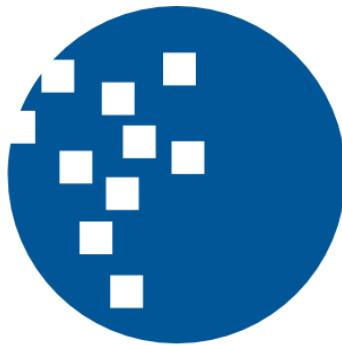


**Laporan Proyek Ujian Akhir Semester
Komputer Grafik dan Animasi
Spooky Cult**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kelompok 4:

1. Mishel Milen (00000055747)
2. Nayasha Clarisa Dwisutrisna (00000056883)
3. Ayu Febriana Lingga (00000057105)
4. Mohammad Alfarizky Ramadhani Oscandar (00000058407)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

- Bagian Pekerjaan Anggota.

Nama	Bagian Pekerjaan
Mishel Milen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendesain tata letak dan tampilan game 2. Membuat rintangan hantu sebagai pengganggu di labirin 2 menuju finish
Nayasha Clarisa Dwisutrisna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan seluruh asset game 2. Membangun asset menjadi set up pada game di unity 3. Membuat logika dan scene ketika target objek tersentuh player, menjadi hilang objeknya 4. Membuat laporan
Ayu Febriana Lingga	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat target object yang dikumpulkan hilang 2. Membuat hantu dapat berjalan pada bagian labirin pertama 3. Membuat rintangan kaktus pada bagian daerah gereja
Mohammad Alfarizky Ramadhani Oscandar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat asset bangunan pada game 2. Membuat asset monster mengejar player

- Nama Aplikasi.

Nama aplikasi dari game yang kami buat yaitu Spooky Cult. Nama ini dikarenakan tema yang kami angkat bertema horor dan harus cepat berpindah dari suatu ruangan ke ruangan lainnya.

- Deskripsi Aplikasi.

Pada game ini bertemakan horor dengan latar belakang sebuah hutan. Pada hutan tersebut terdapat sebuah rumah yang sudah lama ditinggalkan oleh pemiliknya. Seluruh peralatan rumah tangga sudah mulai berkarat dan usang, lampu rumah pun sudah tidak mendapatkan aliran listrik untuk kembali menyala, dan masih banyak barang yang tertinggal di dalam rumah tersebut. Rumah tersebut sangat tidak terawat dan perlahan mulai diambil alih oleh makhluk astral. Banyak kabar beredar bahwa makhluk astral yang mendiami rumah tersebut suka menculik manusia atau bahkan menghipnotis manusia untuk mendatangi rumah kosong tersebut.

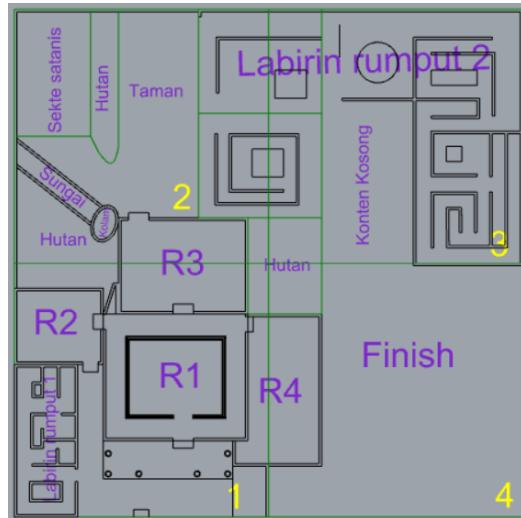
Game Spooky Cult termasuk dalam kategori permainan escape room, dimana terdapat total 7 daerah yang harus dimasuki pemain. Total daerahnya antara lain, 4 ruangan (indoor), 2 labirin rumput (outdoor), dan 1 hutan (outdoor). Pada setiap daerah, terdapat

berbagai rintangan yang berbeda-beda dengan misi yang berbeda-beda namun tetap saling terhubung satu daerah dengan daerah lainnya. Pemain harus menyelesaikan semua misi pada tiap daerah untuk dapat keluar dari rumah tersebut.

