

**PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR “KEPUNAN”
MENGUNAKAN UNITY GAME ENGINE**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi D-IV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

M JEVON LEE

062040722629

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2024

**LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR “KEPUNAN”
MENGUNAKAN UNITY GAME ENGINE**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Oleh:

M Jevon Lee

062040722629

Palembang, Juli 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Meiyi Darlies, M.Kom.
NIP. 19781505006041003

Pembimbing II

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I.
NIP. 199005042020122013

**Mengetahui ,
Ketua Jurusan Teknik Komputer ,**

Azwardi, S.T., M.T.
NIP 197005232005011004

**LEMBAR PENGUJIAN
PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR “KEPUNAN”
MENGUNAKAN UNITY GAME ENGINE**



**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji
Sidang Laporan Tugas Akhir pada ... Juli 2024**

Ketua Dewan penguji

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001120002

Tanda Tangan

Anggota Dewan penguji

Meiyi Darlies, M.Kom.
NIP. 197815052006041003

Hidayati Ami, M.Kom.
NIP. 198409142019032009

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I.
NIP. 199005042020122013

Ariansyah Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198907122019031012

**Palembang,..... Juli 2024
Mengetahui ,
Ketua Jurusan ,**

Azwardi, S.T., M.T.
NIP 197005232005011004

HALAMAN MOTTO

" Hidup adalah pilihan, saat tak memilih itu adalah pilihanmu "

-M Jevon Lee

Untuk Bapak Zul Fikri dan Ibu Sri Agustin yaitu kedua orang tua saya , terima kasih atas support dan doa dari kalian selama ini. Terima kasih sebesar besarnya juga untuk seluruh keluarga besar atas doanya selama ini.

Serta untuk dosen pembimbing Bapak Meiyl Darlies, M.Kom. Dan Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I. yang sudah membantu dan memberi masukan dalam penyelesaian Skripsi ini, serta dosen dosen lainnya yang sudah dengan baiknya memberikan ilmu kepada saya, sekali lagi terimakasih.

"Terima kasih banyak, Hafiz, Oka, Dan Kak Iqbal atas motivasi dan dukungan kalian. sangat membantu sekali dalam perjalanan Sekolah, Kuliah, Hingga karir saya.

Terima kasih saya ucapkan kepada teman yang seperjuangan skripsi Risky Imanuel, Agung Kurniawan, Fadhilah Rachma Sary, dan M. Ramadhan Athaskha yang telah menemani dari awal masa perkuliahan hingga saat ini saat senang maupun susah.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada teman – teman yang berada diatap yang sama Barangan Permai A31, dan seluruh teman - teman TIB yang sudah mensupport baik teman – teman di dalam kota Palembang maupun diluar kota Palembang.

Terima kasih untuk semuanya semoga amal dan ibadah kalian dibalasoleh Allah SWT, dan semoga kita semua dapat berdiri ditempat yang kita mimpikan dan cita-citakan sambil bercerita dan tertawa tentang apa yang telah kita gapai, tanpa penyesalan.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**



JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website: www.polisriwijaya.ac.id E-mail: info@polsri.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa,

Nama : M Jevon Lee
NIM : 062040722629
Jurusan : Teknik Komputer
Program Studi : D IV Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Game Survival Horror "Kepunahan" Menggunakan
Unity Game Engine

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas berserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin dokumen skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 27 Juli 2024

Penulis,

M Jevon Lee
NIM.062040722629

KATA PENGANTAR

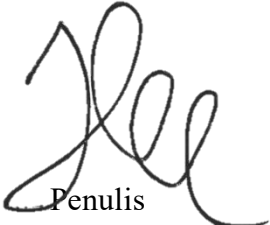
Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah Subhanaha Wa Ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul ” **PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR “KEPUNAN” MENGGUNAKAN UNITY GAME ENGINE** ”. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar kita, yakni Nabi Muhammad Sallahu 'Alaihi Wasaallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugrah serta rahmat bagi seluruh alam. Dimana tujuan dari penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana terapan pada program studi teknologi informatika multimedia digital di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan Tugas Akhir ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungannya bagi penulis.
3. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Plt Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom. M.Kom. sebagai Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
7. Bapak Meiyi Darlies, M.Kom selaku Dosen Pembimbing 1 Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

10. Teman-teman kelas 8 TIB yang telah memberikan semangat dan juga motivasi dalam mengerjakan laporan tugas akhir ini.
11. Almamater Politeknik Negeri Sriwijaya.

