



**GAME HORROR “ESCAPE OF THE DARKNESS” BERBASIS
UNREALENGINE**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S-1
Bidang Ilmu Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Widya Kartika**

Oleh :

Matthew.A.Susanto 311.17.019

Pembimbing

Indra Budi Trisno S.T, M.Kom

UWIKA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA

**SURABAYA
2023**

KATA PENGANTAR

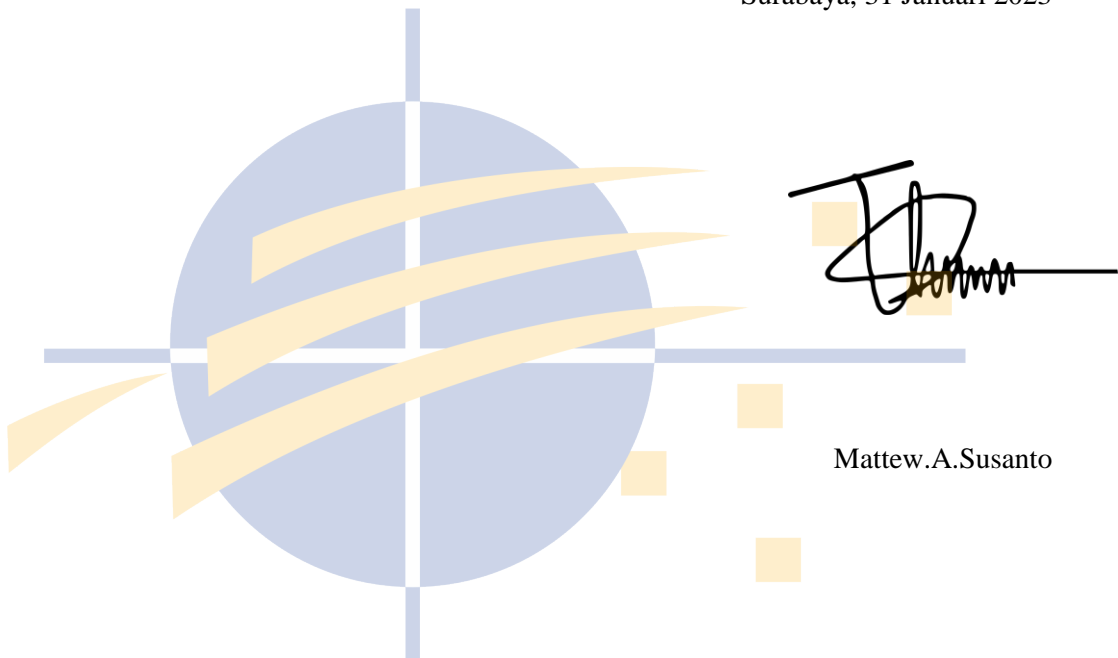
Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya penulis berhasil menyusun tugas akhir pembuatan game horror dengan judul “Escape Of The Darkness”.

Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan penyelesaian program S-1 bagi mahasiswa Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Widya Kartika Surabaya. Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapat dukungan, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan ini, antara lain kepada :

1. Bapak Filipus Priyo Suprobo, S.T., M.T. selaku Rektor Universitas Widya Kartika Surabaya.
2. Ibu Ririn Dina Mutfianti, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Widya Kartika Surabaya.
3. Bapak Indra Budi Trisno S.T M.Kom. atas ide, dukungan, dan arahan dalam pengembangan aplikasi game horror dengan judul “Escape Of The Darkness” serta selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantudalam penyusunan tugas akhir.
4. Bapak Dwi Taufik Hidayat, M.Kom. atas ide, dukungan, dan arahan dalam pengembangan aplikasi game horror dengan judul “Escape Of The Darkness” serta selaku dosen pembimbing 2 yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh dosen dan staf fakultas teknik Universitas Widya Kartika Surabaya yang telah memberikan bantuan, dukungan dan ilmu selama pelaksanaan perkuliahan.
6. Orang tua yang selalu memberikan dukungan sebesar-besarnya baik dukungan material dan non- material.
7. Sahabat-sahabat dekat serta teman-teman mahasiswa jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan dorongan semangat dan saran hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu sangat diharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi mahasiswa Teknik Informatika, Universitas Widya Kartika Surabaya.

