

Perancangan *Game Mobile* Android Bergenre Horror

David

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Pontianak
Jln. Merdeka No. 372 Pontianak, Kalimantan Barat
e-mail: davidliuw@gmail.com

Abstrak

Game yang menjadi favorit dikalangan *gamer* adalah *game* bertipe FPS (*First Person Shooter*) dan bergenre *horror*. Penelitian ini merancang *game* bergenre *horror* dan bertipe FPS yang menjadi kombinasi yang sangat menarik untuk dikembangkan. Penulis akan mengembangkan *game* ini dengan menggunakan *software Blender* sebagai pembuatan *terrain* dalam *game*, bahasa pemrograman C# dan menggunakan *Unity 3D 5.3* sebagai *engine* nya. Fitur dari *game* ini berupa misteri/teka-teki, petunjuk, dan *jumpscare* yaitu dimana pemain akan dikejutkan dengan suara, objek bergerak dan sebagainya. Metode perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah Metode Pengembangan Multimedia Luther yang meliputi tahapan *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Hasil penelitian berupa sebuah *game* berjudul *The Dead Corridor* dengan tampilan *First Person Shooter 3D* setting *Horror*. Penilaian tingkat kemudahan permainan dapat disimpulkan berdasarkan pendapat responden secara keseluruhan yaitu permainan ini sangat mudah dimainkan. *Storyline* pada *game* *The Dead Corridor* dinilai masih terlalu singkat, maka perlu untuk pengembangan *Storyline* selanjutnya dapat dibuat lebih rumit dan kompleks.

Kata kunci—*Mobile Game, Android, Genre Horror, First Person Shooter, Metode Luther*

Abstract

The favorite Game among gamers are game type FPS (First Person Shooter) and with horror genre. This study design games with horror genre and type of FPS into a very interesting combination to be developed. The author develops the game using Blender software as the manufacture of terrain in games, programming languages C# and using the Unity 3D 5.3 as its engine. Features of the game are a mystery / puzzle, hints, and jumpscare that are where players will be surprised by the sound, moving objects and so on. Software design method used is the Luther Multimedia Development method that consists of concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution steps. The results of the research in the form of a game called The Dead Corridor with a view 3D First Person Shooter Horror setting. Evaluation level gaming facilities can be concluded based on the opinion of respondents as a whole is very easy to play this game. The storyline in the game Dead Corridor still too short, it is necessary for the further development of the storyline can be made more complicated and complex.

Keywords—*Mobile Game, Android, Genre Horror, First Person Shooter, Luther Method*

1. PENDAHULUAN

Teknologi *game* kini telah berkembang pesat sejalan dengan teknologi informasi dan telah menjadi salah satu hal yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Dahulu, *game* hanya dijadikan sebagai sarana hiburan semata namun sekarang telah berfungsi luas misalnya *game* dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional. Perkembangan *game platform* juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat yang pada mulanya *game* hanya dimainkan di komputer dan *console* namun sekarang sudah memasuki era *mobile game*.

Mobile game merupakan jenis *game* yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada *mobile devices* seperti *smartphone* dan *tablet PCs*. Sekarang ini *mobile game*

telah banyak dibuat di berbagai macam *platform* seperti *Apple IOS*, *Android* serta *Windows Phone*. Keuntungan tersendiri memainkan *mobile game* adalah portabilitas, yaitu pemain dapat bermain game kapan saja dan dimana saja selama mempunyai *mobile devices* yang mampu menjalankan *mobile games*. Feng menyatakan bahwa permainan game akan memberikan kenikmatan selama bermain game [1].

Pada penelitian ini mengembangkan *mobile game* khusus pada *smartphone* berbasis *Android*. *Android* telah menjadi sistem operasi *mobile* yang banyak diminati pengguna karena kemampuannya yang dapat menjalankan berbagai jenis *mobile game* dengan sangat baik serta *Android* dapat dimiliki dari berbagai kalangan menengah maupun menengah kebawah.

Saat ini banyak sekali jenis *game* yang ada pada ponsel berbasis *Android*. Salah satu *game* yang menjadi favorit di kalangan *gamer* adalah *game* bertipe *FPS (First Person Shooter)* dan bergenre *horror*. *FPS* adalah sebuah tipe *game* yang dimana pemain menggunakan sudut pandang orang pertama yang biasanya dimainkan tanpa bisa melihat karakter yang dimainkan dan ini dimaksudkan agar pemain dapat merasakan kondisi di dalam game. Ivory, et.al. mengatakan bahwa *First-person shooter game* lebih ditujukan kepada *gamer pria*. *Gamer pria* biasanya juga tertarik dengan *game* bergenre teka-teki yang membuat *game* tersebut lebih menantang [2].

Beberapa *game* bertipe *FPS* bergenre *horror* dan teka-teki yang banyak diminati oleh para *gamer*, seperti *game Slenderina the Cellar* yang merupakan *game Android* bertipe *FPS* bergenre *horror* yang terkenal saat ini. Dimana *game* ini memiliki tujuan akhir mengumpulkan delapan buah buku yang pada saat proses pencariannya diganggu oleh musuh (<https://play.google.com>, 2016).