Akhir kata, Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi para pembaca. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih sedikit. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa mendatang. Terima kasih.

Palembang, 27 Juli 2024



Penulis

ABSTRAK

PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR “KEPUNAN” MENGUNAKAN UNITY GAME ENGINE

(M Jevon Lee 2024 : 62)

Game adalah kegiatan terstruktur yang dilakukan saat waktu luang, baik bersama orang lain maupun sendirian, dengan tujuan utama untuk menghibur dan menantang pengguna. Genre game horror menarik perhatian karena dapat membangkitkan rasa takut serta mengekspresikan nuansa seram. Belum ada game yang memanfaatkan latar bersejarah di Kota Palembang, khususnya Goa Jepang, yang memiliki lorong-lorong gelap dan misteri mendalam. Penelitian ini bertujuan merancang game horror bertema Goa Jepang dengan memanfaatkan elemen historis dan suasana mencekam sebagai latar game. Metode yang digunakan meliputi penyusunan Game Design Document (GDD) yang mencakup Game Overview, User Interface Design, Level Design, World Design, Content Design, dan System Design, serta penerapan style pixel art untuk menciptakan nuansa nostalgia. Selain itu, metode finite state machine (FSM) diterapkan untuk membuat gameplay lebih dinamis dan responsif. Pengembangan game juga mengikuti metode Game Development Life Cycle (GDLC), yang mencakup fase perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan peluncuran untuk memastikan kualitas dan validitas game. Hasil dari Tugas Akhir ini adalah pengembangan game berjudul "Kepunan,"

Kata kunci : Game Horror, Goa Jepang, Game Design Document, Pixel Art, Finite State Machine, Game Development Life Cycle, Kepunan

ABSTRACT

PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR “KEPUNAN” MENGUNAKAN UNITY GAME ENGINE

(M Jevon Lee 2024: 62)

Gaming is a structured activity performed during leisure time, either alone or with others, with the primary aim of entertaining and challenging users. The horror game genre is particularly captivating as it evokes fear and expresses a chilling atmosphere. To date, there are no games set in historical locations in Palembang, specifically the Japanese Cave, which features dark corridors and profound mysteries. This research aims to design a horror game themed around the Japanese Cave, utilizing historical elements and a tense atmosphere as the game's setting. The methods employed include creating a Game Design Document (GDD) covering Game Overview, User Interface Design, Level Design, World Design, Content Design, and System Design, as well as implementing pixel art style to create a nostalgic feel. Additionally, the finite state machine (FSM) method is applied to enhance gameplay dynamics and responsiveness. The game development also follows the Game Development Life Cycle (GDLC) method, encompassing phases of planning, design, development, testing, and launch to ensure the quality and effectiveness of the game. The result of this project is the development of a game titled "Kepunan,"

Kata kunci : *Game Horror, Goa Jepang, Game Design Document, Pixel Art, Finite State Machine, Game Development Life Cycle, Kepunan*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II TINJAUAN UMUM	5
2.1 Pengertian Game.....	5
2.2 Klasifikasi Game.....	5
2.2.1 Berdasarkan Jenis Platform.....	5
2.2.2 Berdasarkan Jenis Genre	7
2.3 Game 2D	8
2.4 Pengertian Game Survival Horror.....	8
2.5 Pengertian Game Side Scrolling	9
2.6 Gaya Gambar Pixel Art.....	9
2.7 Game Design Document (GDD).....	10
2.8 Representasi Warna dalam Emosi Negatif.....	11

2.9 Finite State Machine	11
2.10 Metode Penelitian.....	12
2.11 Metode Pengembangan GDLC (Game Development Life Cycle)	12
2.11.1 Tahapan GDLC	12
2.12 Software Pendukung	14
2.12.1 Unity	14
2.12.2 Visual Studio.....	14
2.12.3 Adobe Photoshop	14
2.12.4 Adobe Illustrator.....	14
2.13 Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Kerangka Penelitian	16
3.2 Pengumpulan Data	17
a) Observasi.....	17
b) Studi Literatur.....	17
3.3 Metode Pengembangan Game.....	17
3.3.1 Initiation.....	17
3.3.2 Pra-produksi	30
3.3.3 Production.....	33
3.3.4 Testing.....	35
3.3.5 Beta.....	36
3.3.6 Release.....	38
3.4 Subjek Penelitian.....	38
3.4.1 Kriteria Ahli (Alpha Testing).....	38
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	38