Alur yang menjadi jalan cerita pada game ini, seperti:

1. Masuk pintu start, game dimulai
2. Masuk ke Labirin Rumput 1 untuk mencari 1 barang yaitu kunci rumah, setelah kunci diambil, hantu mengejar tapi cuma sampai batas labirin
3. Setelah dapat kunci, masuk ke pintu teras. Lalu memasuki lorong ruangan
4. Ruangan dipilih bisa masuk ke R1/R2/R4 dahulu
5. Apabila masuk ke R2 dahulu disitu terdapat jebakan berupa tombol. Kalau tombol dipencet, akan terjadi simulasi bumi bolong/ambles
6. Jika masuk ke R1, cari sebanyak 3 barang yaitu (mangkok, jeruk, mawar)
7. Jika masuk ke R4, cari lagi sebanyak 1 barang yaitu kue
8. Setelah seluruh barang terkumpul, masuk ke R3
9. Saat di R3, dia memasuki ritual mengumpulkan kelima barang ritualnya. Kalau barang sudah terkumpul semua (5), pintu otomatis kebuka untuk ke ruangan selanjutnya
10. Sungai, Kolam, Hutan, dan Taman adalah hanya sebagai set properti
11. Pada kesimpulannya, setelah melalui R3, dia akan menuju ke ruang Sekte Satanic terdapat gereja, tapi melewati set properti seperti di nomor 10 dahulu
12. Di ruang sekte satanic, akan mentrigger untuk mendatangi setan supaya mengejar player, dan trigger untuk membuka pintu labirin step selanjutnya
13. Setelah player mentrigger, dari ruang sekte dia harus menyelamatkan diri lari keluar secepatnya menuju Labirin Rumput 2
14. Player akan berada di Labirin Rumput 2 mencari jalan keluar untuk finish
15. Selama player mencari jalan keluar untuk finish, mereka mendapat banyak hambatan berupa jumpscare hantu/foto-foto hantu jelek dan seram

Berikut dilampirkan denah dari lokasi game:



Denah Rumah



Tampak Luar dari Samping Kanan



Tampak Luar dari Samping Kiri

- Fitur Aplikasi. (Screenshot + Penjelasan Aplikasi)

Fitur yang mencakup pada game ini, antara lain:

1. Point of view kamera yaitu menggunakan first person atau kamera berada di posisi player. Pada point of view kamera ini akan menyorot jalannya game selama berlangsung bersama player

