

Laporan Game Kelompok 3

“Escape facility”



Disusun oleh :

1. Cameilia Dwiyanti Suwarni (2023-168)
2. Nazwa Marintan Putri Faradila (2023-187)
3. Ryan Agita Rahman (2023-301)
4. Faizul Mushofa (2024-418)
5. Faris Zaki Ahnaf (2023-174)
6. Reyhan Alfin Poko(2023-167)

Dosen Pengampu : Irtafa Masruri, S.S.T., M.Tr.T

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
2025

1. Tema Game

Game ini mengusung tema escape horror sci-fi yang menggabungkan ketegangan psikologis, teka-teki logis, dan ancaman fisik. Pemain berperan sebagai seorang tahanan eksperimen—“kelinci percobaan” manusia yang terjebak di dalam fasilitas riset bawah tanah milik korporasi rahasia. Fasilitas ini melakukan eksperimen ilegal yang menggabungkan teknologi saraf, rekayasa genetika, dan kecerdasan buatan. Akibat kegagalan sistem keamanan, eksperimen gagal menghasilkan entitas mengerikan yang kini berkeliaran bebas di dalam fasilitas. Pemain harus kabur sebelum menjadi korban berikutnya—baik oleh sistem keamanan otomatis maupun makhluk hasil eksperimen yang terus berjaga.

2. Game Overview

Escape Facility adalah game puzzle-horor naratif di mana pemain terbangun dalam sel gelap tanpa ingatan, hanya dengan suara alarm darurat dan jeritan samar dari koridor jauh. Fasilitas riset tempat ia ditahan kini menjadi labirin maut: lampu berkedip, pintu otomatis tertutup acak, dan sesuatu—atau seseorang—terus mengikuti dari kegelapan.

Cara bermain menggabungkan eksplorasi, pemecahan teka-teki, dan manajemen ketakutan. Pemain harus:

- 1) Mencari kunci akses, dokumen rahasia, dan alat perbaikan di ruangan-ruangan berbahaya.
- 2) Memecahkan puzzle logika (seperti menyusun ulang sirkuit, membongkar enkripsi, atau mengaktifkan generator cadangan).
- 3) Menghindari atau menyembunyikan diri dari ancaman aktif: entitas hasil eksperimen yang bergerak berdasarkan suara.

Game ini menyertakan mekanisme horor dinamis:

- 1) Jumpscare kontekstual: muncul tidak hanya sebagai kejutan visual, tetapi sebagai konsekuensi dari keputusan pemain (misalnya, membuka loker terlarang atau mengabaikan peringatan sistem).

- 2) Sistem pengejaran (chase sequence): saat entitas terbangun, pemain harus berlari melalui koridor sempit sambil mencari tempat bersembunyi atau memecahkan puzzle cepat untuk mengunci pintu.
- 3) Tekanan psikologis: suara bisikan, bayangan bergerak, dan ilusi visual membuat pemain selalu dalam keadaan waspada—bahkan saat tidak ada ancaman nyata.

Tujuan akhir tetap sama: kabur dari fasilitas dan ungkap kebenaran. Namun, setiap langkah kini dibayangi rasa takut yang nyata.

3. Key Features

- 1) Horor Interaktif dengan Jumpscare Bermakna
Jumpscare tidak dipakai sembarangan, melainkan sebagai bagian dari narasi atau hukuman atas kecerobohan pemain—misalnya membuka ruang penyimpanan mayat atau memicu alarm. Ini meningkatkan imersi, bukan sekadar mengejutkan.
- 2) Mekanisme Dikejar yang Menegangkan
Saat entitas aktif, pemain memasuki mode “chase”: kamera menjadi lebih sempit, detak jantung terdengar, dan kontrol sedikit melambat untuk menciptakan rasa panik. Pemain harus menggunakan lingkungan (meja, ventilasi, pintu darurat) untuk bertahan.
- 3) Puzzle dalam Tekanan
Beberapa teka-teki harus diselesaikan di bawah ancaman waktu atau kehadiran musuh, seperti memperbaiki panel listrik sementara suara langkah kaki mendekat—meningkatkan adrenalin dan rasa pencapaian saat berhasil.
- 4) Narasi Gelap dengan Multiple Endings
Cerita mengungkap kekejaman eksperimen manusia, dengan akhir yang bergantung pada pilihan: kabur sendiri, selamatkan korban lain (dengan risiko tertangkap), atau hancurkan fasilitas (mengorbankan diri). Setiap akhir memiliki nuansa horor moral tersendiri.
- 5) Atmosfer Sensorik yang Menyeramkan
Menggunakan dynamic lighting, suara 3D (seperti napas di belakang, ketukan di dinding), dan distorsi visual (kabut, darah di layar, bayangan palsu) untuk menciptakan ketegangan konstan—bahkan di ruangan “aman”.

4. Referensi Game:

“The Room” oleh Fireproof Games & “Outlast” oleh Red Barrels
Kami mengambil inspirasi dari dua game berbeda:

“The Room” memberikan fondasi untuk desain puzzle cerdas dan atmosfer misterius.

“Outlast” menjadi referensi utama untuk mekanisme horor aktif, seperti lari dari musuh, manajemen sumber daya terbatas (baterai senter), dan jumpscare yang terintegrasi dengan narasi.

Kelebihan Referensi:

- The Room: Puzzle elegan, visual detail, narasi implisit.
- Outlast: Ketegangan tinggi, gameplay survival-horor yang imersif, penggunaan kamera sebagai alat utama.
-

Kelemahan Referensi:

- The Room: Tidak ada ancaman langsung, minim rasa urgensi.
- Outlast: Minim interaksi puzzle—lebih fokus pada lari dan sembunyi.

Perbandingan dengan Escape Facility:

Escape Facility menggabungkan keunggulan keduanya: kedalaman puzzle ala The Room dengan intensitas horor ala Outlast. Kami menambahkan pilihan naratif, sistem chase yang interaktif, dan jumpscare yang bermakna, sehingga pemain tidak hanya ketakutan, tetapi juga merasa bahwa setiap keputusan dan setiap rasa takut memiliki konsekuensi nyata dalam perjalanan kabur mereka.

Penutup

Dengan menggabungkan logika, narasi gelap, dan horor aktif, Escape Facility menawarkan pengalaman escape room yang tidak hanya menantang pikiran, tetapi juga menguji mental pemain. Game ini dirancang untuk memberikan ketegangan yang berkelanjutan, bukan sekadar lompatan mengejutkan, sehingga meninggalkan kesan mendalam bahkan setelah permainan berakhir.