3.4.3 Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil	42
4.1.1 Produksi	42
4.2 Pengujian.....	53
4.2.1 Pengujian Alpha	53
4.2.2 Pengujian Beta	58
4.2.3 Kesimpulan Evaluasi Alpha & Beta Test.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Game Super Mario Bros.....	9
Gambar 2.2	Karakter Mario&Luigi	10
Gambar 2.3	Teori Warna.....	11
Gambar 2.4	Tahapan Metode GDLC	12
Gambar 3.1	Kerangka Penelitian.....	16
Gambar 3.2	Logo Game.....	18
Gambar 3.3	Rizki	19
Gambar 3.4	Agung	20
Gambar 3.5	Hantu Tentara.....	20
Gambar 3.6	Pintu Masuk Goa Jepang.....	21
Gambar 3.7	Asset Pintu Masuk.....	21
Gambar 3.8	Rancangan Kasar Environment.....	21
Gambar 3.9	Idle Karakter Sakit	22
Gambar 3.10	Gerakan Musuh	24
Gambar 3.11	Stage 1.....	26
Gambar 3.12	Stage 2.....	27
Gambar 3.13	Stage 3.....	28
Gambar 3.14	Flowchart Game	30
Gambar 3.15	Wireframe Game “Kepunan”	31
Gambar 4.1	Tahapan pembuatan Menu Utama.....	43

Gambar 4.2 Tahapan pembuatan karakter	44
Gambar 4.3 Tahapan pembuatan sprite karakter berlari	44
Gambar 4.4 Tahapan Background Stage 1.....	45
Gambar 4.5 Tahapan Background Stage 2.....	46
Gambar 4.6 Fitur Mencari	46
Gambar 4.7 Fitur Stamina.....	47
Gambar 4.8 Fitur Puzzle Code.....	47
Gambar 4.9 Halaman Jeda	48
Gambar 4.10 Scene Game.....	49
Gambar 4.11 Musuh Dalam Keadaan State Chase	52
Gambar 4.12 Hasil Revisi Ahli Media 2	61
Gambar 4.13 Penyebaran G-Form pada grup GameDeveloperPalembang	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Deskripsi <i>Game</i>	19
Tabel 3.2 Keterangan Wireframe	37
Tabel 3.3 Tabel Menu Page	34
Tabel 3.4 Tabel Main Page	34
Tabel 3.5 Tabel Black Box	37
Tabel 3.6 Kisi Kisi Kuisisioner Ahli Media	39
Tabel 3.7 Skala Likert Modifikasi	40
Tabel 3.8 Skala Kriteria Dari Validasi	41
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuisisioner Ahli Media Game	54
Tabel 4.2 Pilihan Jawaban Kuisisioner	55
Tabel 4.3 Profile Ahli Media Game	55
Tabel 4.4 Hasil Saran Validasi Ahli Media 1.....	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	56
Tabel 4.6 Hasil Saran Validasi Ahli Media 2.....	57
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	57
Tabel 4.8 Hasil Pengujian BlackBox.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Data Kuisisioner :

Lampiran Data Kuisisioner :

Timestamp	Nama	Jenis Kelamin	Komponen Yang Diuji					Tidak Bisa	Hasil Pengujian
			Install Aplikasi	Menu	Gerak Karakter	Fitur	Jeda Permalnan		
18/06/2024	Budi Prasetyo	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
11/06/2024	Rina Amalia	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
02/06/2024	Lia Santoso	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
04/06/2024	Eko Lestari	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
06/06/2024	Siti Santoso	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
12/06/2024	Joko Nurhalim	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
04/06/2024	Athaskha	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
17/06/2024	Rina Wati	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
06/06/2024	Eko Wati	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
15/06/2024	Rina Gunawan	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
17/06/2024	Agung	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
05/06/2024	Andi Haryanto	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
20/06/2024	Fitri Santoso	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
07/06/2024	Andi Prasetyo	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
16/06/2024	Andi Santoso	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
01/06/2024	Joko Lestari	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
13/06/2024	Andi Haryanto	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
17/06/2024	Nabila	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
15/06/2024	Siti Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
07/06/2024	Rina Sari	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
08/06/2024	Budi Haryanto	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
01/06/2024	Agus Sari	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
17/06/2024	Lia Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
01/06/2024	Andi Saputra	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
05/06/2024	Agus Saputra	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
15/06/2024	Joko Prasetyo	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
15/06/2024	Joko Santoso	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
01/06/2024	Andi Wati	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
12/06/2024	Joko Saputra	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
14/06/2024	Lia Wati	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
09/06/2024	Joko Haryanto	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil

