

**PEMBAHASAN PEMROGRAMAN PUZZLE INTERAKTIF
PADA GAME THE LOST CHILD**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

DEVA DWI HERMAWAN

22.82.1483

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBAHASAN PEMROGRAMAN PUZZLE INTERAKTIF
PADA GAME THE LOST CHILD**

SKRIPSI NON REGULER - MAGANG ARTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

DEVA DWI HERMAWAN

22.82.1483

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN PEMROGRAMAN PUZZLE INTERAKTIF PADA GAME
THE LOST CHILD**

yang disusun dan diajukan oleh

Deva Dwi Hermawan

22.82.1483

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Januari 2026

Dosen Pembimbing

Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

**HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN PEMROGRAMAN PUZZLE INTERAKTIF PADA GAME
THE LOST CHILD**

yang disusun dan diajukan oleh

Deva Dwi Hermawan

22.82.1483

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

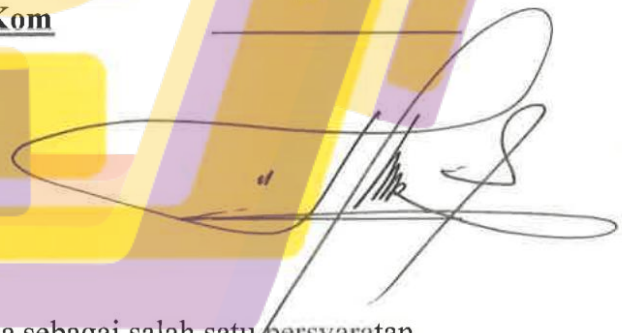
Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427



Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Deva Dwi Hermawan
NIM : 22.82.1483

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN PEMROGRAMAN PUZZLE INTERAKTIF PADA GAME THE LOST CHILD

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, 26 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Deva Dwi Hermawan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembahasan Pemrograman Puzzle Interaktif pada Game *The Lost Child*”**, Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Teknologi Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. Selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Muhammad Fairul Filza, S.Kom., M.Kom. sebagai mentor dari pihak MSV Studio selama sesi mentoring yang berlangsung.
5. Orang tua dan keluarga yang banyak memberikan dukungan moral, doa, dan motivasi kepada penulis.
6. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi kepada penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 26 Januari 2026