Barang Terkumpul: 0



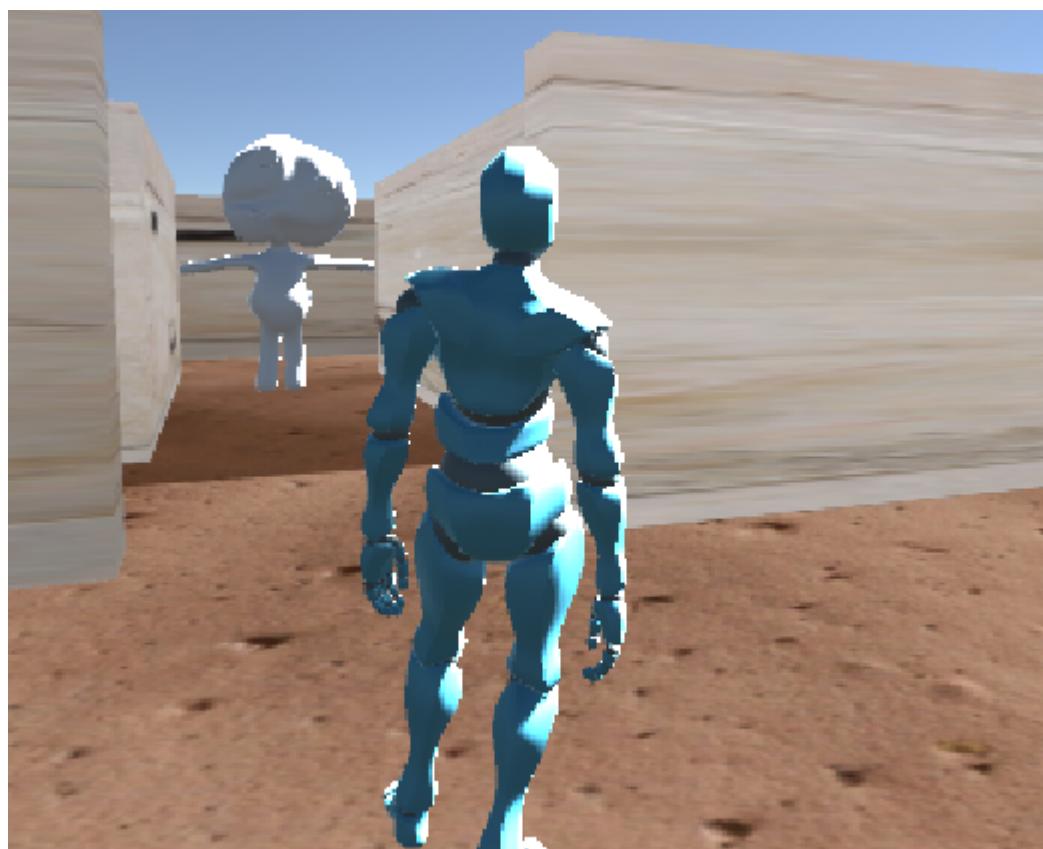
2. W untuk maju, A untuk ke kiri, S untuk mundur, D untuk ke kanan



3. Trigger ketika player menyentuh objek, akan mempengaruhi gerak pintu (terbuka/tertutup)



4. Trigger ketika player berdiri di suatu tempat, akan mempengaruhi karakter hantu akan muncul seperti maju dan mundur



5. Player ketika menyentuh barang yang menjadi target, barang tersebut akan hilang serta setelah barang tersentuh, counter akan berjalan sesuai barang yang telah dikumpulkan

