

**PERANCANGAN *GAME DIGITAL PUZZLE ADVENTURE*
TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Antonius Vinson

00000070249

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *GAME DIGITAL PUZZLE ADVENTURE*
TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Antonius Vinson

00000070249

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Antonius Vinson

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070249

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *GAME DIGITAL PUZZLE ADVENTURE*

TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 11 Desember 2025

 (Antonius Vinson)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Antonius Vinson
NIM : 00000070249
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *GAME DIGITAL PUZZLE ADVENTURE*
TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

1. Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
2. Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
3. Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 14 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Antonius Vinson)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *GAME DIGITAL PUZZLE ADVENTURE* TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA

Oleh

Nama Lengkap : Antonius Vinson
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070249
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

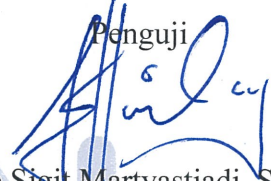
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

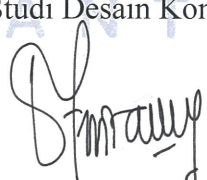
Penguji


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing


Nadia Mahatni, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Antonius Vinson
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070249
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *GAME DIGITAL*
PUZZLE ADVENTURE TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL
SUNDA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 14 Januari 2026

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Antonius Vinson)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir dengan judul “Perancangan *Game Digital Puzzle Adventure* Tentang Bangunan Tradisional Sunda”. Semoga melalui perancangan yang dibuat ini, dapat membantu serta meningkatkan kesadaran remaja akan keberadaan bangunan tradisional Sunda yang sudah mengalami kepunahan, sebagai salah satu upaya pelestarian melalui pengenalan sederhana pada generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat dilanjutkan ke berbagai media yang lebih terfokus ke depannya.

Penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam segala kegiatan pada perancangan ini, yaitu kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Hendi Anwar, ST., MT., selaku Narasumber utama yang telah membagikan pengetahuan dan pendapat sebagai ahli sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Julius, Nehemia Daren Rino Oroh, dan Jarvis Marselo sebagai Narasumber *Beta Test* yang membantu memberikan pendapat dan masukan mengenai hasil perancangan.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang telah menginspirasi dan memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan dampak positif pada keberadaan bangunan tradisional Sunda dan manfaat pada pihak yang membutuhkan, serta dapat meningkatkan minat dan pengetahuan remaja terhadap bangunan tradisional Sunda. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini tidak terlepas dari kekurangan, maka dari itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dan terbuka untuk segala kritik yang dapat membantu menyempurnakan laporan ini.

Tangerang, 14 Januari 2026



(Antonius Vinson)



PERANCANGAN *GAME DIGITAL PUZZLE ADVENTURE*

TENTANG BANGUNAN TRADISIONAL SUNDA

(Antonius Vinson)

ABSTRAK

Transformasi arsitektur di Indonesia khususnya di perkotaan telah didominasi oleh bangunan modern minimalis, hal tersebut mengancam eksistensi arsitektur tradisional seperti bangunan Sunda di mata para remaja. Padahal bangunan tradisional Sunda memiliki makna mendalam sesuai dengan tradisi dan kebudayaan Sunda, dari mulai penggunaan material hingga susunan yang menggambarkan rasa hormat terhadap alam dan leluhur. Kebanyakan remaja di saat ini lebih tertarik pada media yang interaktif dibanding media informasi konvensional yang hanya berbentuk teks dan gambar saja. Maka dari itu perancangan ini bertujuan untuk merancang *game digital* 3 dimensi dengan *genre puzzle adventure* bergaya *low-poly* ala PlayStation sebagai media pengenalan yang dapat menarik remaja untuk mempelajari bangunan tradisional Sunda. Desain visual *low-poly* dipilih untuk meningkatkan keterbacaan bentuk dan efisiensi performa perangkat, sementara *environmental storytelling* dan *audio* bernuansa tradisional yang dibuat *retro* yang bertujuan untuk memperkuat konteks budaya tanpa ketergantungan pada *user interface*. Konten permainan berfokus pada pengenalan bentuk dan filosofi bangunan tradisional Sunda melalui teka-teki. Metode yang digunakan adalah *Playcentric Design* oleh Tracey Fullerton yang meliputi *conceptualization*, *prototyping*, *playtesting*, *evaluation*, dan *iteration*. Hasil perancangan membuktikan bahwa media *game digital* 3 dimensi *puzzle adventure* dapat memberikan pengenalan sederhana mengenai bentuk dan filosofi bangunan tradisional Sunda dengan baik kepada remaja.