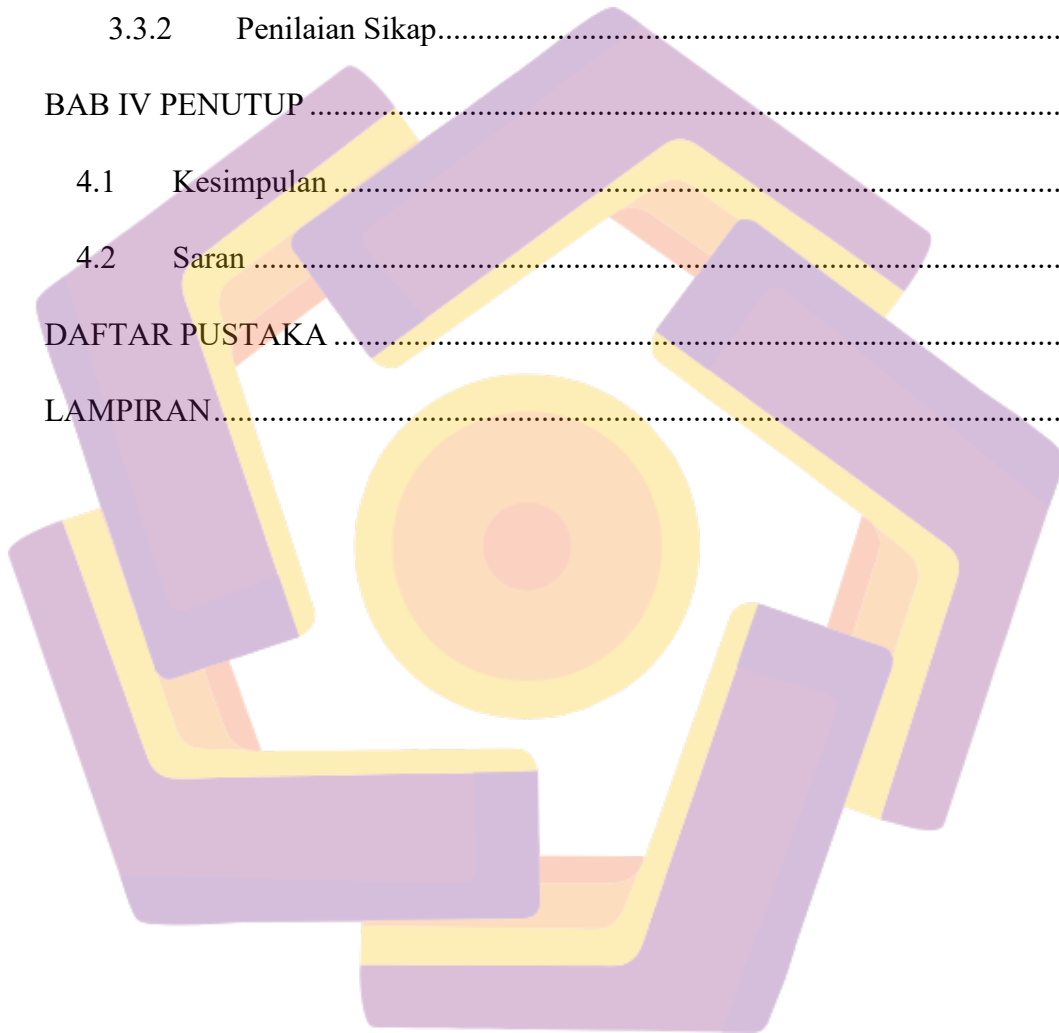
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
BAB II TEORI DAN ANALISA.....	4
2.1 Teori Tentang Teknik/Konsep Produk yang Dibahas.....	4
2.1.1 Game	4
2.1.2 Unity	4
2.1.3 Visual Studio Code	4
2.1.4 Pemrograman C#	5

2.2	Referensi	5
2.3	Analisa Kebutuhan	6
2.3.1	Brief Produksi	6
2.3.2	Kebutuhan Fungsional	7
2.3.3	Kebutuhan Non Fungsional	7
2.4	Aspek Produksi	8
2.4.1	Aspek Kreatif	8
2.4.2	Aspek Teknis	10
2.4	Tahap Pra Produksi	11
2.4.1	Ide dan Konsep	12
2.4.2	Naskah dan flowchart	12
2.4.3	GDD (<i>Game Design Document</i>)	15
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		16
3.1	Produksi	16
3.1.1	Sistem Interaksi Puzzle	16
3.1.2	Sistem Perspektif First Person	17
3.1.3	Sistem Catatan Clue	19
3.1.4	Sistem <i>Puzzle</i> Kode Brankas	20
3.1.5	Sistem Puzzle Berbasis Item	23
3.1.6	Sistem Animasi dan Animator Puzzle	25
3.1.7	Sistem Alur Puzzle Berurutan	26
3.1.8	Sistem Musuh	27

3.2	Pasca Produksi	27
3.2.1	Beta Testing	27
3.3	Evaluasi.....	30
3.3.1	Penilaian Teknis.....	30
3.3.2	Penilaian Sikap.....	32
BAB IV PENUTUP		34
4.1	Kesimpulan	34
4.2	Saran	34
DAFTAR PUSTAKA		35
LAMPIRAN.....		36



