

**IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE
CYCLE PADA PENGEMBANGAN GAME ADVENTURE
HOROR 3D “THE CONTAINMENT”**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

ANANDA EZA YUDHA PRAMUDYA

21.82.1239

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE
CYCLE PADA PENGEMBANGAN GAME ADVENTURE
HOROR 3D “THE CONTAINMENT”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Teknologi Informasi



disusun oleh

ANANDA EZA YUDHA PRAMUDYA

21.82.1239

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE
PADA PENGEMBANGAN GAME ADVENTURE HOROR 3D “THE
CONTAINMENT”**

yang disusun dan diajukan oleh
Ananda Eza Yudha Pramudya
21.82.1239

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Desember 2024

Dosen Pembimbing,


Harvoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE
PADA PENGEMBANGAN GAME ADVENTURE HOROR 3D “THE
CONTAINMENT”**

yang disusun dan diajukan oleh

Ananda Eza Yudha Pramudya

21.82.1239

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

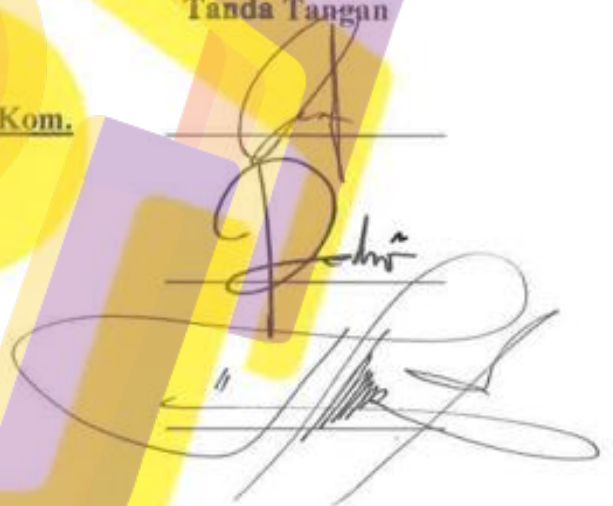
Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Raditva Wardhana, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302208

Haryoko, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ananda Eza Yudha Pramudya
NIM : 21.82.1239

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA PENGEMBANGAN GAME ADVENTURE HOROR 3D “THE CONTAINMENT”

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom., M.Cs.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Ananda Eza Yudha Pramudya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Saya panjatkan kepada Allah subhanahu wa ta'ala, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi Saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur Saya ucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling Saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi Saya ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini dipersembahkan sepenuhnya kepada satu orang paling hebat yang telah mengerjakan penelitian ini dengan sungguh dan teguh, tidak lain adalah kepada diri Saya sendiri. Sebab semuanya berawal dari niat dan ketekunan yang diperoleh tanpa keterpaksaan dalam diri Saya.

Skripsi ini Saya persembahkan kepada Bapak dan Ibu yang tidak lain dan tidak bukan adalah orang tua Saya. Berkat nasihat, doa, dan dukungan keduanya Saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik tanpa hambatan.

Syukur dan terimakasih pula Saya ucapkan kepada orang-orang di sekitar Saya yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi dalam penulisan skripsi ini, sehingga hasil yang didapatkan menjadi lebih baik.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Game Development Life Cycle* Pada Pengembangan *Game Adventure Horror 3D “The Containment”*”. Tujuan dari penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Berbagai pengalaman didapatkan tidak luput dari dukungan, doa, dan motivasi yang menjadi pendorong utama dalam proses penulisan skripsi ini. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak yang sangat membantu penulis. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Orang tua dan seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat dan segala dukungannya kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan memberikan dukungan sehingga skripsi dapat berjalan dengan lancar.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
7. Tim ‘MINDTRAVEL DIGITAL’ dalam terlaksananya proses produksi *Game Adventure Horror 3D “The Containment”*. Terima

kasih atas kerja keras dan sikap saling suportif selama proses produksi hingga acara *Exhibition*.

8. Bayu Setiaji, M.Kom., M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom., Caraka Aji Pranata, M.Kom., dan segenap responden yang telah meluangkan waktunya dalam mengisi kuesioner untuk melengkapi data pada penulisan skripsi ini sehingga proses pembuatannya bisa berjalan dengan lancar.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Akhir kata, Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, 16 Desember 2024

Penulis,



Ananda Eza Yudha Pramudya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xix
DAFTAR ISTILAH	xx
INTISARI	xxiii
ABSTRACT.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4

2.1	Studi Literatur	4
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Definisi Permainan atau <i>Game</i>	11
2.2.2	Klasifikasi <i>Game</i>	11
2.2.2.1	<i>Maze Game</i>	11
2.2.2.2	<i>Board Game</i>	12
2.2.2.3	<i>Card Game</i>	12
2.2.2.4	<i>Battle Card Game</i>	12
2.2.2.5	<i>Quiz Game</i>	13
2.2.2.6	<i>Puzzle Game</i>	13
2.2.2.7	<i>Shoot Them Up Game</i>	14
2.2.2.8	<i>Side Scroller Game</i>	14
2.2.2.9	<i>Fighting Game</i>	14
2.2.2.10	<i>Racing Game</i>	14
2.2.2.11	<i>Turn-based Strategy Game</i>	14
2.2.2.12	<i>Real-time Strategy Game</i>	14
2.2.2.13	<i>Simulator Game</i>	15
2.2.2.14	<i>First-person Shooter Game</i>	15
2.2.2.15	<i>First-person 3D Vehicle Game</i>	15
2.2.2.16	<i>Third-person 3D Shooter Game</i>	15
2.2.2.17	<i>Role-playing Game</i>	15
2.2.2.18	<i>Adventure Game</i>	15
2.2.2.19	<i>Educational & Edutainment Game</i>	16
2.2.2.20	<i>Sports Game</i>	16
2.3	Manfaat dan Tujuan <i>Game</i>	16