Kata kunci: Arsitektur Tradisional Sunda, Pengenalan, *Game Digital*, *Puzzle adventure*, *Low-poly*

DESIGNING A DIGITAL PUZZLE ADVENTURE GAME

ABOUT TRADITIONAL SUNDA BUILDINGS

(Antonius Vinson)

ABSTRACT (English)

Architectural transformation in Indonesia, especially in urban areas, has been dominated by modern minimalist buildings, which threatens the existence of traditional architecture such as Sundanese buildings in the eyes of teenagers. In fact, traditional Sundanese buildings have a deep meaning in accordance with Sundanese traditions and culture, from the use of materials to the layout that reflects respect for nature and ancestors. Most young people today are more interested in interactive media than conventional media, which only consists of text and images. Therefore, this project aims to design a 3D digital game with a low-poly PlayStation-style puzzle adventure genre as an introductory medium that can attract young people to learn about traditional Sundanese buildings. Low-poly visual design was chosen to improve the readability of shapes and device performance efficiency, while environmental storytelling and retro-style traditional audio were used to strengthen the cultural context without relying on the user interface. The game content focuses on introducing the shapes and philosophy of traditional Sundanese buildings through puzzles. The method used is Playcentric Design by Tracey Fullerton, which includes conceptualization, prototyping, playtesting, evaluation, and iteration. The design results prove that a 3D puzzle adventure digital game medium can provide a simple introduction to the forms and philosophy of traditional Sundanese architecture.

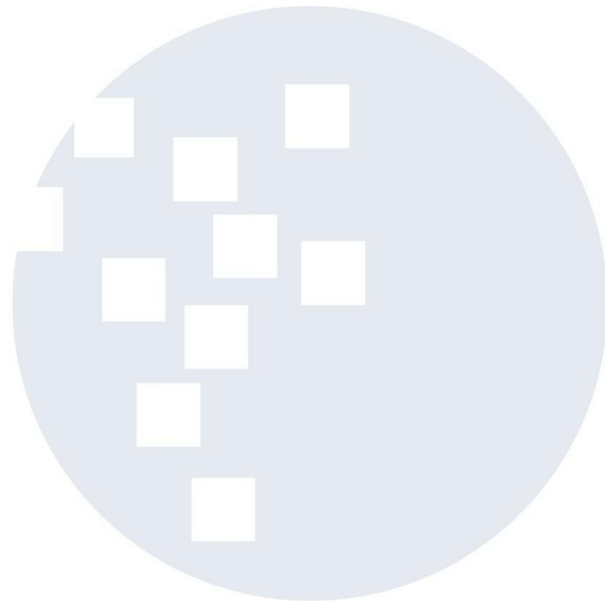
Keywords: *Traditional Sundanese Architecture, Introduction, Digital Game, Puzzle adventure, Low-poly*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xivi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Game Digital</i>	5
2.1.1 Elemen Dasar <i>Game</i>	6
2.1.2 Elemen Formal <i>Game</i>	7
2.1.3 <i>Game Assets</i>.....	14
2.2 Arsitektur Tradisional Sunda.....	20
2.2.1 Sejarah dan Karakteristik Bangunan.....	20
2.2.2 Nilai Budaya dalam Arsitektur Sunda.....	24
2.2.3 Jenis-jenis Rumah Adat Sunda.....	25
2.2.4 Elemen-elemen Rumah Adat Sunda	28
2.3 Penelitian yang Relevan.....	36
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	39
3.1 Subjek Perancangan	39

3.1.1 Demografis	39
3.1.2 Geografis	40
3.1.3 Psikografis	40
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.2.1 <i>Conceptualization</i>	40
3.2.2 <i>Prototyping</i>	41
3.2.3 <i>Playtesting</i>	41
3.2.4 <i>Evaluation</i>	42
3.2.5 <i>Iteration</i>	42
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	42
3.3.1 Wawancara	42
3.3.2 Kuesioner	43
3.3.3 Studi <i>Existing</i>	46
3.3.4 Studi Referensi	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan	47
4.1.1 <i>Conceptualization</i>	47
4.1.2 <i>Prototyping</i>	103
4.1.3 <i>Playtesting</i>	117
4.1.4 <i>Evaluation</i>	118
4.1.5 <i>Iteration</i>	123
4.2 Pembahasan Perancangan	123
4.2.1 <i>Beta Test</i>	123
4.2.2 Analisis Game	128
4.2.3 Analisis Desain Halaman Steam	140
4.2.4 Analisis Desain Video Youtube	142
4.2.5 Analisis Desain Sticker Pack	142
4.2.6 Anggaran	144
BAB V PENUTUP	146
5.1 Simpulan	146
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	xix