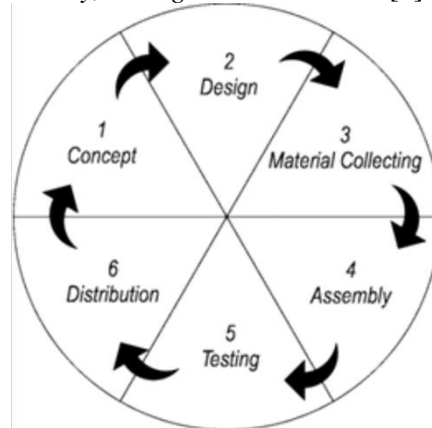
Penelitian oleh Madsen menyatakan bahwa *game* bergenre *horror* memberikan efek ketakutan pasif atau tidak langsung sehingga pemain *game* tersebut memberikan interaktivitas yang merangsang respon rasa takut [3]. Untuk menciptakan suasana *horror* tentunya harus ada dukungan suara, music dan lain sebagainya. Penelitian oleh Nacke, et.al. bahwa terdapat pengaruh positif dari efek utama atau interaksi suara dan musik dalam bermain *game* sehingga memberikan kesan tegang [4]. Berbeda dengan penelitian Chittaro, & Sioni yang lebih fokus pada permainan yang bersifat serius [5].

Beberapa penelitian terdahulu dilakukan oleh Fidiyanto, et.al. mengenai pembuatan *game* sejarah perjuangan Kapten Patimura berbasis *android* yang menggunakan metode pendekatan *Research and Development* dan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* sebagai *engine*-nya serta bahasa pemrograman *ActionScript* yang merupakan bahasa program khusus *Adobe Flash* [6]. Penelitian oleh Darmawan dan Kurniawan mengenai perancangan *game Survival Horror "I Found You"* dengan tools *Unity3D Game Engine*. Penelitian ini menghasilkan suatu *game Horror* dengan teknik tahapan pembuatan *game* yang berbeda dan lebih fokus pada tingkat kesusahan dengan satu level [7].

Tujuan penulis ingin membuat *game FPS* bergenre *horror* terinspirasi dari *game Slenderina the Cellar*. *Game The Dead Corridor* yang akan dibuat berbeda dari segi tujuan akhir *game*, yaitu memecahkan teka-teki untuk menyelesaikan *game*. Salah satu teka-teki yang dibuat oleh penulis adalah membuka sebuah pintu yang terkunci, dan disetiap pintu terdapat berbagai macam kejadian yang tidak lazim dan aneh. Tujuan *game* ini melarikan diri dari kejaran hantu menuju pintu keluar. *Game The Dead Corridor* bersifat *offline* dan hanya dapat dimainkan *single-player*. Maka dari itu penulis akan merancang *game* bergenre *horror* dan bertipe *FPS* yang akan menjadi kombinasi yang sangat menarik untuk dikembangkan. Penulis akan mengembangkan *game* ini dengan menggunakan bahasa pemrograman *C#* dan menggunakan *Unity 3D 5.3* sebagai *engine* nya. Untuk menyelesaikan permainan, pemain harus mampu mencari petunjuk untuk memecahkan misteri yang terdapat di dalam *game*, dan saat pemain mencari petunjuk, akan ada banyak rintangan salah satunya *Jumpscare* yaitu dimana pemain akan dikejutkan dengan suara, objek bergerak dan sebagainya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental untuk melakukan uji coba pemrograman yang menghasilkan sebuah perangkat lunak game bertemakan *3D FPS* untuk dijalankan di perangkat keras dengan sistem operasi *Android*. Metodologi yang digunakan dalam perancangan *game* ini adalah Metodologi Pengembangan Multimedia oleh Luther-Sutopo, yang berpendapat bahwa metodologi Pengembangan Multimedia terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* [8].



Gambar 1. Pengembangan Multimedia Luther [8]

Perancangan tampilan wilayah (*stage*) dan objek dalam *game* yang berbasis 3 Dimensi (3D). *Game* dirancang secara khusus untuk *platform mobile game* pada sistem operasi *Android* yang bertipe *single-player* dan bersifat *offline*, kemudian menggunakan *software Unity 3D* sebagai engine dan *build* menggunakan format *.apk* sehingga dapat dijalankan di sistem operasi *Android*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept

Tahap konsep yaitu menentukan tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dll), identifikasi penggunaan (*user*), bentuk aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan spesifikasi umum (ukuran spesifikasi, dasar perancangan, target yang ingin dicapai, dll). Pada tahap ini ditentukan bagian apa saja yang dapat dijadikan pedoman dalam pembuatan *game*.