2.4	<i>Game Design Document</i>	16
2.5	Sistem Rating <i>Game</i>	18
2.6	Definisi Horor	20
2.7	<i>Unity Game Engine</i>	23
2.8	Metode Penelitian	24
2.8.1	Metode Pengumpulan Data.....	24
2.8.2	Metode Pengembangan.....	24
2.8.2.1	<i>Game Development Life Cycle</i>	24
2.8.3	Metode Evaluasi.....	26
2.8.3.1	Kuesioner	26
2.8.3.2	Skala Likert.....	26
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	29
3.2	Alur Penelitian	30
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	31
3.4	Analisis Kebutuhan.....	34
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	36
3.5	Aspek Produksi	38
3.6	Metode Pengembangan.....	42
3.6.1	Implementasi <i>Game Development Life Cycle</i>	43
3.6.1.1	Inisialisasi	43
3.6.1.2	Pra-produksi.....	43
3.6.1.3	Produksi	54
3.6.1.4	Uji Coba Alpha	54

3.6.1.5	Uji Coba Beta.....	56
3.6.1.6	Peluncuran.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Produksi	62
4.1.1	Pembuatan Aset <i>Game</i>	62
4.1.2	Pembuatan Program	72
4.1.2.1	Pembuatan Proyek Baru.....	72
4.1.2.2	Menambahkan <i>Package Unity</i>	73
4.1.2.3	Pembuatan <i>Main Menu</i>	75
4.1.2.4	Pembuatan <i>Scene Gameplay</i>	76
4.1.2.5	Pembuatan <i>Scene Ending</i> dan <i>Credits</i>	104
4.1.2.6	<i>Build Settings</i>	106
4.1.3	Hasil Implementasi Tampilan <i>Game</i>	107
4.2	Pengujian.....	109
4.2.1	Hasil Uji Coba Alpha.....	110
4.2.2	Hasil Uji Coba Beta	112
4.2.1.1	Uji Kelayakan Ahli	112
4.2.1.2	Uji Khalayak Umum.....	118
4.3	Peluncuran.....	121
BAB V PENUTUP		122
5.1	Kesimpulan	122
5.2	Saran	122
REFERENSI		123
LAMPIRAN.....		126

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Sistem <i>Rating</i> ESRB	19
Tabel 2.3 Bobot Nilai	27
Tabel 2.4 Persentase Nilai	27
Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	36
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	36
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Tenaga Kerja (<i>Brainware</i>)	37
Tabel 3. 4 Penerapan aspek produksi kreatif dan aspek produksi teknis	38
Tabel 3. 5 Hal yang diuji dalam uji coba Alpha menggunakan metode <i>Black box</i>	54
Tabel 3. 6 Pertanyaan dalam Uji Coba Beta responden ahli	57
Tabel 3. 7 Pertanyaan dalam Uji Coba Beta responden umum	60
Tabel 4. 1 Pembuatan aset 3D	63
Tabel 4. 2 Pembuatan Aset 2D <i>user interface</i>	67
Tabel 4. 3 Pembuatan aset musik dan efek suara	71
Tabel 4. 4 Hasil uji coba alpha metode <i>blackbox</i>	110
Tabel 4. 5 Uji Validasi	113
Tabel 4. 6 Bobot Nilai Uji Kelayakan Ahli	116
Tabel 4. 7 Persentase Nilai Uji Kelayakan Ahli	116
Tabel 4. 8 Uji Khalayak Umum	118
Tabel 4. 9 Bobot Nilai Uji Khalayak Umum Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.	
Tabel 4. 10 Persentase Nilai Uji Khalayak Umum	119

