



INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI TERPADU SURABAYA

PENYESUAIAN RINTANGAN GAME HORROR SIDE-SCROLLING DARI EKSPRESI WAJAH PEMAIN MENGGUNAKAN LIBRARY MOODME UNITY

Axel Matthew Adiwijaya - 219310432

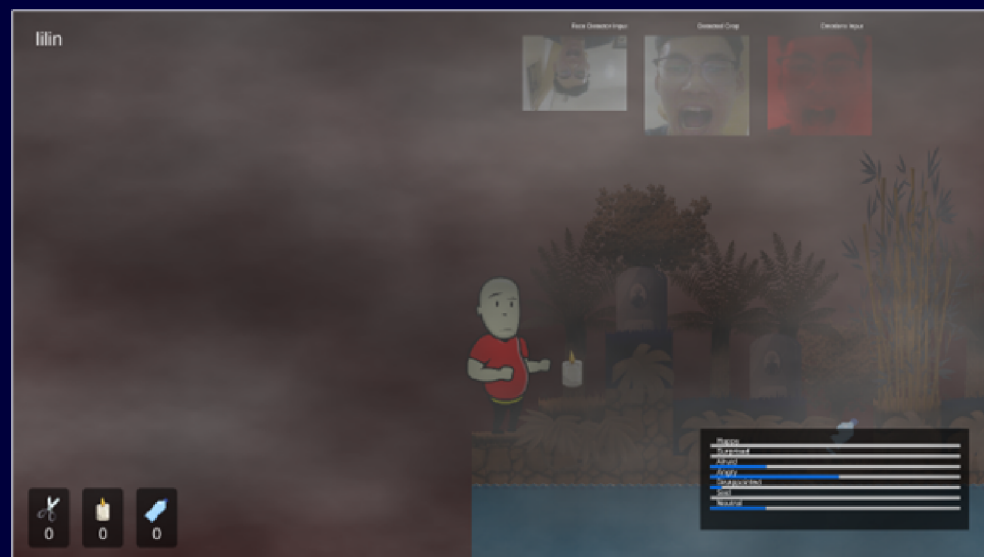
Pembimbing : Herman Thuan To Saurik, S.Kom., M.T.

Latar Belakang

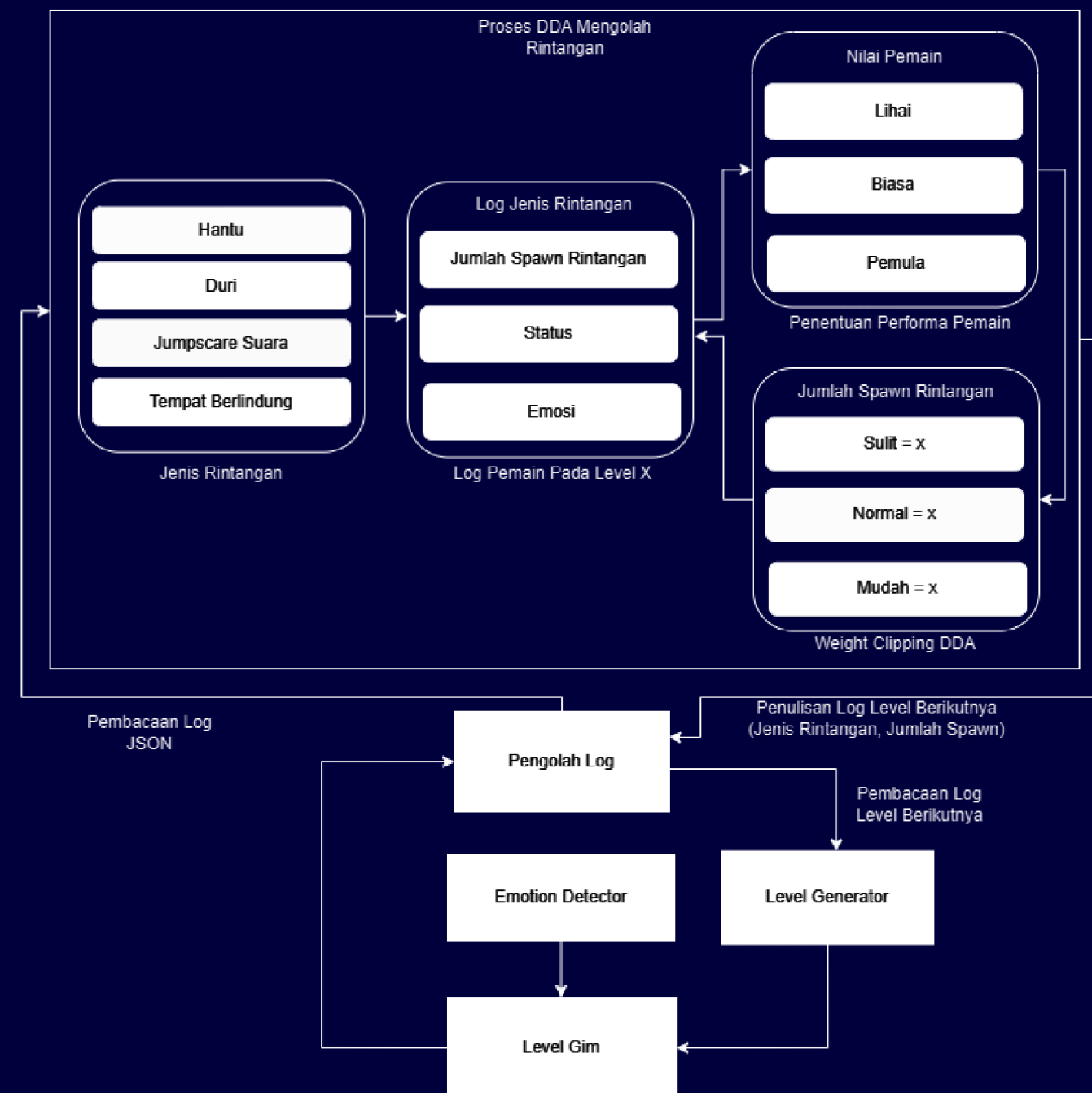
Gim memiliki banyak genre salah satunya yaitu horror. Gim horror yang perspektifnya third person side scrolling dilengkapi Dynamic Difficulty Adjustment agar tidak monoton dan dapat menyesuaikan tingkat kesulitan tiap level yang ada. Dengan memanfaatkan emosi pemain dan pengaturan Dynamic Difficulty Adjustment, konten gim tidak akan monoton dan dapat menyesuaikan level dengan performa pemainnya.