Beberapa deskripsi konsep dari *game* yang dibuat adalah sebagai berikut:

- a. Judul
Perancangan *Mobile Game* Bergenre *Horror* untuk *Platform Android*.
- b. Pengguna
Para pengguna diharuskan minimal berumur lima belas tahun dan tidak disarankan untuk anak dibawah umur karena mengandung beberapa adegan menyeramkan serta tidak disarankan untuk orang yang mempunyai riwayat penyakit jantung karena terdapat beberapa scene *jumpscare*. Pengguna *game* diasumsikan pernah menggunakan komputer dan mengerti Bahasa Indonesia.
- c. Tujuan
Tujuan dari pembuatan *game* ini adalah memberikan metode melatih diri dalam menghadapi hal yang bersifat mengejutkan (*jumpscare*) sehingga pemain akan terbiasa menghadapi situasi tersebut dan melatih pengguna berfikir cepat dalam hal genting serta mampu memecahkan beberapa petunjuk yang disediakan dalam *game*.
- d. Jenis *game*
Jenis *game* yang dibuat oleh penulis adalah *First Person Shooter* yang dimana *game* bergenre horror terasa lebih menegangkan dan tertantang karena menggunakan sudut pandang orang pertama.
- e. Teknik pembuatan *game*

Penulis membuat *game* menggunakan teknik hierarki tiga dimensi yang dimana pembuatan lokasinya menggunakan aplikasi Blender dan diimport ke kedalam Unity 5 3D serta penambahan *Assets* (*Villain, Texture, Sound, Prefabs, 3D Model, dll*) bersumber dari *Assets Store*.

f. Gambar

Gambar yang digunakan penulis dalam pembuatan *game* adalah file yang berformat .JPG dan .png.

g. Audio

Format audio yang digunakan penulis dalam pembuatan *game* adalah file berformat .mp3 dan .wav.

h. *Software authoring*

Penggunaan *software* Blender dalam pembuatan lokasi/area permainan dan Unity 5 3D sebagai *game engine* utama yang digunakan.

Design

Dalam membuat sebuah *game*, sangat dibutuhkan cerita yang unik dan menarik yang melatarbelakangi sebuah *game* tersebut. Cerita yang kuat akan menambah nilai pada sebuah *game*. Pemain dapat merasakan berada dalam cerita *game*. Sedangkan cerita yang untuk sebuah *game* sebagai nilai tambah yang membedakan dari *game* lainnya. Pada tahap ini dijelaskan mengenai cerita *game*, karakter, dan cara bermain *game* itu sendiri.

a. *Game Element*

Game berjudul “The Dead Corridor” adalah sebuah *game First Person Shooter* yang bergenre horror yang dirancang khusus untuk *platform Desktop* (*Windows, Linux, Mac*) dan *Mobile* (*Android*). Sistem interaksi antar pemain dan *villain* menggunakan *time interval realtime* yaitu dimana pemain dapat dengan secara langsung bergerak, menghindar tanpa harus menunggu bergantian (*turn based*). The Dead Corridor hanya dapat dimainkan seorang diri (*single player*).

b. Narasi Game

The Dead Corridor adalah *game* yang menceritakan tentang seorang *scientist* yang gila akibat terobsesi untuk menciptakan suatu penemuan yang melibatkan manusia dan menjadikannya boneka pelayan yang dapat memenuhi semua keinginannya tanpa menolak sedikitpun. Akibat obsesinya tersebut, *scientist* gila ini tanpa pikir panjang melakukan tindakan kriminal berupa menculik orang-orang dan dijadikan sebagai bahan percobaannya namun hal janggal terjadi yaitu salah satu manusia percobaannya gagal dan meninggal namun kembali hidup disetiap malam hari dengan keadaan yang sangat buruk akibat dari ramuan yang diberikannya. Seorang mahasiswa bernama Ramza ternyata menjadi salah satu korban yang masih hidup dan tidak sadarkan diri terjebak bersama mayat hidup karena si *scientist* berhasil kabur dari rumah tersebut. Pada suatu malam, Ramza terbangun dari pingsannya dan mendapati dirinya berada ditempat yang tidak diketahuinya. Ramza harus bersembunyi dari kejaran mayat hidup dan mencari jalan untuk melarikan dari rumah tersebut.

c. *Character*

Terdapat dua orang karakter yang berperan penting didalam *game* The Dead Corridor sebagai berikut :

1) Karakter utama

Seorang mahasiswa bernama Ramza menjadi karakter utama yang dimainkan oleh *player* dengan tampilan *First Person Shooter*.

2) *Villain*/Musuh

Seorang percobaan gagal dan hidup kembali menyerang siapa saja yang ditemuinya (gambar 2).