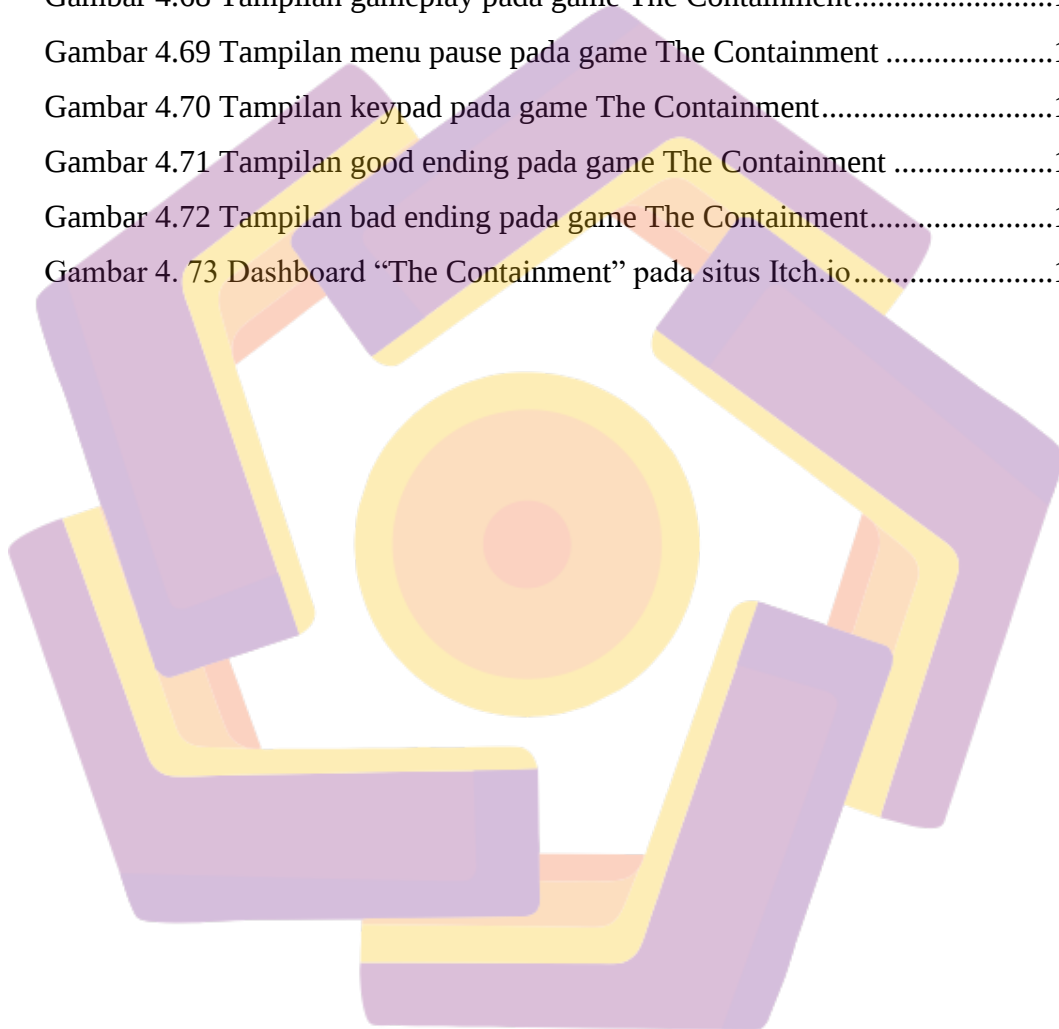
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Game Pacman.....	12
Gambar 2.2 Game Yu-Gi-Oh Master Duel.....	13
Gambar 2.3 Game Tebak Gambar	13
Gambar 2.4 Jump scare pada game Five Nights at Freddy's 4	21
Gambar 2.5 Disgust pada game Outlast 2.....	22
Gambar 2.6 Atmospheric Horror pada game Silent Hill 2 Remake	22
Gambar 2.7 Unity Game Engine by Unity Technologies	23
 Gambar 3. 1 Alur Penelitian Game Development Life Cycle	 31
Gambar 3. 2 Aplikasi game Lethal Company.....	32
Gambar 3. 3 Aplikasi game Phasmophobia	32
Gambar 3. 4 Aplikasi game Fears to Fathom: Ironbark Lookout	45
Gambar 3. 5 Aplikasi game Call of Duty: Advanced Warfare	46
Gambar 3. 6 Aplikasi game Resident Evil 4 Remake.....	46
Gambar 3. 7 Film Godzilla vs Kong (2021)	46
Gambar 3. 8 Referensi karakter model Reinhart.....	48
Gambar 3. 9 Sketsa konsep karakter EXO-07	49
Gambar 3. 10 Flowchart dari Game The Containment.....	49
Gambar 3. 11 Rancangan tampilan menu utama	50
Gambar 3. 12 Rancangan tampilan credit scene	51
Gambar 3. 13 Rancangan tampilan pada permainan.....	51
Gambar 3. 14 Rencana tampilan pause menu	52
Gambar 3. 15 Rencana tampilan ending scene	52
 Gambar 4.1 Pembuatan aset musik dan efek suara pada perangkat lunak Studio One 6	 71
Gambar 4.2 Pengaturan efek suara pada perangkat lunak Adobe Premiere Pro....	71

Gambar 4.3 Pembuatan proyek baru di unity	73
Gambar 4.4 Input System Package	73
Gambar 4.5 Keybind movement untuk Player.....	74
Gambar 4.6 Script "InputManager"	74
Gambar 4.7 AI Navigation System Package.....	74
Gambar 4.8 Script "MainMenu"	75
Gambar 4.9 Build Settings urutan Scene	76
Gambar 4.10 Map LABS The Containment	76
Gambar 4.11 Map The Containment Chamber versi normal.....	77
Gambar 4.12 Map The Containment Chamber versi emergency.....	77
Gambar 4.13 Komponen mesh collider pada map.....	77
Gambar 4.14 Setting nama, layer dan tag "Player".....	78
Gambar 4.15 Pengaturan character controller pada player.....	78
Gambar 4.16 Script movement pada player.....	79
Gambar 4.17 Penyesuaian rig setiap animasi.....	80
Gambar 4.18 Blend Tree animasi untuk walk dan run	80
Gambar 4.19 Blend Tree animasi untuk crouch	80
Gambar 4.20 Menambahkan transisi pada setiap animasi	81
Gambar 4.21 Penambahan parameter pada animator controller.....	81
Gambar 4.22 Script untuk kamera	82
Gambar 4.23 Batasan rotasi kamera dan sensitivitas.....	82
Gambar 4.24 Penggunaan curves pada animasi dan parameter float pada animator controller	82
Gambar 4.25 Script footstepManager	83
Gambar 4.26 Inspektor footstepManager.....	83
Gambar 4.27 Komponen light dalam game object FlashLight	84
Gambar 4.28 Script "Flashlight"	84
Gambar 4.29 Canvas dan UI dari nyawa	85
Gambar 4.30 Script playerHealth.....	86
Gambar 4.31 Script HealthSystem.....	86
Gambar 4.32 Karakter NPC enemy EXO-07.....	87