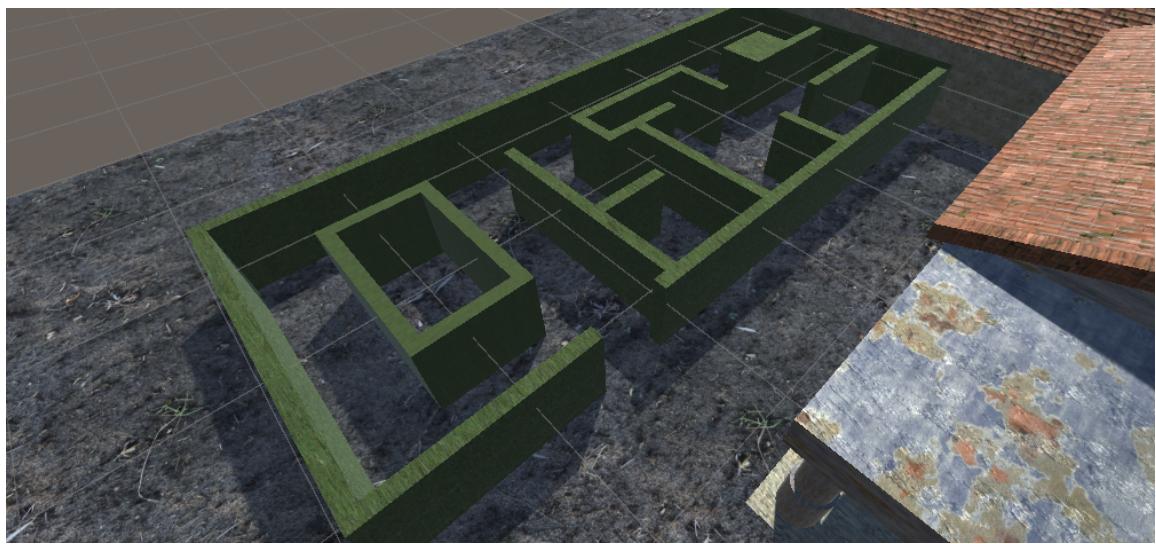


Sebelum menyentuh barang target

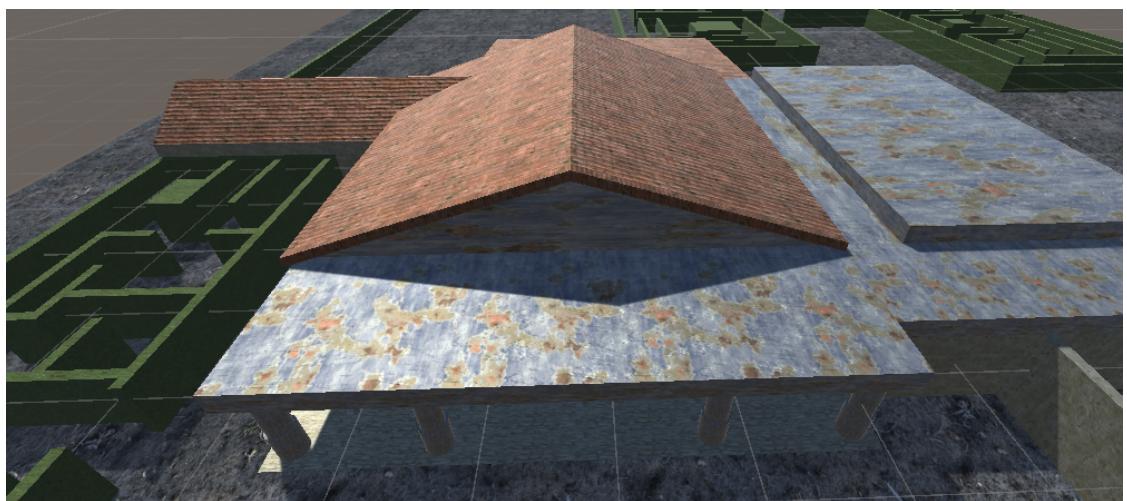


Setelah menyentuh barang target

6. Maze sebagai tempat eksplor mencari kunci dan jalan menuju pintu keluar permainan atau finish

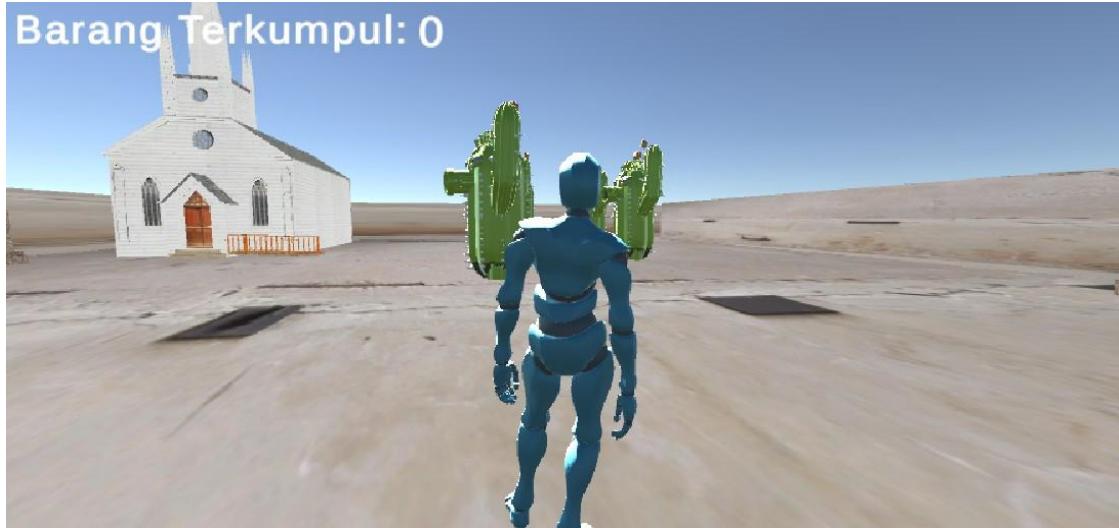