LAMPIRAN.....	xxiii
----------------------	--------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner Demografis.....	48
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuesioner Pengetahuan Umum.....	49
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner Pengetahuan Rumah	50
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner Alasan Ketertarikan	51
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner <i>Game</i> Umum.....	51
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kuesioner Elemen Teka-Teki.....	52
Tabel 4.7 Tabel Hasil Kuesioner Aspek Penting <i>Game</i>	54
Tabel 4.8 Tabel Hasil Studi <i>Exsisting</i> Buku “Rumah Etnik Sunda”	58
Tabel 4.9 Tabel Hasil Studi Referensi <i>Game</i> “Grieving”	70
Tabel 4.10 Tabel Hasil Studi Referensi <i>Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”.....	80
Tabel 4.11 Tabel Hasil Studi Referensi <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	88
Tabel 4.12 Tabel <i>Assets Lists</i>	98
Tabel 4.13 Tabel Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Interaktifitas.....	118
Tabel 4.14 Tabel Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Elemen Visual.....	118
Tabel 4.15 Tabel Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> Konten.....	119
Tabel 4.16 Tabel Anggaran Produksi <i>Game</i>	144
Tabel 4.17 Tabel Anggaran Distribusi <i>Game</i>	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Empat Elemen Dasar <i>Game</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Player Game</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Objectives</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Procedures</i>	10
Gambar 2.5 Contoh <i>Rules</i>	11
Gambar 2.6 Contoh <i>Resources</i>	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Conflict</i>	12
Gambar 2.8 Contoh <i>Boundaries</i>	13
Gambar 2.9 Contoh <i>Outcome</i>	13
Gambar 2.10 Model Kucing <i>Low-Poly</i>	15
Gambar 2.11 Proses <i>Texturing</i> ke Objek	15
Gambar 2.12 <i>UI Elements</i>	16
Gambar 2.13 Pengaruh Warna pada Atmosfer <i>Game</i>	17
Gambar 2.14 Tipografi	17
Gambar 2.15 <i>Game Shop Layout</i>	18
Gambar 2.16 Badan Bangunan Tradisional Sunda	22
Gambar 2.17 Badan Bangunan Tradisional Sunda	22
Gambar 2.18 Kepala Bangunan Tradisional Sunda	23
Gambar 2.19 Orientasi Bangunan Tradisional Sunda	23
Gambar 2.20 Rumah Jolopong	25
Gambar 2.21 Rumah Capit Gunting	25
Gambar 2.22 Rumah Julang Ngapak	26
Gambar 2.23 Rumah Tagog Anjing	26
Gambar 2.24 Rumah Parahu Kumureb	27
Gambar 2.25 Rumah Badak Heuay	27
Gambar 2.26 <i>Kolong</i>	28
Gambar 2.27 <i>Tatapakan</i>	29
Gambar 2.28 Dinding	29
Gambar 2.29 <i>Jandela</i>	30
Gambar 2.30 <i>Amping</i>	30
Gambar 2.31 Kuda-Kuda	31
Gambar 2.32 <i>Suhunan</i>	31
Gambar 2.33 <i>Ereng</i>	32
Gambar 2.34 <i>Usuk</i>	32
Gambar 2.35 <i>Lalangit</i>	33
Gambar 2.36 Pintu	33
Gambar 2.37 <i>Tihang</i>	34
Gambar 2.38 <i>Dadarung</i>	34
Gambar 2.39 <i>Uncar</i>	35
Gambar 2.40 <i>Glodog</i>	35