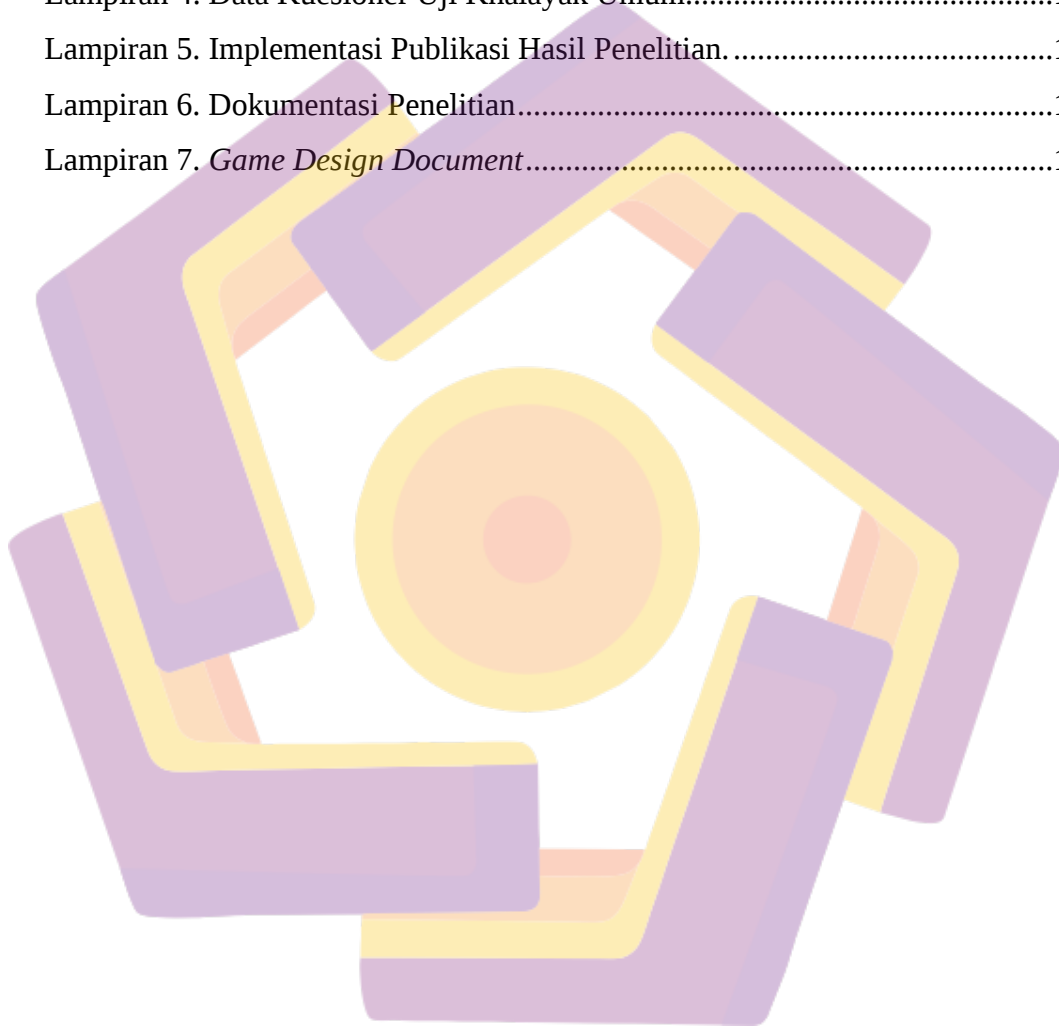
Gambar 4.33 Komponen Nav Mesh Agent.....	88
Gambar 4.34 Komponen Nav Mesh Surface	89
Gambar 4.35 Komponen Nav Mesh Modifier	89
Gambar 4.36 State update dari enemy	90
Gambar 4.37 Script kondisi patrol	91
Gambar 4.38 Script kondisi chase	91
Gambar 4.39 Script kondisi attack.....	92
Gambar 4.40 Animator controller pada enemy.....	93
Gambar 4.41 Blend tree pada animator controller.....	93
Gambar 4.42 Menambahkan event untuk enable dan disable attack pada animasi attack	93
Gambar 4.43 Inspektor efek suara pada enemy	94
Gambar 4.44 Script objektif.....	95
Gambar 4.45 Game object keypad pada canvas	96
Gambar 4.46 Fungsi OnClick pada setiap tombol Key	96
Gambar 4.47 Script pada screen	96
Gambar 4.48 Script proceedTrigger	97
Gambar 4.49 Game object monolog pada canvas.....	98
Gambar 4.50 Game object audio manager.....	98
Gambar 4.51 Script Text box manager	99
Gambar 4.52 Script monolog trigger	99
Gambar 4.53 Script sound trigger.....	100
Gambar 4.54 Pengaturan pada skybox map.....	100
Gambar 4.55 Komponen audio source musik latar belakang	101
Gambar 4.56 Script jumpscare.....	102
Gambar 4.57 Inspektor jumpscareManager	102
Gambar 4.58 Inspektor pada tombol Exit.....	103
Gambar 4.59 Inspektor pada tombol Resume.....	103
Gambar 4.60 Script pauseMenu.....	104
Gambar 4.61 Script pada healthSystem untuk bad ending	105
Gambar 4.62 Script objektif exitTrigger.....	105