7. Rumah sebagai lokasi utama bermain

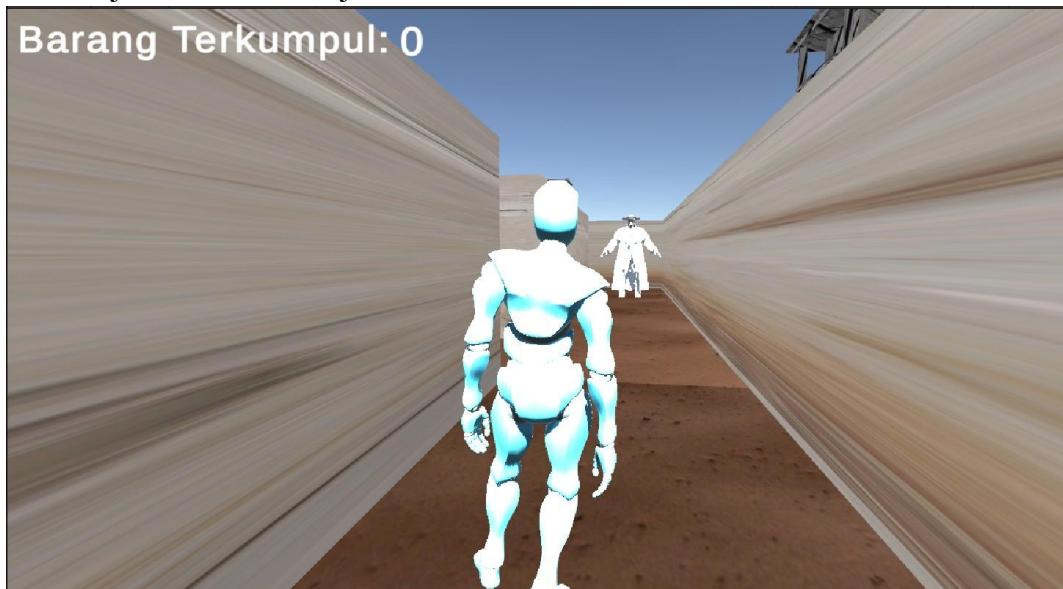


8. Rintangan kaktus pada bagian map gereja. Ketika player akan menuju labirin kedua,

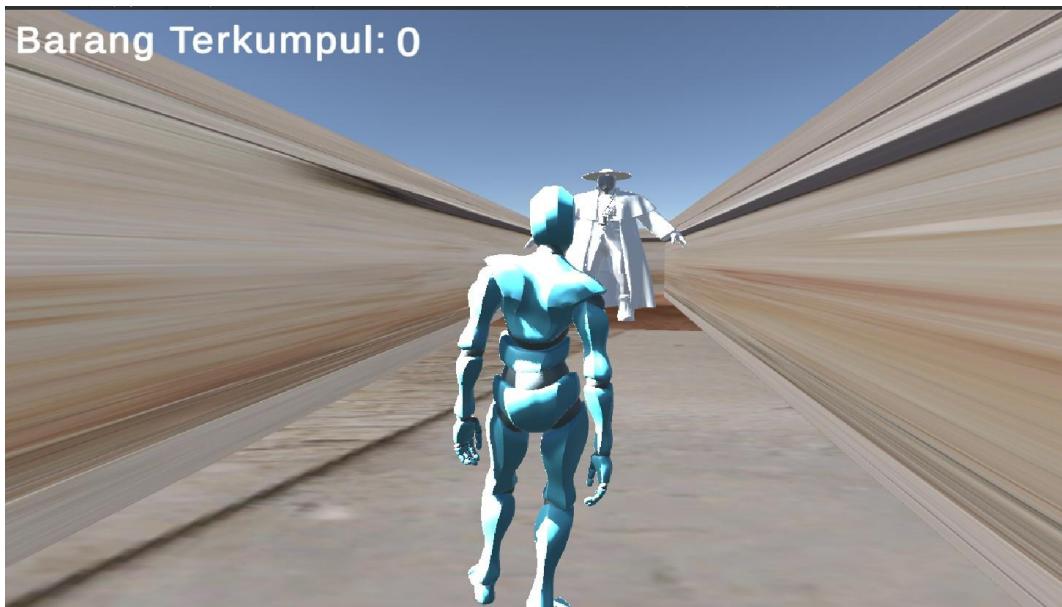
maka player harus melewati rintangan kaktus terlebih dahulu yang dibuat berselang seling