Gambar 4.1 Wawancara dengan Hendi Anwar.....	47
Gambar 4.2 <i>Cover</i> Buku “Rumah Etnik Sunda”	55
Gambar 4.3 Halaman Pemisah Bab dalam Buku “Rumah Etnik Sunda”	55
Gambar 4.4 Halaman 22 & 23 dalam Buku “Rumah Etnik Sunda”	56
Gambar 4.5 Hasil <i>Contrast Check</i> Teks pada Buku	57
Gambar 4.6 <i>Screenshot Hint Game</i> “Grieving”	59
Gambar 4.7 <i>Screenshot Mekanik Gerbang Game</i> “Grieving”	60
Gambar 4.8 <i>Screenshot Puzzle Peta Game</i> “Grieving”	61
Gambar 4.9 <i>Screenshot Puzzle Kata Game</i> “Grieving”	61
Gambar 4.10 <i>Screenshot Petunjuk Puzzle Kata Game</i> “Grieving”	62
Gambar 4.11 <i>Screenshot Gembok Berkode Game</i> “Grieving”	62
Gambar 4.12 <i>Screenshot Petunjuk Sandi Morse Game</i> “Grieving”	63
Gambar 4.13 <i>Screenshot Labirin Game</i> “Grieving”	63
Gambar 4.14 <i>Screenshot Puzzle Jalan Game</i> “Grieving”	64
Gambar 4.15 <i>Screenshot Objek Piring dan Gelas Game</i> “Grieving”	65
Gambar 4.16 <i>Screenshot Texture Pintu Kayu Game</i> “Grieving”	65
Gambar 4.17 <i>Font Code</i> oleh JD	66
Gambar 4.18 <i>Screenshot Menu Game</i> “Grieving”	66
Gambar 4.19 <i>Screenshot Petunjuk Awalan Game</i> “Grieving”	67
Gambar 4.20 <i>Screenshot Premise Game</i> “Grieving”	67
Gambar 4.21 <i>Screenshot Opening Scene Game</i> “Grieving”	68
Gambar 4.22 <i>Screenshot Surat Game</i> “Grieving”	69
Gambar 4.23 <i>Screenshot Monolog Game</i> “Grieving”	69
Gambar 4.24 <i>Screenshot Dialog Game</i> “Grieving”	70
Gambar 4.25 <i>Screenshot Dialog Bercabang Game</i> “Grieving”	70
Gambar 4.26 <i>Screenshot Mekanik Membuka Gembok Game</i> “Kisah ...”	72
Gambar 4.27 <i>Screenshot Objek Jam Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	73
Gambar 4.28 <i>Screenshot Inventory Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	73
Gambar 4.29 <i>Screenshot Kotak Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	74
Gambar 4.30 <i>Screenshot Memotong Tali Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game” ..	74
Gambar 4.31 <i>Screenshot Sabit Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	75
Gambar 4.32 <i>Screenshot Sembunyi Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	75
Gambar 4.33 <i>Screenshot Merunduk Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	76
Gambar 4.34 <i>Screenshot Arahan Patung Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game” ..	76
Gambar 4.35 <i>Screenshot Stunt Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	77
Gambar 4.36 <i>Screenshot Objek Gelas Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	77
Gambar 4.37 <i>Screenshot Menu Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	78
Gambar 4.38 <i>Screenshot Premise Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	79
Gambar 4.39 <i>Screenshot Monolog Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	79
Gambar 4.40 <i>Screenshot Dialog Game</i> “Kisah Horor Ojol the Game”	80
Gambar 4.41 <i>Screenshot Mekanik Melihat Objek Game</i> “Misteri Rumah...”	81
Gambar 4.42 <i>Screenshot Buka Lemari Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	82
Gambar 4.43 <i>Screenshot Menyalakan Lilin Game</i> “Misteri Rumah Warisan” ...	82