Gambar 4. 63 Script MainMenu untuk menuju Credits.....	106
Gambar 4.64 Script MainMenu untuk kembali dari credits	106
Gambar 4.65 Build setting game The Containment.....	106
Gambar 4.66 Pengaturan tambahan player settings	107
Gambar 4.67 Tampilan menu utama pada game The Containment.....	107
Gambar 4.68 Tampilan gameplay pada game The Containment.....	108
Gambar 4.69 Tampilan menu pause pada game The Containment	108
Gambar 4.70 Tampilan keypad pada game The Containment.....	108
Gambar 4.71 Tampilan good ending pada game The Containment	109
Gambar 4.72 Tampilan bad ending pada game The Containment.....	109
Gambar 4. 73 Dashboard “The Containment” pada situs Itch.io.....	121

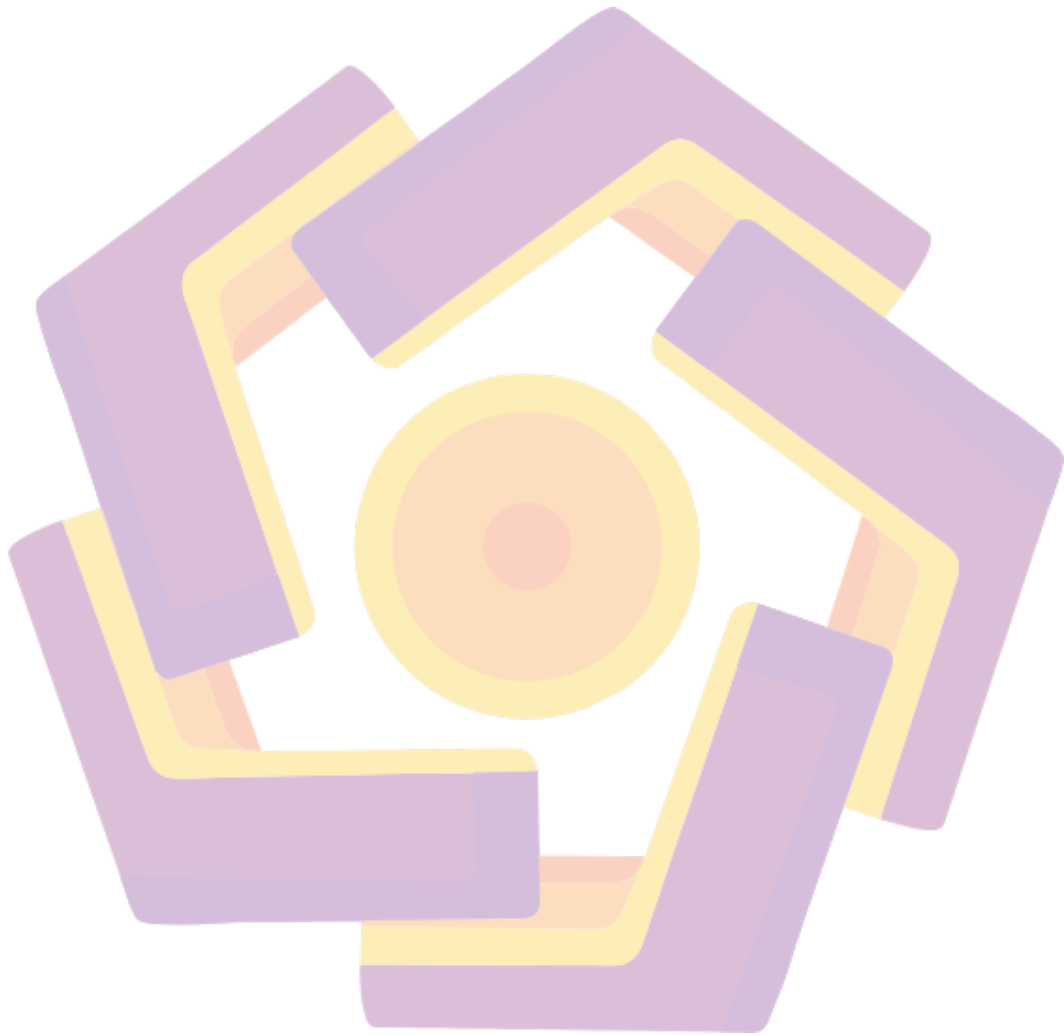


DAFTAR LAMPIRAN

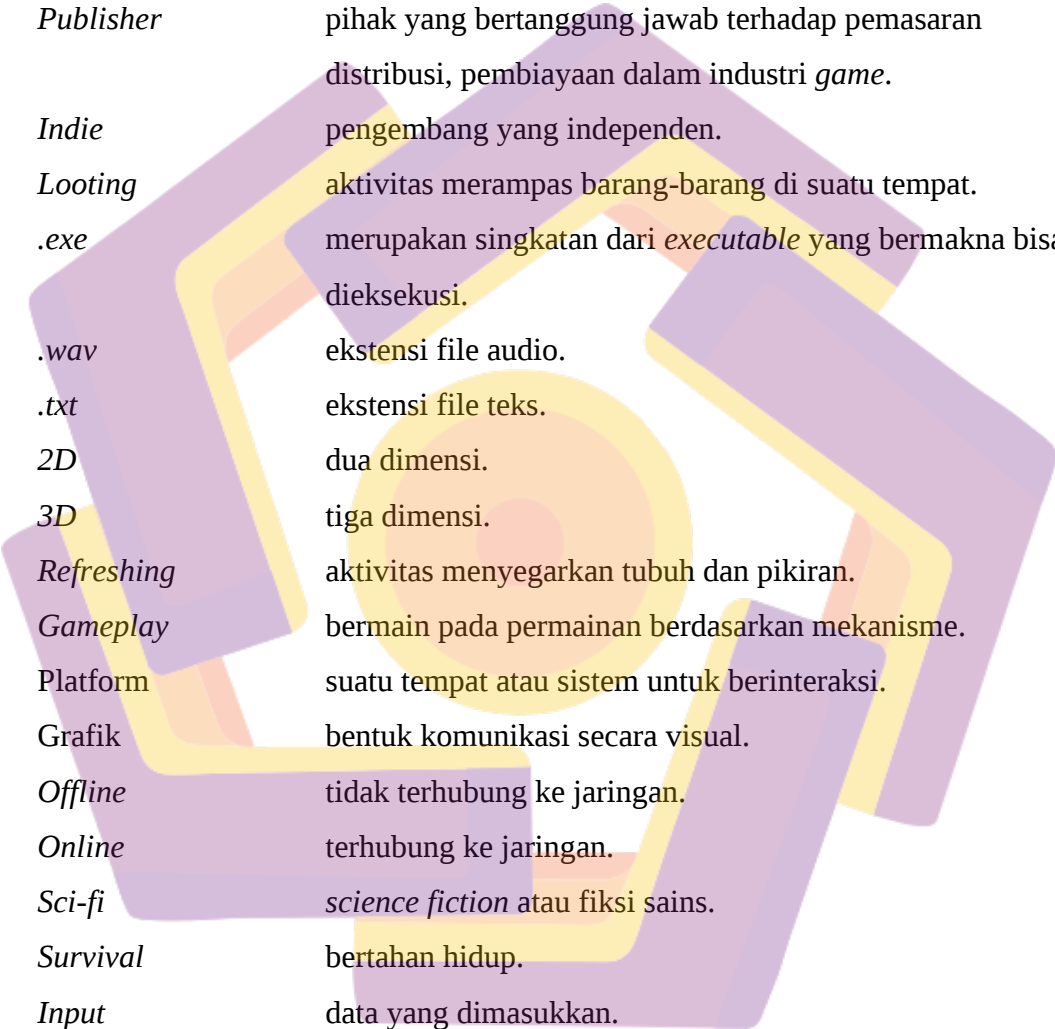
Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	126
Lampiran 2. Naskah Lengkap Latar Belakang <i>Game The Containment</i>	128
Lampiran 3. Data Kuesioner Uji Validasi Ahli	130
Lampiran 4. Data Kuesioner Uji Khalayak Umum.....	134
Lampiran 5. Implementasi Publikasi Hasil Penelitian.....	136
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	137
Lampiran 7. <i>Game Design Document</i>	139



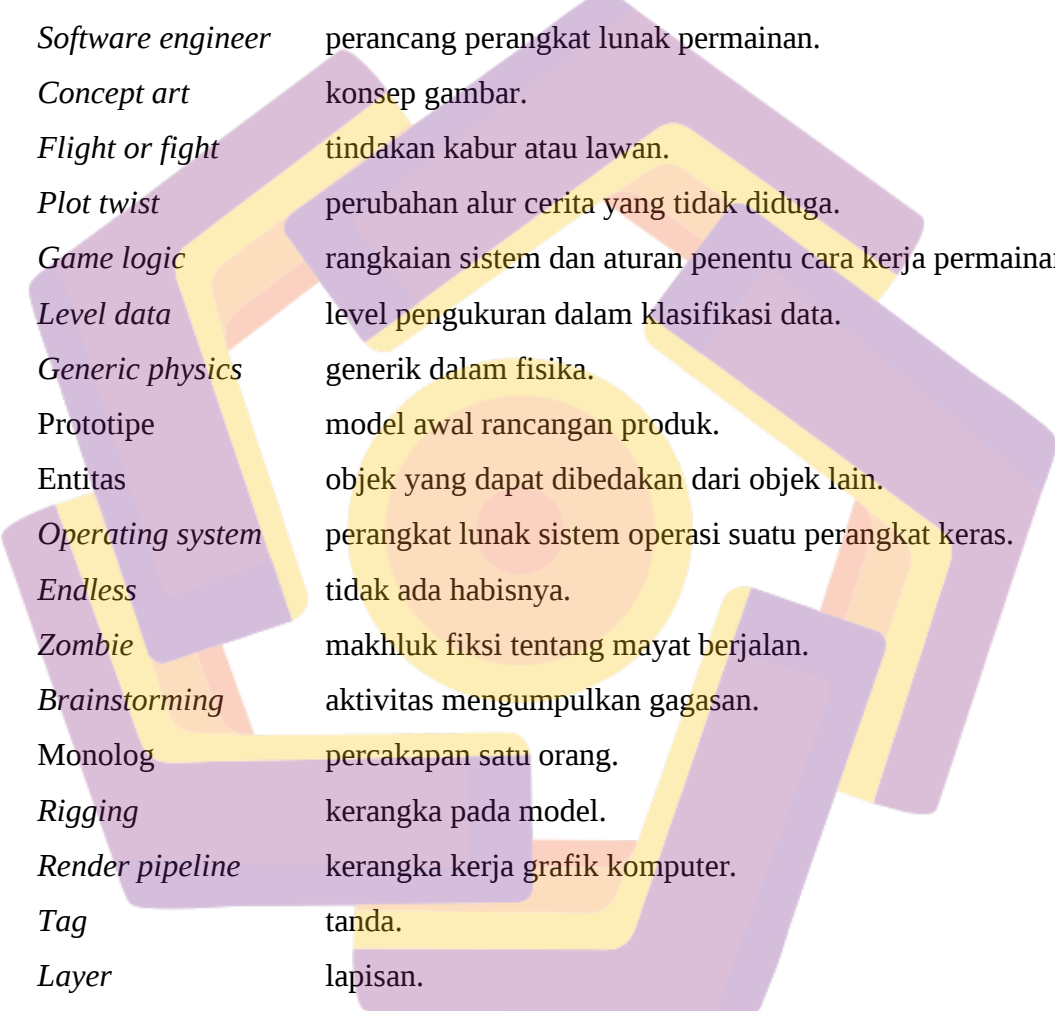
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