Gambar 2. Villain (Enemy) Ghoul

d. *Gameplay*

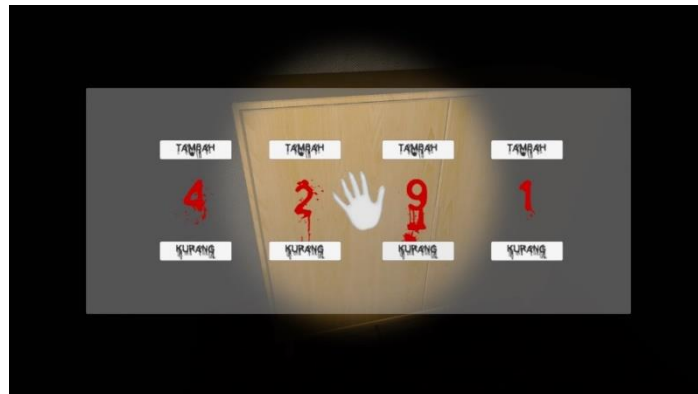
Game The Dead Corridor hanya dapat dimainkan secara single player, dimana seorang pemain diberi modal berupa sebuah senter untuk dapat melihat dalam gelap sehingga pemain dapat mencari kunci untuk membuka beberapa ruangan yang terkunci. Upaya mendapatkan kunci tersebut pemain harus dapat memecahkan petunjuk berupa catatan, nomor sandi dll. Pemain juga diharuskan dapat menghindari dari gangguan makhluk yang mungkin menggangukannya saat pencarian petunjuk. Objektif dalam *game The Dead Corridor* adalah menemukan petunjuk agar dapat melarikan diri dari rumah tersebut dan pemain hanya dapat menghindari serangan mayat hidup karena tidak adanya fitur senjata dalam *game*.



Gambar 3. Game Map



Gambar 4. Catatan Petunjuk



Gambar 5. Membuka Lemari Menggunakan Sandi

e. *Interface*

Penggunaan antarmuka (*interface*) dalam game *The Dead Corridor* menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk pengguna *Windows* dan menggunakan *input touch button* untuk pengguna *mobile* seperti *android*. Penggunaan *sound effect* dan *background music* juga berperan penting dalam pembuatan *interface* sebuah game. *The Dead Corridor* menggunakan *background music* *Dungeon.mp3* dari *RPG Maker Pack* dan *sound effect* lainnya dari *Soundbible.com* seperti *Dramatic_Piano.wav*, *Ghoul_growl.wav*, *paper_crunching.wav*, *door_locked.wav*, *heavy_door_opening.wav* dll. Game *The Dead Corridor* tidak memiliki fitur *saving* dimana itu menjadi sebuah tantangan bagi pemain jika gagal menghindari serangan mayat hidup.

f. *Inovasi Game*

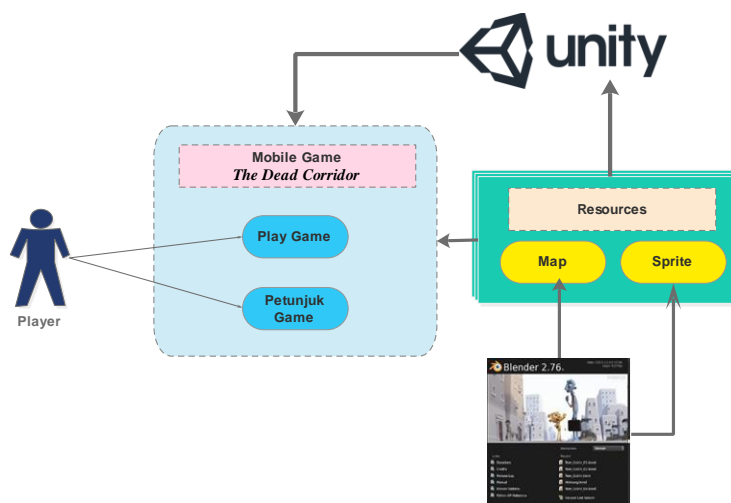
Inovasi yang membuat game *The Dead Corridor* berbeda dari game serupa lainnya adalah nuansa didalam game bertemakan sebuah rumah kontrakan dan peran seorang mahasiswa Indonesia. Pemain juga tidak memiliki senjata untuk mengalahkan musuh yang membuat game semakin menantang.

g. *Fun Factor*

Faktor-faktor yang membuat game *The Dead Corridor* lebih menarik adalah pada saat memecahkan petunjuk yang berbahasa Indonesia sehingga mudah dimengerti. Selain itu juga beberapa *jumpscare* yang muncul tiba-tiba menjadi salah satu *fun factor* bagi sebagian gamer.

h. *Arsitektur Game*

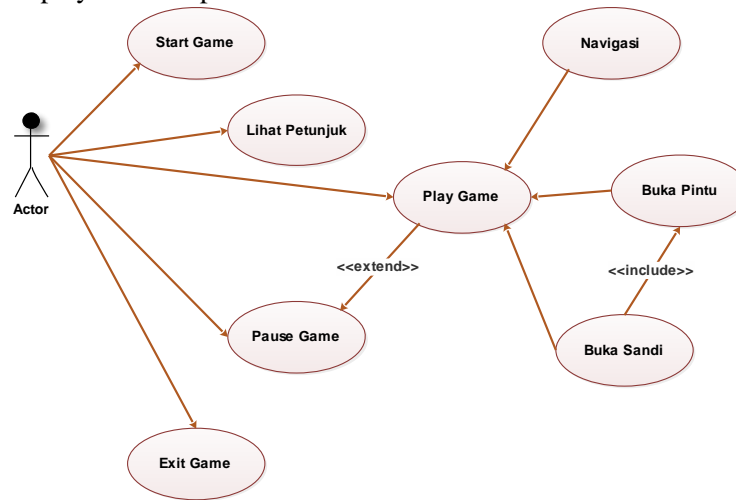
Berikut ini gambar arsitektur dari perancangan mobile game android *The Dead Corridor* yang dibuat (Gambar 5).