Surabaya, 31 Januari 2023



Matthew.A.Susanto

The logo for Universitas Widya Kartika (UWIKKA) features a central blue circle with a white vertical line through its center. Three yellow, curved, ribbon-like shapes sweep across the circle from the bottom left towards the top right. A horizontal blue line passes through the middle of the circle. To the right of the circle, there are several small yellow squares of varying sizes, some of which are partially obscured by the horizontal line.

UWIKKA

ABSTRAK

Matthew Anastasius Susanto :

Skripsi/Tugas Akhir

Game Horror “ESCAPE OF THE DARKNESS” Berbasis UnrealEngine

Horror Game "ESCAPE OF THE DARKNESS" Based on UnrealEngineGame horror saat ini memiliki berbagai jenis Game Horror yang sering dimainkan banyak orang. Proses pembuatan game yang dimaksudkan Disini adalah grafik dan suasana adalah sebagai bukti bahwa game tersebut bisa dinyatakan bahwa game tersebut adalah game horror. Game Horror sangat disukai dalam dunia hiburan yang berguna sebagai sarana hiburan dan menguji adrenalin. Salah satu hal yang biasa dilakukan oleh para pemain dalam memainkan game horror adalah dalam bentuk mengatasi rasa takut akan hal-hal yang berhubungan dengan hal horror. Dikarenakan pada jaman sekarang pun teknologi masih sangat dibutuhkan dan tidak bisa dipisahkan dari keseharian manusia maka dibutuhkanlah game horror yang bisa membuat pemain dapat mengatasi rasa ketakutan mereka dalam dunia horror dan juga bisa sebagai hiburan bagi mereka yang menyukai game horror. Maka dalam hal ini dibuatkanlah *escape of the darkness*. Dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode waterfall. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Unreal engine.

Kata Kunci : Game Horror “ESCAPE OF THE DARKNESS” Berbasis UnrealEngine.

UWIKKA

ABSTRACT

Matthew Anastasius Susanto :

Thesis

Horror Game "ESCAPE OF THE DARKNESS" Based on UnrealEngine

Horror games today have various types of Horror Games that are often played by many people. The process of making the game that is meant here is the graphics and atmosphere is as evidence that the game can be stated that the game is a horror game. Horror games are very popular in the world of entertainment which is useful as a means of entertainment and adrenaline rush. One of the things that players usually do in playing horror games is in the form of overcoming fear of things related to horror. Because even today technology is still needed and cannot be separated from human daily life, horror games are needed that can make players overcome their fears in the world of horror and can also be entertainment for those who like horror games. So in this case an escape of the darkness was made. In the development of this application using the waterfall method. This application is created using Unreal engine.

Keywords : Horror Game "ESCAPE OF THE DARKNESS" Based on UnrealEngine

UWIKKA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Penelitian.....	1
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Batasan Masalah.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Tentang <i>Game</i> (Permainan).....	4
2.1.1 Pengertian <i>Game</i> (Permainan).....	4
2.1.2 Genre Horror.....	5
2.1.3 Basis Data.....	5
2.1.4 Metode Waterfall.....	5
2.1.5 Unreal Engine.....	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
3.1 Alur Penelitian	8
3.2 Analisis Sistem.....	9
3.3 Analisis Kebutuhan	10
3.4 Use Case.....	10