DAFTAR ISTILAH

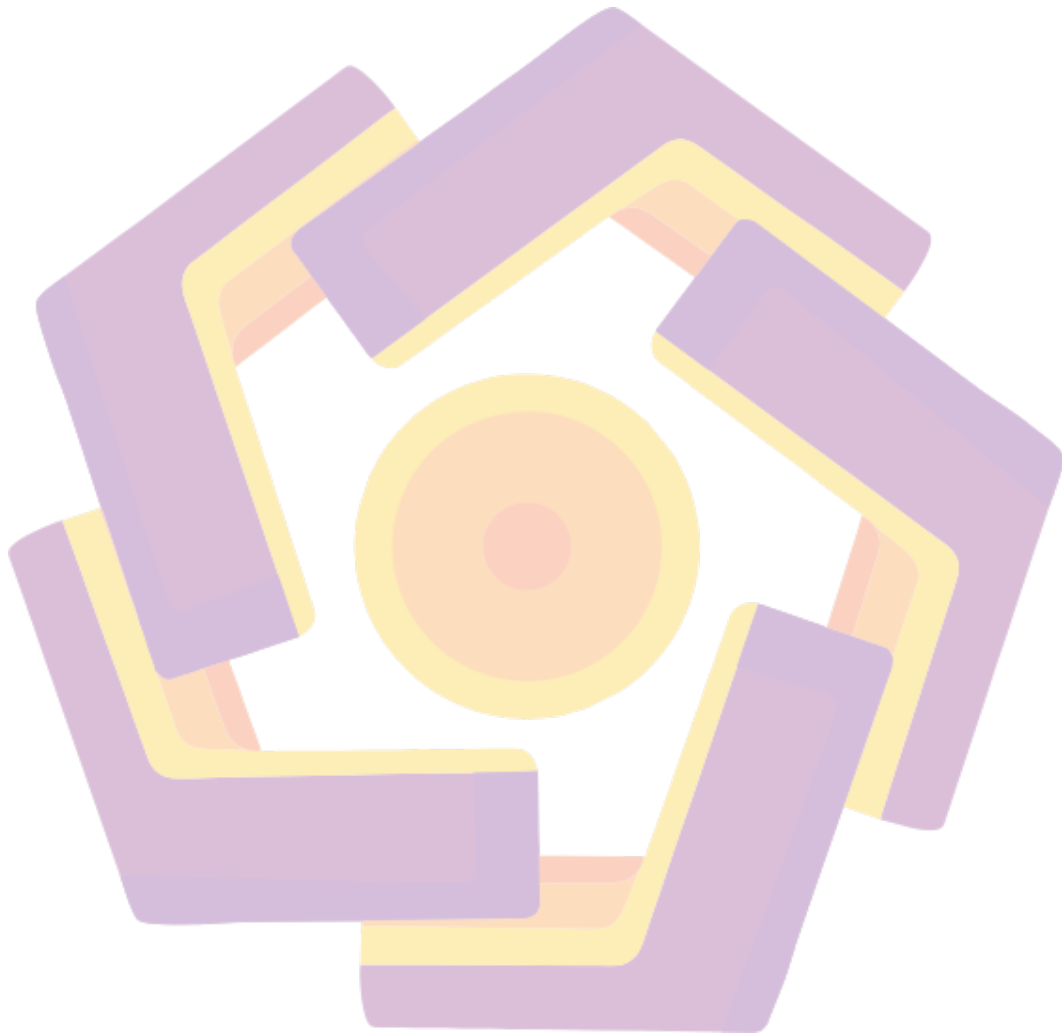


<i>Singleplayer</i>	mode permainan dimana hanya satu pemain yang bermain.
<i>Script</i>	rangkaian kode instruksi dalam pemrograman.
<i>Publisher</i>	pihak yang bertanggung jawab terhadap pemasaran distribusi, pembiayaan dalam industri <i>game</i> .
<i>Indie</i>	pengembang yang independen.
<i>Looting</i>	aktivitas merampas barang-barang di suatu tempat.
<i>.exe</i>	merupakan singkatan dari <i>executable</i> yang bermakna bisa dieksekusi.
<i>.wav</i>	ekstensi file audio.
<i>.txt</i>	ekstensi file teks.
<i>2D</i>	dua dimensi.
<i>3D</i>	tiga dimensi.
<i>Refreshing</i>	aktivitas menyegarkan tubuh dan pikiran.
<i>Gameplay</i>	bermain pada permainan berdasarkan mekanisme.
<i>Platform</i>	suatu tempat atau sistem untuk berinteraksi.
<i>Grafik</i>	bentuk komunikasi secara visual.
<i>Offline</i>	tidak terhubung ke jaringan.
<i>Online</i>	terhubung ke jaringan.
<i>Sci-fi</i>	<i>science fiction</i> atau fiksi sains.
<i>Survival</i>	bertahan hidup.
<i>Input</i>	data yang dimasukkan.
<i>Output</i>	hasil proses kerja.
<i>Motorik</i>	kemampuan dalam kontrol tubuh.
<i>Time-attack</i>	serangan waktu.
<i>Bug</i>	kesalahan atau cacat pada kode program.
<i>Error</i>	kesalahan dalam pengembangan atau kode program.
<i>Cyberbullying</i>	perundungan melalui internet.