Gambar 4.44 <i>Screenshot</i> Mencari Kunci <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	83
Gambar 4.45 <i>Screenshot</i> Mekanik Rusak Pintu <i>Game</i> “Misteri Rumah ...”	84
Gambar 4.46 <i>Screenshot</i> 3D Model <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	84
Gambar 4.47 <i>Screenshot</i> Texture <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	85
Gambar 4.48 <i>Font</i> “Monospaced”	85
Gambar 4.49 <i>Screenshot</i> Menu <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	86
Gambar 4.50 <i>Screenshot</i> <i>Cutscene</i> <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	86
Gambar 4.51 <i>Screenshot</i> Surat <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	87
Gambar 4.52 <i>Screenshot</i> Monolog <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	87
Gambar 4.53 <i>Screenshot</i> Dialog <i>Game</i> “Misteri Rumah Warisan”	88
Gambar 4.54 <i>Mindmap</i>	90
Gambar 4.55 <i>Referenceboard</i>	91
Gambar 4.56 User Persona.....	92
Gambar 4.57 <i>Sitemap</i> <i>Game</i>	94
Gambar 4.58 <i>Flowchart</i> Bagian Pertama.....	95
Gambar 4.59 <i>Flowchart</i> Bagian Kedua	96
Gambar 4.60 <i>Flowchart</i> Bagian Ketiga	97
Gambar 4.61 <i>Worldbuilding</i>	103
Gambar 4.62 Proses 3D <i>Modeling</i>	103
Gambar 4.63 Proses <i>Texturing</i>	104
Gambar 4.64 Pembuatan Objek Interaktif	104
Gambar 4.65 Pembuatan <i>Environment</i>	105
Gambar 4.66 Pembuatan Objek Dekorasi	106
Gambar 4.67 Pengecekan <i>Face Orientation</i>	106
Gambar 4.68 Pembuatan <i>First Person Player</i>	107
Gambar 4.69 Pembuatan Mekanisme Pintu	107
Gambar 4.70 Pembuatan Mekanisme Kunci Pintu	108
Gambar 4.71 Pembuatan Mekanisme Rumput Tinggi.....	108
Gambar 4.72 Pengujian Mekanisme Pintu.....	109
Gambar 4.73 Pengujian <i>Flow</i> Teka-Teki	109
Gambar 4.74 Pengujian Mekanik Surat Tanah	110
Gambar 4.75 Papan Informasi.....	110
Gambar 4.76 Papan Peta	111
Gambar 4.77 <i>Invincible Wall</i>	111
Gambar 4.78 Mekanisme Air Sungai	112
Gambar 4.79 Mobil NPC	112
Gambar 4.80 Halaman <i>Menu</i>	113
Gambar 4.81 Logo <i>Game</i>	113
Gambar 4.82 Halaman <i>Premise</i>	114
Gambar 4.83 Pengubahan Grafik menjadi <i>Pixelated</i>	114
Gambar 4.84 Halaman <i>Pause Game</i>	115
Gambar 4.85 Penambahan <i>Sound Effect</i>	115
Gambar 4.86 Konversi Musik Sabilulungan.....	116

Gambar 4.87 Mekanisme Jurnal	116
Gambar 4.88 Penambahan Efek dan Lampu.....	117
Gambar 4.89 Bedah Karya pada <i>Prototype Day</i>	117
Gambar 4.90 Perbaikan <i>Bug</i> Lompat	120
Gambar 4.91 Penambahan Panel Catatan	121
Gambar 4.92 Pengaturan Ulang Urutan <i>UI</i>	121
Gambar 4.93 Pengurutan <i>Hint Linear</i>	122
Gambar 4.94 Pengubahan <i>Hint</i> Menjadi <i>Successful Message</i>	122
Gambar 4.95 Penambahan <i>Cooldown</i> Interaksi Motor.....	122
Gambar 4.96 <i>Beta Test</i> Julius.....	125
Gambar 4.97 <i>Beta Test</i> Nehemia	126
Gambar 4.98 <i>Beta Test</i> Jarvis.....	128
Gambar 4.99 <i>Menu Game</i>	129
Gambar 4.100 Halaman <i>Premise</i>	130
Gambar 4.101 <i>Spawn Player</i>	130
Gambar 4.102 Papan Peta	131
Gambar 4.103 Panel Jurnal Peta	131
Gambar 4.104 Panel Jurnal Terkunci	132
Gambar 4.105 Pintu Rumah Kakek	132
Gambar 4.106 Panel Catatan.....	133
Gambar 4.107 Interior Balai Desa	133
Gambar 4.108 Pintu Rumah Pak Anwar	134
Gambar 4.109 Rumput Tinggi	135
Gambar 4.110 Pintu Warung	135
Gambar 4.111 Interaksi Objek Kunci	136
Gambar 4.112 Mekanisme Kunci Pada Pintu	136
Gambar 4.113 Mekanisme Arit.....	136
Gambar 4.114 Kunci Dibalik Kandang Ayam	137
Gambar 4.115 Lokasi Kunci Rumah Kakek	137
Gambar 4.116 Lokasi Surat Tanah	138
Gambar 4.117 Mekanisme Motor	138
Gambar 4.118 Halaman <i>Ending</i>	139
Gambar 4.119 Panel <i>Pause</i>	140
Gambar 4.120 Halaman <i>Website</i> Steam.....	140
Gambar 4.121 Proses Menghapus Teks.....	141
Gambar 4.122 Proses Peletakan Gambar dan Teks	141
Gambar 4.123 <i>Mockup</i> Video Youtube	142
Gambar 4.124 Pembuatan <i>Mockup</i> Video Youtube.....	142
Gambar 4.125 Proses Pembuatan <i>Sticker Pack</i>	143
Gambar 4.126 <i>Sticker Pack</i>	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiii
Lampiran Kuesioner.....	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara Hendi Anwar	xxxviii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlili
Lampiran Transkrip Wawancara Beta Test Julius	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara Beta Test Nehemia	1
Lampiran Transkrip Wawancara Beta Test Jarvis	liii