3.5	Perancangan Antarmuka.....	11
3.5.1	Perancangan Area.....	11
3.5.2	Perancangan Musuh Pemain (Bot)	12
3.6	Flowchart Permainan.....	13
3.6.1	Flowchart Jalannya Permainan	13
3.6.2	Flowchart Pemain.....	14
3.6.2.2	Flowchart Pemain Terkena Jebakan	15
3.6.2.3	Flowchart Interaksi Objek	16
3.6.3	Flowchart <i>Bot</i>	19
3.7	Storyboard.....	20
3.8	Use Case Specification Table	21
3.8.1	Use Case Specification Table Start Game	21
3.8.2	Use Case Specification Table Quit Game.....	21
3.8.3	Use Case Specification Table Player Mendapat Kerusakan.....	22
3.8.4	Use Case Specification Table Bot Patroli	24
3.8.5	Use Case Specification Table Interaksi Objek Pemain	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Kebutuhan Hardware Dan Software	27
4.2	Implementasi.....	28
4.2.1	Menu Utama.....	28
4.2.2	Tampilan Memuat Permainan.....	29
4.2.3	Tampilan Interaksi Objek (Mengambil Benda)	29
4.2.4	Tampilan Interaksi Objek (Item Misi)	31
4.2.5	Tampilan Interaksi Objek (Menggunakan Item).....	33
4.2.6	Tampilan Interaksi Objek (Jebakan).....	33
4.2.7	Tampilan Interaksi BOT.....	35
4.2.8	Tampilan Ketika Pemain Mati.....	37

4.3	Uji Coba Fungsi	39
4.3.1	Memulai Permainan.....	39
4.3.2	Keluar Permainan	39
4.3.3.	Mobilitas Pemain.....	40
4.3.4	Interaksi Objek	40
4.3.5	Fungsi BOT	41
4.4	Feedback User.....	42
BAB V PENUTUP		45
5.1	Kesimpulan	45
5.2	Saran	45
Daftar Pustaka.....		46
Lampiran.....		47
Lembar Riwayat Hidup.....		47
Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi		48

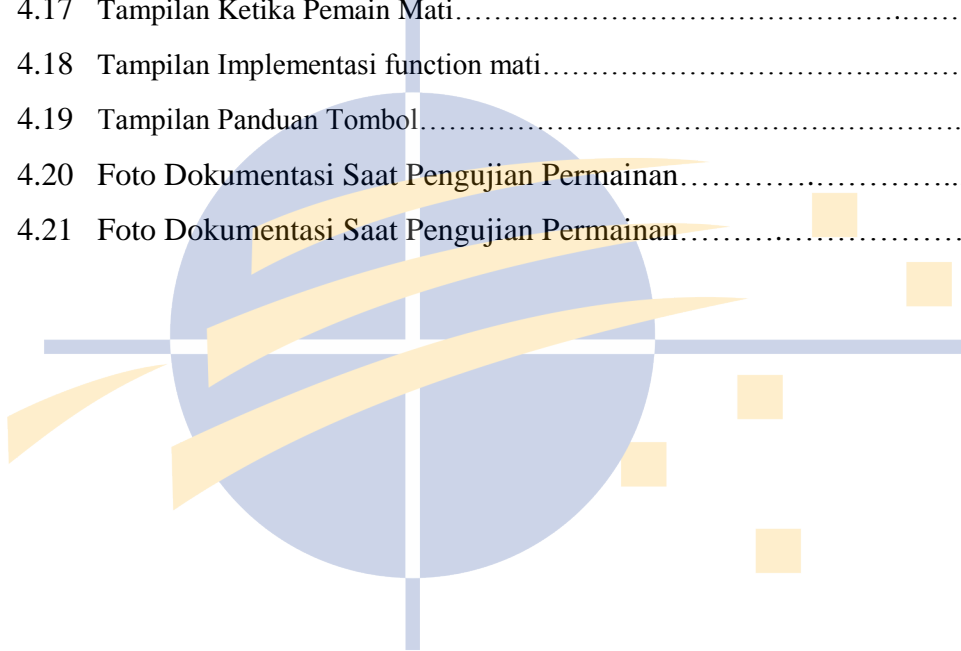


The logo for UWIKKA features a stylized blue globe with a vertical white line through its center. Several yellow, curved, ribbon-like shapes are layered over the globe, creating a sense of motion or connectivity. Below the globe, the word "UWIKKA" is written in a large, bold, blue, sans-serif font.