Kompetitif	bersaing dengan kompetitor.
Game artist	pencipta visual desain pada permainan.
Game designer	pencipta konsep permainan.
Game tester	penguji sebuah <i>game</i> setelah atau sebelum peluncuran.
Stage designer	perancang lingkungan permainan.
Sound engineer	perancang suara dan musik permainan.
Software engineer	perancang perangkat lunak permainan.
Concept art	konsep gambar.
Flight or fight	tindakan kabur atau lawan.
Plot twist	perubahan alur cerita yang tidak diduga.
Game logic	rangkaian sistem dan aturan penentu cara kerja permainan.
Level data	level pengukuran dalam klasifikasi data.
Generic physics	generik dalam fisika.
Prototipe	model awal rancangan produk.
Entitas	objek yang dapat dibedakan dari objek lain.
Operating system	perangkat lunak sistem operasi suatu perangkat keras.
Endless	tidak ada habisnya.
Zombie	makhluk fiksi tentang mayat berjalan.
Brainstorming	aktivitas mengumpulkan gagasan.
Monolog	percakapan satu orang.
Rigging	kerangka pada model.
Render pipeline	kerangka kerja grafik komputer.
Tag	tanda.
Layer	lapisan.
String	tipe data karakter.
Function	program yang mengatur pernyataan dan pekerjaan tertentu.
Float	tipe data pecahan.
Bool	struktur nilai benar atau salah.
Update	memperbarui.
Hirarki	tingkatan.
Humanoid	berbentuk seperti manusia.

<i>Sprite</i>	bitmap dua dimensi.
<i>Trigger</i>	pemicu.
<i>Invoke</i>	memunculkan.
<i>Skybox</i>	kubus yang mengelilingi kamera berupa gambar.
<i>Feedback</i>	tanggapan.



INTISARI

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat dirasakan semua orang. *Game* merupakan sarana seseorang dalam mencari hiburan, ilmu, bahkan untuk bersosialisasi. Tujuan dari *game* adalah pemain harus menyelesaikan objektif untuk mencapai suatu *ending* atau skor tertentu. *Game* terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *game* tradisional dan digital. *Game* digital atau *video game* juga terbagi beberapa jenis tergantung dimana pemain memainkannya.

Game Design Document (GDD) digunakan dalam perencanaan konsep awal karya untuk merinci komponen-komponen penting dalam desain awal sebuah *game* seperti *gameplay*, karakter, lingkungan, grafik dan *User Interface* (UI). Penelitian dilakukan dengan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), metode ini diimplementasikan sebagai kerangka kerja dengan beberapa langkah seperti inisialisasi, pra-produksi, produksi, pengujian dan peluncuran. Implementasi GDLC diharapkan mampu untuk memenuhi tingkat efisiensi produksi dan kualitas dari *game* sesuai dengan yang ditentukan. *Unity Game Engine* digunakan dalam pengembangan karya dengan alasan mudah diakses dan dipelajari dan memiliki komunitas yang aktif untuk mencari bantuan dan sumber daya.

Tujuan dalam pengembangan *game* ini diharap pemain dapat mencapai suatu kesenangan dalam bermain dan memahami jalan cerita dari karya *game* yang dibuat. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi *game Adventure Horror* 3D dengan resolusi 1080P FULL HD di platform *Windows*. Hasil akhir dari penelitian ini mendapatkan skor 82,35% kategori sangat baik oleh para ahli dan skor 86,69% kategori sangat baik oleh khalayak umum.

Kata kunci: GDLC, GDD, *Unity*, *Game* 3D.

ABSTRACT

The development of technology is very rapid and can be felt by everyone. Games are a means for someone to find entertainment, knowledge, and even to socialize. The goal playing game is for the player to complete objectives to reach an end or a certain score. Games are divided into 2 types, traditional and digital games. Digital games or video games are also divided into several types depending on where the player plays it.

Game Design Document (GDD) is used in planning the initial concept of the work to detail the important components in the initial design of a game such as gameplay, characters, environment, graphics and User Interface (UI). The research was conducted using the Game Development Life Cycle (GDLC) method, this method is implemented as a reference with several steps such as initialization, pre-production, production, testing and launch. The implementation of the Game Development Life Cycle is expected to be able to meet the level of production efficiency and quality of the game as specified. Unity Game Engine was used in the development of the work because it is easy to access and learn and has an active community to seek help and resources.

The goal in developing this game is that players can achieve pleasure in playing and understanding the storyline of the game that has been created. The result of this research is a 3D Adventure Horror game application with 1080P FULL HD resolution on the Windows platform. The final results of this study received a score of 82.35% in the excellent category by experts and a score of 86.69% in the excellent category by the general public.

Keyword: GDLC, GDD, Unity, Game 3D.