9. Rintangan berupa hantu yang mengecoh ketika player berada di labirin 2 untuk mencari jalan keluar menuju finish



Barang Terkumpul: 0



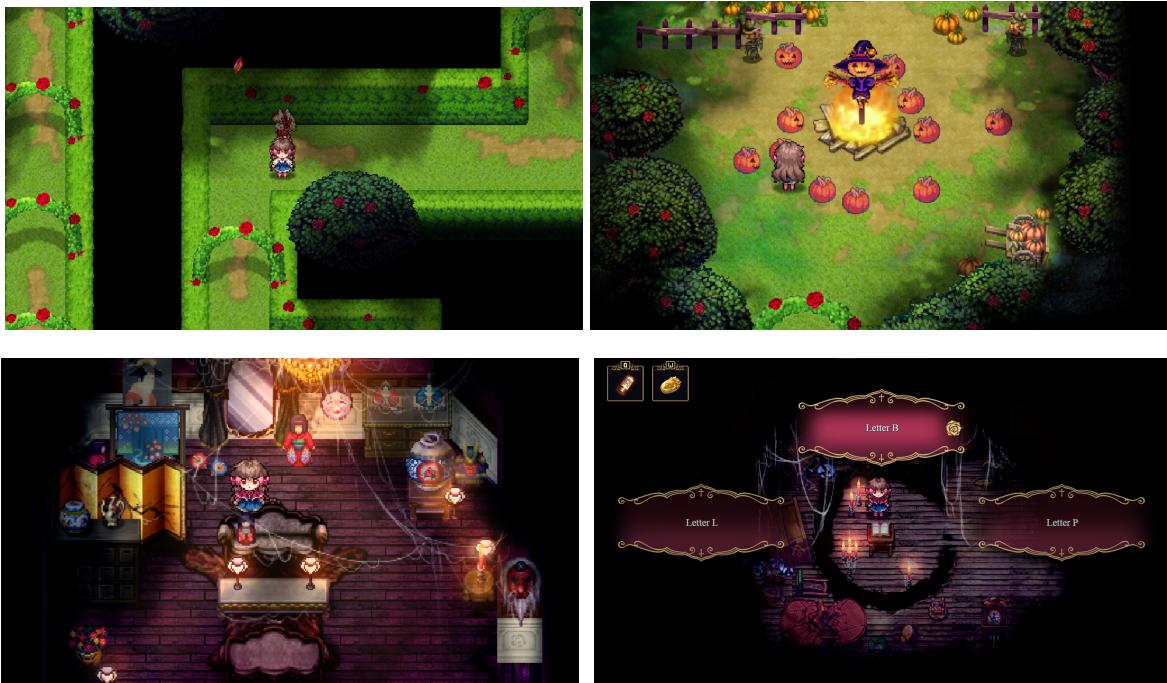
- Kredit Aplikasi

1. Pocket Mirror

Game ini terinspirasi dari Game Horor yang berkonsep seperti escape dari sebuah ruangan yaitu berjudul Pocket Mirror. "Pocket Mirror" adalah sebuah perjalanan menakutkan dan menggemparkan ke dalam alam semesta yang penuh misteri, terinspirasi oleh elemen horor klasik dan konsep escape room. Dalam pengalaman gaming yang memikat ini, pemain akan terperangkap di dalam ruangan yang gelap dan misterius, dihadapkan pada teka-teki yang penuh intrik dan hantu-hantu yang mengintai di setiap sudut.