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Software	8
Tabel 2. 2 Daftar Hardware.....	8
Tabel 2. 3 Game Design Document	15
Tabel 3. 1 Pengujian Perspektif First Person	27
Tabel 3. 2 Pengujian Sistem Interaksi Puzzle	28
Tabel 3. 3 Pengujian script puzzle terpisah.....	28
Tabel 3. 4 Pengujian Interaksi Catatan Clue.....	28
Tabel 3. 5 Pengujian pembukaan akses puzzle berikutnya	29
Tabel 3. 6 Pengujian Penyimpanan Status Puzzle	29
Tabel 3. 7 Pengujian Deteksi Musuh	30
Tabel 3. 8 Tabel indeks	30
Tabel 3. 9 Uji kelayakan industri.....	31
Tabel 3. 10 Rumus perhitungan nilai	31
Tabel 3. 11 Penilaian sikap	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Game Granny	5
Gambar 2. 2 Game Hello Neighbor2	6
Gambar 2. 3 flowchart	14
Gambar 3. 1 Input Action	16
Gambar 3. 2 Input Mouse	17
Gambar 3. 3 Script CameraController	18
Gambar 3. 4 Perspektif First Person	18
Gambar 3. 5 Script Raycast Interaction Object Puzzle.....	19
Gambar 3. 6 Canvas Note Clue.....	19
Gambar 3. 7 UI Masukan Kode	20
Gambar 3. 8 Script Kode Pin	21
Gambar 3. 9 Mekanisme Konfirmasi PIN Brankas	21
Gambar 3. 10 Mekanisme PIN Salah dan Pembatalan Input.....	22
Gambar 3. 11 Script Penyimpanan status puzzle.....	22
Gambar 3. 12 Script Menonaktifkan BoxCollider.....	23
Gambar 3. 13 Script ItemData	23
Gambar 3. 14 Sistem inventory berupa informasi ID item.....	24
Gambar 3. 15 Logika pengecekan item kunci pada pintu.....	24
Gambar 3. 16 Timeline animasi pembukaan brankas	25
Gambar 3. 17 Animator Controller.....	26

INTISARI

Kemajuan teknologi digital telah mendorong pengembang untuk menciptakan *game* yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir logis dan strategis dari pemain. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menghadirkan pengalaman bermain yang menantang melalui penerapan sistem *interactive puzzle* sebagai inti dari mekanisme permainan. *Game* yang dikembangkan berjudul *The Lost Child*, yaitu *game* 3D dengan perspektif *first-person* bergenre petualangan yang dipadukan dengan unsur misteri dan ketegangan. Dalam permainan ini, pemain berperan sebagai seorang gadis yang diculik dan dikurung di sebuah rumah misterius, di mana ia harus memecahkan berbagai teka-teki logika serta berinteraksi dengan lingkungan untuk dapat melarikan diri.

Proses pengembangan *The Lost Child* dilakukan menggunakan perangkat lunak Unity 3D dengan bahasa pemrograman C# sebagai alat utama dalam membangun sistem *puzzle* interaktif. Penerapan logika pemrograman digunakan untuk menciptakan mekanisme *puzzle* yang adaptif dan responsif terhadap tindakan pemain. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan *game* petualangan 3D yang interaktif, menegangkan, serta mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis pemain.

Kata kunci: *Puzzle Interaktif, Unity Engine, Game 3D, C#, Game Petualangan*

ABSTRACT

The advancement of digital technology has driven developers to create games that not only serve as entertainment but also challenge players' logical and strategic thinking abilities. This research is motivated by the need to provide a challenging gameplay experience through the implementation of a Logic-Based Puzzle as the core of the game's mechanics. The developed game, titled The Lost Child, is a 3D third-person adventure game that combines elements of mystery and suspense. In this game, the player takes on the role of a girl who has been kidnapped and trapped inside a mysterious house, where she must solve various logic-based puzzles and avoid guards in order to escape.

The development process of The Lost Child utilizes Unity 3D software with the C# programming language as the main tool for building the interactive puzzle system. Logical programming implementation is used to create adaptive puzzle mechanics, allowing players to interact directly with the game environment. Through this development, the project aims to produce a 3D adventure game that is interactive, thrilling, and capable of stimulating players' logical thinking skills.

Keyword: *Puzzle Interaction, Unity Engine, 3D Games, C#, Adventure Games*