DAFTAR GAMBAR

2.1	Tahapan Metode Waterfall.....	6
3.1	Kerangka Alur Penelitian.....	8
3.2	Use Case.....	10
3.3	Rancangan Area Perspektif A.....	11
3.4	Rancangan Area Perspektif B.....	11
3.5	Rancangan <i>Bot</i> Awal.....	12
3.6	Rancangan <i>Bot</i> Akhir.....	12
3.7	Flowchart Jalannya Permainan.....	13
3.8	Flowchart pemain dikejar oleh bot.....	14
3.9	Flowchart pemain terkena jebakan.....	15
3.10	Flowchart Objek Pintu.....	16
3.11	Flowchart objek diary.....	17
3.12	Flowchart Objek Senter.....	18
3.13	Flowchart <i>bot</i>	19
3.14	Gambar Story Board.....	20
4.1	Tampilan Menu Utama Pada Permainan.....	28
4.2	Tampilan implementasi function New Game.....	28
4.3	Tampilan implementasi function Quit.....	29
4.4	Tampilan Memuat Permainan.....	29
4.5	Tampilan Objek Ketika Belum Diambil.....	29
4.6	Tampilan Objek ketika telah diambil.....	30
4.7A	Tampilan implementasi function mengambil barang.....	30
4.7B	Tampilan Lanjutan implementasi function mengambil barang.....	31
4.8	Tampilan Objek Ketika Belum Terjadi Interaksi.....	31
4.9	Tampilan Ketika Melakukan Interaksi Dengan Objek.....	31
4.10A	Tampilan Implementasi function Inventory.....	32
4.10B	Tampilan Lanjutan Implementasi function Inventory.....	32
4.11	Tampilan Ketika Menggunakan Item.....	33
4.12	Tampilan Ketika Pemain Menerima Kerusakan Karena Jebakan.....	33

4.13A	Tampilan Implementasi function Burn dan Damage.....	34
4.13B	Tampilan Lanjutan Implementasi function Burn dan Damage.....	34
4.14	Tampilan BOT Sedang Mengejar Pemain.....	35
4.15	Tampilan Implementasi function Hit Damage.....	35
4.16A	Tampilan Implementasi function melihat dan mengejar.....	36
4.16B	Tampilan Lanjutan Implementasi function melihat dan mengejar.....	36
4.16C	Tampilan Lanjutan Implementasi function melihat dan mengejar.....	37
4.17	Tampilan Ketika Pemain Mati.....	37
4.18	Tampilan Implementasi function mati.....	38
4.19	Tampilan Panduan Tombol.....	38
4.20	Foto Dokumentasi Saat Pengujian Permainan.....	43
4.21	Foto Dokumentasi Saat Pengujian Permainan.....	44



UWIKKA

DAFTAR TABEL

3.1 Use Case Specification Table Start Game.....	21
3.2 Use Case Specification Table Quit Game.....	22
3.3 Alternatif Flow #1 Tabel Quit Game.....	22
3.4 Use Case Specification Table Player Menerima Kerusakan.....	23
3.5 Alternatif Flow #1 Player Menerima Kerusakan.....	23
3.6 Use Case Specification Table Bot Patroli.....	24
3.7 Alternatif Flow #1 Bot Patroli.....	24
3.8 Use Case Specification Table Interaksi Objek Pemain.....	25
3.9 Alternatif Flow #1 Interaksi Objek Pemain.....	26
3.10 Alternatif Flow #2 Interaksi Objek Pemain.....	26
4.1 Analisa Uji Coba Fungsi Memulai Permainan.....	39
4.2 Analisa Uji Coba Fungsi Keluar Dari Permainan.....	39
4.3 Analisa Uji Coba Fungsi Mobilitas Pemain.....	40
4.4 Analisa Uji Coba Interaksi Objek.....	40
4.5 merupakan uji coba fungsi BOT.....	41
4.6 Hasil Pengisian Kuisisioner Permainan “Escape Of The Darkness.....	42
4.7 Skala Rating.....	43