Gambar 6. Arsitektur mobile game android yang dirancang

i. Desain Sistem Game

Gambar 6 berikut merupakan use case diagram yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile game *The Dead Corridor* ini. Use case diagram berguna untuk menjelaskan hal-hal yang bisa dilakukan oleh player dalam permainan ini.



Gambar 7. Diagram Use Case

Material Collecting

Pengumpulan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan *game* berupa *file* teks (tabel 1), gambar (tabel 2), suara (tabel 3), dan *prefabs* (tabel 4) diperoleh dari berbagai sumber. Berikut ini rinciannya:

a. Bahan Teks

Tabel 1. Bahan Teks

No	Judul Teks	Nama Font
1	Teks Loading Screen	PLOK__
2	Teks Judul Game	Bleeding_Cowboys
3	Teks Menu	Bleeding_Cowboys
4	Teks Exit Pop up	Coldnightforalligators
5	Teks Info Pop up	Coldnightforalligators
6	Teks Note	Bleeding_Cowboys
7	Teks Sandi Berangkas	Coldnightforalligators

b. Bahan Gambar

Tabel 2. Bahan Gambar

No	Nama Gambar	Format	Sumber
1	Logo	.jpg	Unity Edior
2	Loading screen	.jpg	www.newgamernation.com
3	Main Menu	.jpg	Unity Screenshot
4	Lukisan	.jpg	https://www.etsy.com

c. Bahan Suara

Tabel 3. Bahan Suara

No	Nama Suara	Format	Sumber
1	Dungeon	.mp3	RPG Maker Pack
2	Heavy_door_opening	.wav	https://freesound.org
3	Paper_crunching	.wav	https://freesound.org
4	Paper_crunching_putdown	.wav	https://freesound.org
5	Dramatic Piano	.wav	www.soundbible.com
6	Flashlight_on	.wav	www.soundbible.com
7	Flashlight_off	.wav	www.soundbible.com
8	Key_pickup	.wav	https://freesound.org
9	Locked_doorknob	.wav	www.soundjay.com
10	Ghoul growl	.wav	Assets store

d. Bahan Prefabs

Tabel 4. Bahan Prefabs

No	Nama Prefabs	Format	Sumber
1	Map Koridor	.fbx	Dibuat dengan Blender
2	Enemy Ghoul	.fbx	Assets store
3	Properti Kamar Mandi	.fbx	Assets store
4	Properti Kamar tidur	.fbx	Assets store
5	Properti Piano	.fbx	Assets store
6	Properti Dapur	.fbx	Assets store
7	Properti Ruang Tv	.fbx	Assets store
8	Properti Ruang Sciens	.fbx	Assets store
9	Kunci	.fbx	https://blenderartists.org/

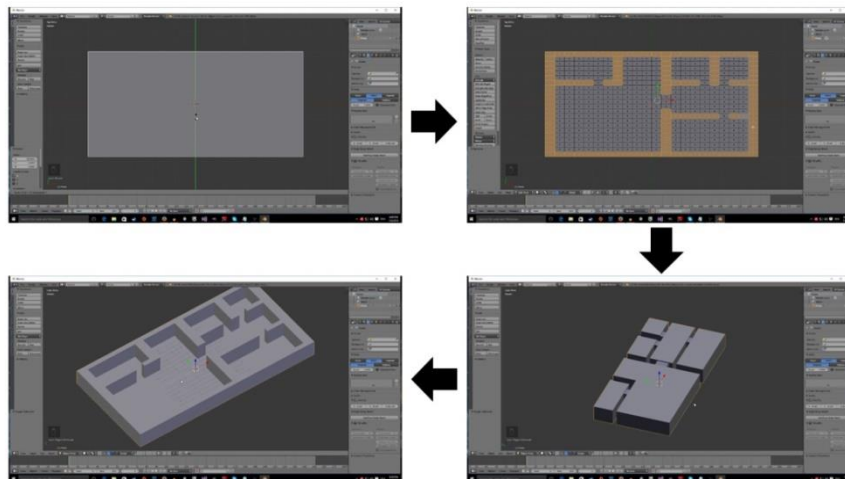
Lokasi assets store terdapat dalam folder berikut:
C:\Users\accountName\AppData\Roaming\Unity\Asset Store