02/06/2024	Agus Wati	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
13/06/2024	Dewi Gunawan	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
19/06/2024	Dewi Lestari	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
09/06/2024	Lia Amalia	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
14/06/2024	Siti Lestari	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
11/06/2024	Lia Nurhalim	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
11/06/2024	Budi Haryanto	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
16/06/2024	Fitri Wati	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
17/06/2024	Siti Sari	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
12/06/2024	Budi Saputra	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
07/06/2024	Rina Haryanto	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
11/06/2024	Rina Gunawan	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
06/06/2024	Lia Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
10/06/2024	Budi Saputra	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
10/06/2024	Rina Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
20/06/2024	Andi Gunawan	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
01/06/2024	Fitri Prasetyo	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
15/06/2024	Andi Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
02/06/2024	Fitri Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
20/06/2024	Siti Haryanto	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
02/06/2024	Fitri Prasetyo	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
02/06/2024	Rina Nurhalim	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
14/06/2024	Lia Haryanto	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
14/06/2024	Agus Prasetyo	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
01/06/2024	Fitri Prasetyo	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
03/06/2024	Agus Wati	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
19/06/2024	Budi Sari	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
03/06/2024	Fitri Nurhalim	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
18/06/2024	Andi Prasetyo	Perempuan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
09/06/2024	Fitri Santoso	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
20/06/2024	Agus Amalia	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil
11/06/2024	Dewi Saputra	Laki-laki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Berhasil

Lembar Bimbingan Laporan Akhir :

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website: www.polsri.ac.id E-mail: info@polsri.ac.id	 
	KONSULTASI/ BIMBINGAN TUGAS AKHIR	

Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
 NIM : 062040722629
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Dosen Pembimbing 1 : Meiyl Darties, M.Kom.
 Judul : Perancangan Game Survival Horror "Kepunah" Menggunakan Unity Game Engine

N O	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	27-01-2024	Pengajuan Judul & Latar belakang	
2	2-7-2024	Perbaiki penulisan — 11 — di Bab 2 — 11 — di Bab 3 — 11 — di Bab 4 — 11 — di Bab 5	    
3	16-7-2024	Acc	

Palembang, 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Azwardi, S.T., M.T.
 NIP. 197005232005011004

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI		
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA		
	JURUSAN TEKNIK KOMPUTER		
	Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id		
KONSULTASI/ BIMBINGAN TUGAS AKHIR			

Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
 NIM : 062040722629
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Dosen Pembimbing 2 : Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I.
 Judul : Perancangan Game Survival Horror "Kepunan" Menggunakan Unity Game Engine

N O	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	28-01-2024	Pengajuan Judul coba dipikirkan kembali	h
2	12-2-2024	Judul di ACC lanjut Bab 1	h
3	4-3-2024	Revisi Bab 1 perbaiki latar belakang	h
4	20-3-2024	perbaiki Bab 1 Bab 3 lanjut Bab 4 Bab 5	h
5	15-7-2024	perbaiki Bab 4 Bab 5	h
6	17-7-2024	ACC	h

Palembang, 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Azwardi, S.T., M.T.
 NIP. 197005232005011004

Surat Rekomendasi :

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI	
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER	
Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id		
REKOMENDASI UJIAN TUGAS AKHIR		

Pembimbing Laporan Tugas Akhir, memberikan rekomendasi ujian laporan tugas akhir kepada,

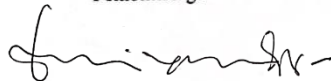
Nama Mahasiswa	: M Jevon Lee
NIM	: 062040722629
Jurusan/Program Studi	: Teknik Komputer/D4 - Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN GAME SURVIVAL HORROR "KEPUNAN" MENGUNAKAN UNITY GAME ENGINE