Dalam perjalanan yang penuh teka-teki, pemain akan menemui karakter-karakter misterius dengan agenda tersembunyi dan mengungkap lapisan demi lapisan kisah yang rumit. Setiap sudut ruangan menyimpan rahasia, dan setiap keputusan pemain akan memiliki dampak yang mendalam pada alur cerita. Sementara mencoba untuk memahami tujuan sebenarnya dari permainan ini, pemain juga dihadapkan pada ketakutan dan ketegangan yang semakin meningkat seiring dengan penemuan misteri yang mengguncang jiwa.





2. Escape Room

Game Spooky Cult terinspirasi dari konsep permainan Escape Room. Player akan diminta untuk berpindah dari suatu ruangan ke ruangan lainnya dalam waktu singkat dan harus melalui rintangan rintangan yang diberikan. Biasanya, dalam escape room ini memiliki target untuk menyelesaikan teka-teki ke ruangan berikutnya, ataupun mencari barang tertentu dalam ruangan tersebut. Konsep yang kami ambil yaitu mencari untuk mengumpulkan barang yang menjadi ritual dalam game ini.

"Escape Room" adalah sebuah permainan seru yang mengajak pemain untuk memasuki dunia teka-teki yang penuh misteri dan tantangan. Tantangan yang dihadapi pemain sangat beragam, mulai dari memecahkan teka-teki matematika, mencari kunci tersembunyi, mengidentifikasi pola-pola tersembunyi, hingga memecahkan kode-kode rahasia. Keberhasilan mereka dalam menyelesaikan setiap tantangan akan membawa mereka lebih dekat pada kebebasan.



3. Maze

"Maze" adalah permainan yang mengajak player untuk menjelajahi labirin dengan tantangan. Dalam permainan ini, pemain akan memasuki dunia yang kompleks dan membingungkan, di mana setiap jalan buntu dan tikungan menyembunyikan kejutan-kejutan menarik.

Inspirasi Spooky Cult salah satunya yaitu berasal dari permainan Maze atau labirin. Player akan memasuki dunia labirin, dan player harus menyelesaikan labirin tersebut hingga bertemu dengan jalan keluar. Dalam labirin tersebut, terdapat beberapa rintangan atau gangguan serta harus mencari barang yang dijadikan barang untuk ritual.



Aset-aset yang membantu dalam penggeraan proyek game Spooky Cult, antara lain:

1. Pohon horor: <https://free3d.com/3d-model/low-poly-dead-tree-16797.html>
2. Hantu : <https://free3d.com/3d-model/kodama-91075.html>
3. Labu halowin: <https://free3d.com/3d-model/halloween-pumpkin-73942.html>
4. Kuburan: <https://free3d.com/3d-model/the-grave-682844.html> /
5. Key: <https://free3d.com/3d-model/heart-key-v1--774300.html>
6. Patung hiasan 1:
<https://free3d.com/3d-model/simple-wheel-rig-with-hydraulics-801443.html> ,
7. Patung hiasan 2:
<https://free3d.com/3d-model/mech-neck-walker-blender-game-engine-634161.html>
8. Mobil: <https://free3d.com/3d-model/cartoon-vehicles-low-poly-cars-free-874937.html>
9. Tower: <https://free3d.com/3d-model/watch-tower-made-of-wood-94934.html>
10. Ku: <https://free3d.com/3d-model/chocolate-cake-488496.html>
11. Mangkok: <https://free3d.com/3d-model/-soup-plate--251851.html>
12. Jeruk: <https://free3d.com/3d-model/-orange--470103.html>
13. Mawar: <https://free3d.com/3d-model/rose-bush-v1--583228.html>
14. Pohon: <https://free3d.com/3d-model/realistic-tree-pack-3-trees-95419.html>
15. Kucing 1: <https://free3d.com/3d-model/cat-v1--522281.html>
16. Kucing 2: <https://free3d.com/3d-model/cat-v1--326682.html>
17. Kaktus: <https://free3d.com/3d-model/cactus-from-plants-vs-zombies-19638.html>

- Link Google Drive

<https://drive.google.com/drive/folders/1NAsQrsM8Y1f1-D68kw3ItGGAd31bj27W?usp=sharing>