Assembly

Pada tahapan ini, mendesain *interface game* agar tampilan mobile game *user-friendly*. Tahapan desain meliputi desain *game map* dan *importing prefabs* seperti properti rumah, *villain*, serta pembuatan canvas. Pada pemodelan map, digunakan teknik realisme dalam komputer grafik yaitu teknik tekstur maps. Teknik tekstur maps membuat maps menjadi gambar tekstur 2D yang dituangkan ke permukaan objek untuk membuat penampilan objek tersebut tampak halus sebagai detail permukaannya. Tekstur maps yang digunakan biasanya menggunakan bentuk objek *polygon*. Model *villain* juga menggunakan teknik *high poly* karena dengan jumlah poligon yang lebih banyak akan membuat sebuah model *villain* terlihat lebih halus dibandingkan model dengan jumlah poligon lebih rendah.

a. *Desain Game Map*

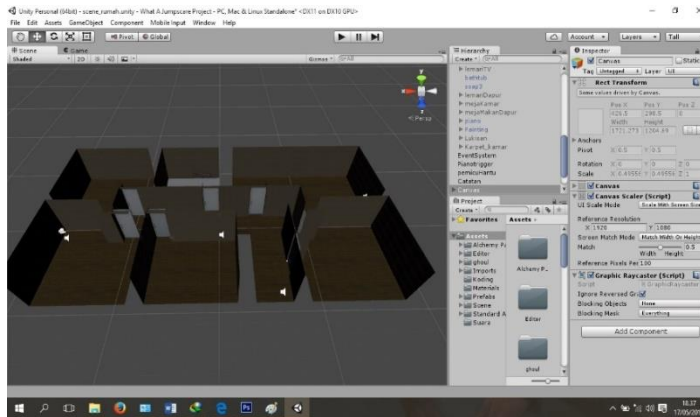
Perancangan *game map* menggunakan *software* Blender yang nantinya akan menghasilkan *file* berekstensi *.fbx* dan kemudian *diimport* ke dalam *software* Unity 5.



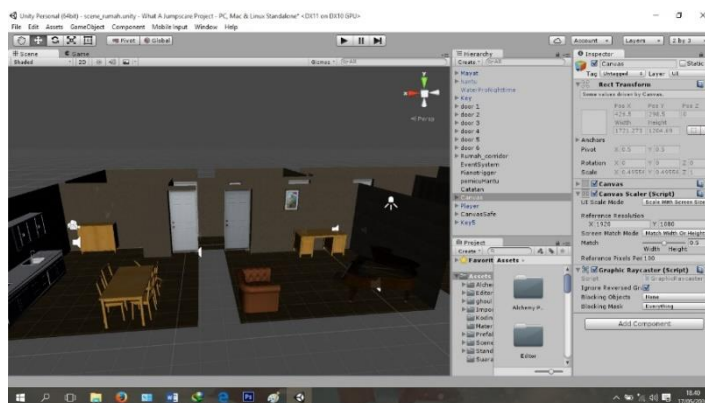
Gambar 8. Proses Pembuatan Game Map

b. *Importing prefabs*

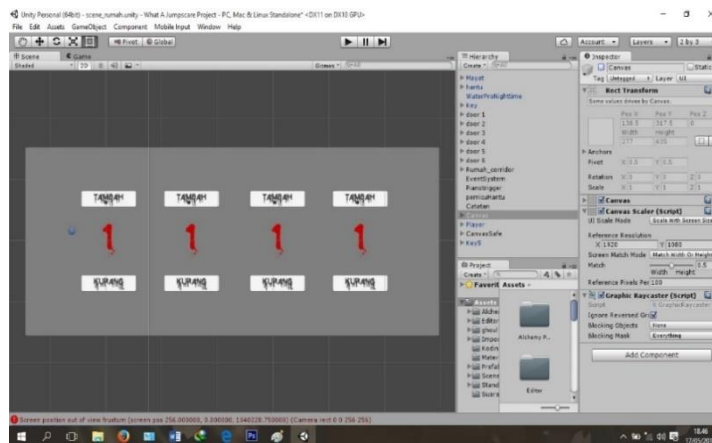
Hasil desain *game map* menggunakan *software* Blender kemudian *diimport* ke dalam Unity dan dilanjutkan dengan penambahan *texture* pada sisi dalam *map* (tembok, lantai, dan atap) serta pengimportan komponen *prefabs* yang telah diunduh dari Assets Store seperti properti rumah dan karakter *villain*.



Gambar 9. Adding Texture di Unity



Gambar 10. Imporing prefabs properti dari Assesst Store



Gambar 11. Pembuatan Kanvas Sandi

Testing

Pengujian merupakan bagian yang terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk memeriksa fungsi-fungsi dalam aplikasi permainan *The Dead Corridor* agar dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan perancangan yang telah disusun sebelumnya.

Adapun perangkat yang digunakan dalam menguji aplikasi ini adalah :

Tabel 5. *Minimum Requirements*

Spesifikasi	Android	Windows
Sistem operasi	Android Jelly Bean	Windows xp/7/8/10
RAM	500mb	1gb
Size	18mb	16mb




Pengujian aplikasi ini menggunakan jenis uji *black-box* yaitu pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak dengan harapan dapat mengetahui kategori *error* seperti; fungsi yang hilang atau tidak benar, *error* dari antarmuka, *error* dari kinerja atau tingkah laku dan lain-lain dan metode pengujian secara kuisioner yang dimana merupakan *feedback* dari pengguna setelah menggunakan aplikasi *game*.