Mahasiswa tersebut telah memenuhi persyaratan dan dapat mengikuti Ujian Laporan Tugas Akhir, pada Tahun Akademik 2023 / 2024

Palembang, 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I



Meivi Darlies, M.Kom
NIP 19781505006041003

Pembimbing II



Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I
NIP. 199005042020122013

Lembar Revisi Tugas Akhir :

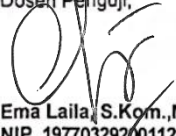
	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI	 
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918	
REVISI UJIAN TUGAS AKHIR		

Dosen Penguji : Ema Laila, S.Kom.,M.Kom
 Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
 NIM : 062040722629
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/D-4 Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Judul : Perancangan Game Survival Horror "Kepunahan" Menggunakan
 Unity Game Engine

No	Uraian Revisi	Paraf
	Perbaiki Laporan.	h

Palembang, Juli 2024

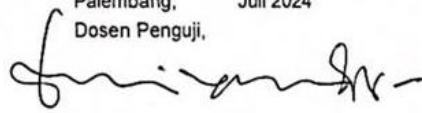
Dosen Penguji,


 Ema Laila, S.Kom.,M.Kom
 NIP. 197703292001122002

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI	 
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918	
REVISI UJIAN TUGAS AKHIR		

Dosen Penguji : Meiyi Darlies, M.Kom
 Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
 NIM : 062040722629
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/D-4 Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Judul : Perancangan Game Survival Horror "Kepunan" Menggunakan
 Unity Game Engine

No	Uraian Revisi	Paraf

Palembang, Juli 2024
 Dosen Penguji,

 Meiyi Darlies, M.Kom
 NIP. 197815052006041003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918



REVISI UJIAN TUGAS AKHIR

Dosen Penguji : Hidayati Ami, M.Kom
Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
NIM : 062040722629
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/D-4 Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul : Perancangan Game Survival Horror "Kepunahan" Menggunakan
Unity Game Engine

No	Uraian Revisi	Paraf
	- Revisi Bab 3. - Revisi - Perancangan - x Use - x akhir dari - x	

Palembang, Juli 2024
Dosen Penguji,

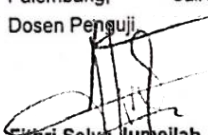
Hidayati Ami, M.Kom
NIP. 198409142019032009

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918	 
	REVISI UJIAN TUGAS AKHIR	

Dosen Penguji : Fithri Selva Jumeillah, S.Kom., M.T.I
 Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
 NIM : 062040722629
 Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/D-4 Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Judul : Perancangan Game Survival Horror "Kepunahan" Menggunakan Unity Game Engine

No	Uraian Revisi	Paraf
	Perbaiki revisi penguji	

Palembang, Juli 2024
 Dosen Penguji


 Fithri Selva Jumeillah, S.Kom., M.T.I
 NIP. 199005042020122013



Lembar Pelaksanaan Revisi Laporan Akhir

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	 
	POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
PELAKSANAAN REVISI UJIAN TUGAS AKHIR		

Nama Mahasiswa : M Jevon Lee
NIM : 062040722629
Jurusan/Program Studi : D4 – Teknologi Informatika Multimedia Digital
Dosen Pembimbing I : Meiyl Darlies, M.Kom.
Dosen Pembimbing II : Fithri Selva Jumelah, S.Kom, M.T.I.
Judul Tugas Akhir : Perancangan Game Survival Horror “Kepunan” Menggunakan
Unity Game Engine

Telah melaksanakan revisi terhadap Laporan Tugas Akhir yang diujikan pada hari
Selasa 23 Juli tahun 2024 Pelaksanaan revisi terhadap Laporan Tugas Akhir tersebut
telah disetujui oleh Dosen Penguji yang memberikan revisi:

No	Komentar	Nama Dosen Penguji	Tanggal/ bulan	Tanda Tangan
1.		Ema Laila, S.Kom., M.Kom.		
2.		Hidayati Ami, M.Kom.		
3.		Ariansyah Saputra, S.Kom., M.Kom.		

Palembang,.....Juli 2024

Menyetujui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer


Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004