Tujuan

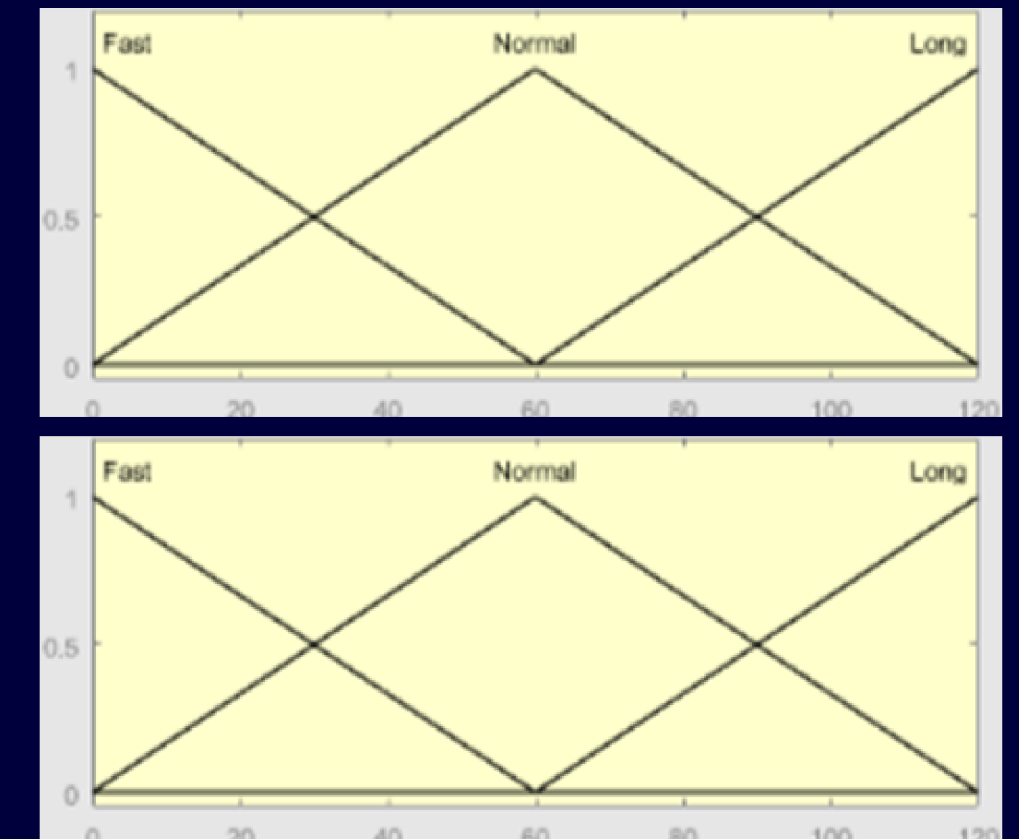
1. Berhasil memanfaatkan ekspresi wajah pemain untuk mengatur tingkat kesulitan rintangan gim.
2. Menghasilkan produk gim horror dengan rintangan yang dinamis.



Arsitektur Sistem



Hasil Uji Coba



Kesimpulan

Gim yang diciptakan berhasil memberikan pengalaman bermain yang dinamis dan menarik dengan menggunakan data emosi wajah pemain untuk menyesuaikan tingkat kesulitan rintangan pada setiap level. Ini membuka peluang untuk meningkatkan tingkat keterlibatan pemain, menjadikan pengalaman bermain lebih personal dan menarik.