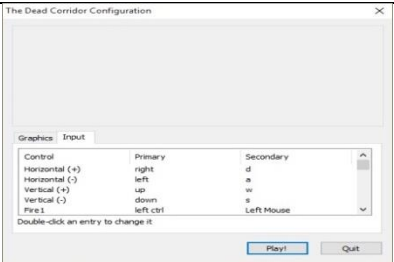
Berikut hasil pengujian black-box:

a. Pengujian Tampilan

Pada pengujian tampilan akan dilakukan pengujian terhadap tampilan apa saja yang terdapat pada aplikasi untuk memastikan aplikasi dapat berjalan sesuai tampilan yang diharapkan.

Tabel 6. Pengujian Tampilan Black-Box

No	Nama	Tampilan	Status Pengujian
1	Loading Screen		Tampil
2	Menu Utama		Tampil
3	Menu Informasi		Tampil

No	Nama	Tampilan	Status Pengujian
4	Tampilan Bermain		Tampil
5	Menu Exit		Tampil
6	Pengaturan dan Kontrol Tampilan		Tampil

b. Pengujian Fungsi

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap fungsi-fungsi yang nantinya akan dieksekusi pada aplikasi *game* untuk memastikan apakah masih terdapat beberapa *error* atau *bug* pada saat aplikasi dijalankan.

Tabel 7. Pengujian Fungsi Black-box

No	Fungsi yang diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Status Pengujian
1	<i>Loading Screen</i>	Pengguna menyaksikan dan menunggu <i>loading screen</i> hingga menuju menu utama	<i>Loading screen</i> ditampilkan selama 5 detik dan setelah itu langsung menampilkan tampilan menu utama.	Terpenuhi dapat dilihat pada Pengujian Tampilan No 1 dan 2
2	Tombol Mulai <i>Game</i>	Pengguna menekan menu mulai <i>game</i>	Pemain langsung dapat memulai permainan setelah menekan tombol mulai <i>game</i>	Terpenuhi dapat dilihat pada Pengujian Tampilan No 4
3	Tombol Info	Pengguna menekan menu Info	Pemain dapat melihat informasi pembuat <i>game</i> dan menutupnya menekan tombol tutup disudut.	Terpenuhi dapat dilihat pada Pengujian Tampilan No 3
4	Tombol <i>Exit</i>	Pengguna menekan tombol <i>Exit</i>	Pemain diberikan dua pilihan Ya untuk keluar dari <i>game</i> dan Tidak untuk menetap.	Terpenuhi dapat dilihat pada Pengujian Tampilan No 5

5	Pengaturan kontrol dan tampilan	Pengguna menjalankan aplikasi <i>game</i> dan dihadapkan 2 buah tab yaitu <i>Graphics</i> dan <i>Input</i>	Pemain dapat menentukan resolusi layar yang akan ditampilkan dan Input yang akan digunakan dalam <i>game</i>	Terpenuhi dapat dilihat pada Pengujian Tampilan No 6
---	---------------------------------	--	--	---

c. Pengujian Kuisisioner

Pengujian yang dilakukan dengan metode kuisisioner dengan melakukan pengujian aplikasi terhadap 20 orang responden yang merupakan Mahasiswa STMIK Pontianak yang diambil secara acak. Pada pengujian ini dilihat kualitas dari *game* apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna atau belum. Pengujian ini juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari pengguna tentang kemudahan mengoperasikan program dan tampilan serta bagaimana manfaat akan *game* ini bagi mereka.

Tabel 8. Kuesioner terhadap 20 Responden.

No	Pertanyaan	Jumlah Responden yang memilih (dalam %)				
		Buruk sekali	Buruk	Cukup	Baik	Baik Sekali
1	Apakah permainan ini mudah dimainkan?			15	15	70
2	Apakah tampilan permainan ini menarik?			55	35	10
3	Apakah permainan ini memenuhi syarat sebagai <i>game horror</i> ?					100
4	Apakah permainan ini menantang?			25	75	
5	Berapakah nilai kualitas permainan ini?			35	50	15
6	Apakah <i>game The Dead Corridor</i> layak diupload di Playstore?			40	50	10
7	Apakah permainan ini memiliki kualitas tampilan yang bagus?			50	50	
8	Bagaimana teka teki dalam permainan sulit dipecahkan?				75	25
9	Bagaimana kontrol input dalam <i>game</i> ini mudah dikuasai?				30	70
10	Apakah cerita dalam <i>game</i> menarik?		50	50		

