

PERANCANGAN SURVIVAL HORROR GAME OUT OF SIGHT MENGGUNAKAN UNITY 3D ENGINE

Septian Mahendra Dewantoro, Kartikadyota Kusumaningtyas, Andika Bayu Saputra

INTISARI

Latar Belakang : Sebuah *game* merupakan hasil dari ekspresi kreatif dari seorang pembuat game yang memiliki unsur hiburan, dapat dimainkan dan memiliki tujuan akhir. Di dalam *game* horror masih dibagi menjadi beberapa jenis *game* lagi, salah satunya adalah survival horror game yang mengharuskan pemain untuk berahan hidup terhadap serangan musuh yang menghampiri.

Tujuan : Memperkaya game karya anak bangsa Indonesia.

Metode Penelitian : Merancang *game* menggunakan unity 3D engine dengan proses penerapan model MDLC (*Media Developoment Life Cycle*). Metode yang cocok untuk perancangan *game*, diawali dengan pengonsepan, desain, pengumpulan materi, pengujian dan distribusi. *Game Out Of Sight* memiliki *gameplay* dengan *first person perspective* yang dipadukan dengan genre survival horror.

Hasil Penelitian : Dibuat dengan bahasa pemrograman C# *game* ini mampu berjalan dengan sempurna dengan berbagai fitur. Ada juga fitur unik yaitu *slowmotion* yang berfungsi untuk memperlambat waktu agar memudahkan pemain untuk menembak musuh. *Survival horror game* ini telah berhasil dibuat dan diselesaikan. Game ini melakukan pengujian menggunakan *black box testing* yang dimana semua fitur berfungsi secara normal kecuali kunci yang berfungsi untuk membuka pintu.

Kesimpulan : berdasarkan responden 18,5 % mengatakan bahwa kunci pintu terdapat bug. *Game* ini dibuat untuk memperkaya *game* buatan dalam negeri bertema horror.

Kata-kunci : MDLC, unity 3D engine.

DESIGNING A SURVIVAL HORROR GAME OUT OF SIGHT USING UNITY 3D ENGINE

Septian Mahendra Dewantoro, Kartikadyota Kusumaningtyas, Andika Bayu Saputra

ABSTRACT

Background : *A game is the result of the creative expression of a game maker that has an element of entertainment, can be played and has an end goal. In horror games, it is still divided into several more types of games, one of which is a survival horror game that requires players to live against enemy attacks that come their way.*

Objective: *This game was created to enrich horror-themed domestically made games.*

Methods : *Designing games using the unity 3D engine with the process of applying the MDLC (Media Developoment Life Cycle) model. A method suitable for game design, starting with the preparation, design, collection of materials, testing and distribution. Out Of Sight game has gameplay with a first-person perspective combined with the survival horror genre.*

Results : *Made with the C# programming language this game is able to run perfectly with various features. There is also a unique feature, namely slowmotion which serves to slow down time to make it easier for players to shoot enemies. This survival horror game has been successfully created and completed. This game conducts testing using black box testing where all features function normally except for the key that serves to open the door.*

Conclusion : *based on respondents 18.5% said that the door lock had a bug. This game was created to enrich horror-themed domestically made games.*

Keywords : *MDLC, unity 3D engine.*