi Foto Kegiatan Ta.....	112
Dokumentasi <i>Script</i> Sistem <i>Game</i>	113
Dokumentasi Kuesioner <i>Google Form</i>	116
Dokumentasi Hasil Kuesioner <i>Google Form</i>	119
Dokumentasi Analisis Data <i>Spreadsheet</i>	123
Lembar Pembimbingan Tugas Akhir.....	132