Distribution

Setelah *game The Dead Corridor* selesai diuji, maka tahap selanjutnya adalah pendistribusian aplikasi. Pendistribusian aplikasi *game* tergantung pada kapasitas program, bisa memakai media *flashdisk*, *CD/DVD*, dan *internet*. Program di *publish* dalam bentuk file *.apk* untuk *Android* dan *.exe* untuk *Windows* dan *diupload* melalui Playstore dan media sosial agar para gamer dapat mendownloadnya secara gratis.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian mobile *game The Dead Corridor*, maka didapatkan kesimpulan, yaitu:

- Penilaian tingkat kemudahan permainan dapat disimpulkan berdasarkan pendapat responden secara keseluruhan yaitu permainan ini sangat mudah dimainkan. Tampilan permainan telah diberikan responden secara keseluruhan menjawab tampilan permainan sudah cukup baik. Sebagai syarat permainan dapat di kategorikan *horror*, menurut seluruh responden permainan *The Dead Corridor* telah memenuhi syarat sangat baik sebagai kategori *game horror*. Dinilai dari tingkat tantangan permainan, kesimpulan responden terhadap permainan ini adalah tantangan sudah mencapai cukup baik. Pandangan kualitas permainan secara keseluruhan disimpulkan oleh para responden yaitu 50 responden menjawab permainan ini cukup baik. Sebagian responden berpendapat kelayakan permainan ini jika *diupload* pada Playstore adalah cukup baik. Penilaian tampilan juga diberikan oleh responden rata-rata tampilan sudah cukup dan baik. Berdasarkan teka-teki dalam permainan, responden menyimpulkan permainan ini mencapai tingkat yang sulit sebanyak 70 dari total 20 responden. Pengaturan kontrol input dinilai sangat baik karena menggunakan input dasar yang biasanya digunakan pada *game FPS* lainnya. Menurut sudut pandang *storyline* pada *game* dinilai buruk oleh para responden karena *game* tidak menjelaskan secara rinci.

- b. Metode pengembangan multimedia Luther sangat cocok digunakan dalam perancangan dan pembuatan game. Tahapan perancangan sebuah game meliputi pembuatan konsep dasar game, penentuan gameplay, perancangan atau desain grafis, perancangan inti meliputi pembuatan karakter, musik, menu, koding, dll, compile atau testing serta publikasi game.
- c. Perancangan game *The Dead Corridor* yang bertemakan *First Person Shooter* dengan *setting horror* dan dikemas dalam format *file .apk* yang nantinya *diupload* pada *Google Playstore* untuk pengguna *platform Android* serta dapat dimainkan oleh *gamer* agar dapat ikut serta dalam memajukan dan berpartisipasi dalam dunia *game* Indonesia.

5. SARAN

Hasil perancangan *game* yang penulis buat belum sempurna seperti yang diharapkan. Sekiranya pada penelitian selanjutnya dapat dibuat lebih baik, berikut merupakan saran dalam pengembangan *game The Dead Corridor* diantaranya a) *Storyline* pada *game The Dead Corridor* dinilai masih terlalu singkat, maka untuk pengembangan *Storyline* selanjutnya dapat dibuat lebih rumit dan kompleks; b) *Game map/level* juga dapat ditambahkan agar *game* dapat terkesan lebih menarik karena memiliki *game map/level* yang bervariasi, dan c) Petunjuk dalam permainan masih terlihat sangat sedikit dan mudah dipecahkan, maka selanjutnya dapat dibuat lebih banyak dan rumit. Sebagai sebuah *game* bergenre *horror*, *sound effect* yang bervariasi sangat perlu dibutuhkan dalam *game* karena *sound effect* merupakan salah satu syarat *game* bergenre *horror* lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada STMIK Pontianak yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Feng, X., Chan, S., Brzezinski, J., & Nair, C. (2008). Measuring enjoyment of computer game play. *AMCIS 2008 Proceedings*, 306.
- [2]. Ivory, A. H., Fox, J., Waddell, T. F., & Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, 35, 148-156.
- [3]. Madsen, K. E. (2016). The differential effects of agency on fear induction using a horror-themed video game. *Computers in Human Behavior*, 56, 142-146.
- [4]. Nacke, L. E., Grimshaw, M. N., & Lindley, C. A. (2010). More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game. *Interacting with Computers*, 22(5), 336-343.
- [5]. Chittaro, L., & Sioni, R. (2015). Serious games for emergency preparedness: Evaluation of an interactive vs. a non-interactive simulation of a terror attack. *Computers in Human Behavior*, 50, 508-519.
- [6]. Fidiyanto, D., Listyorini, T., & Nurkamid, M. (2015). Game Sejarah Perjuangan Kapitan Patimura Berbasis Android. *Prosiding SNATIF*, 21-28.
- [7]. Darmawan, Aspian., Kurniawan, Mei P. (2016). Perancangan dan Pembuatan Game Survival Horror "I Found You" Menggunakan Unity 3D Game Engine. *Naskah publikasi, STMIK Amikom Yogyakarta*.
http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.12.5659.pdf
- [8]. Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Penerbit Andi.
- [9]. Slendrina: The Cellar (free), <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dvloper.slendrinacellarfree>, diakses pada tanggal 6 Juni 2016.