**DAFTAR ISI**

**Halaman**

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PENGESAHAN ii

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR ALGORITMA xvi

DAFTAR SEGMEN PROGRAM xvii

DAFTAR RUMUS xviii

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
  2. Rumusan Masalah 2
  3. Batasan Masalah 3
  4. Fitur 3
  5. Tujuan 4
  6. Metodologi 3
  7. Sistematika Penulisan 6

BAB II TEORI PENUNJANG 9

* 1. Dynamic Difficulty Adjustment (DDA) 9
  2. Gim Horor 11
  3. Gim Side Scrolling 12
  4. Dynamic Scripting 13
  5. Mesin Permainan Unity 13
     1. Unity 2D 14
     2. Barracuda SDK 15
     3. MoodMe 4 Emotion Barracuda SDK 16
  6. Metode Testing 18
     1. Whitebox Testing 18
     2. Blackbox Testing 19

BAB III PERANCANGAN DAN ANALISA SISTEM 21

* 1. Perencanaan 21
  2. Analisa Game Horror 2D Skenario Alas Tilas, Jawa Timur 21
  3. Elemen Dalam Gim 22
  4. Analisa Kebutuhan 24
     1. Analisa Kebutuhan Hardware 24
     2. Analisa Kebutuhan Software 24
  5. Perancangan Game 25
     1. Konsep 25
     2. Plot Cerita 25
     3. Use Case Diagram 26
  6. Cara Bermain 27
  7. Pendeteksian Emosi MoodMe 28
  8. Pengaturan Parameter DDA Rintangan

Berdasarkan Pendeteksian Emosi MoodMe 30

* + 1. Parameter DDA Pada Rintangan Hantu 31
    2. Parameter DDA Pada Rintangan Duri 32
    3. Parameter DDA Pada Tempat Bersembunyi 33
    4. Parameter DDA Pada Jumpscare Penampakan 35

BAB IV DESAIN SISTEM 37

4.1 Desain Arsitektural 37

4.1.1 Skenario Gim 38

4.1.2 Arsitektur Pengaturan Rintangan Menggunakan DDA 39

4.2 Desain Interface 45

4.2.1 Menu Utama 46

4.2.2 Narasi Penutup 46

4.2.3 Cara Bermain 47

4.2.4 Interface HUD Karakter 48

4.2.5 Interface Pendeteksian Wajah 49

4.2.6 Interface Report Performa Pemain 49

4.3 Desain Procedural 50

4.3.1 Algoritma Kontrol Karakter 51

4.3.2 Algoritma Kontrol Merangkak 51

4.3.3 Algoritma Bangkit Dari Mode Merangkak 51

4.3.4 Algoritma Kontrol Melompat 52

4.3.5 Algoritma Karakter Mengambil Item 52

4.3.6 Algoritma Karakter Bersembunyi 52

4.3.7 Algoritma Karakter Dikejar Hantu 53

4.3.8 Algoritma Karakter Terkena Serang Hantu 53

4.3.9 Algoritma Rintangan Hantu 54

4.3.10 Algoritma Jumpscare Penampakan 54

4.3.11 Algoritma Item 54

4.3.12 Algoritma Tempat Bersembunyi 55

4.3.13 Algoritma Rintangan Duri 55

4.3.14 Algoritma Pencatatan Log DDA 55

4.3.15 Algoritma Penyesuaian Rintangan DDA 56

4.3.16 Algoritma Pembentukan Rintangan Level 56

BAB V IMPLEMENTASI PROGRAM 58

5.1 Sistem Pencatat dan Pembaca Log 58

5.1.1 Sistem Pencatatan Log 58

5.1.2 Sistem Pembacaan Log 61

5.2 Sistem Perubah Tingkat Kesulitan Rintangan 64

5.2.1 Sistem Penentuan Kategori Pemain 64

5.2.2 Sistem Perhitungan Skor Emosi 66

5.2.3 Sistem Penyesuai Tingkat Kesulitan Rintangan 68

5.3 Karakter 68

5.3.1 Kontrol Gerak Karakter 68

5.3.2 Karakterr Merangkak 70

5.3.3 Karakter Melompat 71

5.3.4 Karakter Memukul 73

5.3.5 Karakter Kena Serang 75

5.4 Rintangan 77

5.4.1 Rintangan Hantu 77

5.4.2 Rintangan Duri 82

5.4.3 Jumpscare Penampakan 83

5.4.4 Tempat Bersembunyi 84

BAB VI UJI COBA 87

6.1 White Box Testing 87

6.1.1 White Box Testing Karakter 87

6.1.2 White Box Testing Rintangan Hantu 88 6.1.3 White Box Testing Rintangan Duri 89

6.1.4 White Box Testing Tempat Bersembunyi 90

6.1.5 White Box Testing Jumpscare Penampakan 91

6.1.6 White Box Testing Pencatat Log 91

6.1.7 White Box Testing Pembaca Log 92

6.1.8 White Box Testing Penentuan Kategori Pemain 93

6.2 Black Box Testing 96

6.2.1 Black Box Testing Karakter 96

6.2.2 Black Box Testing Rintangan Hantu 97

6.2.3 Black Box Testing Rintangan Duri 98

6.2.4 Black Box Testing Rintangan Kabut 98

6.2.5 Black Box Testing Item 99

6.2.6 Black Box Testing Jumpscare Penampakkan 100

6.2.7 Black Box Testing Tempat Bersembunyi 100

6.2.8 Black Box Testing Pencatat Log 101

6.2.9 Black Box Testing Pembaca Log 102

6.2.10 Black Box Testing Penentuan Kategori Pemain 103

6.3 Kuesioner 105

6.3.1 Section Data Diri 105

6.3.2 Section Pre-Test 106

6.3.3 Section Post-Test 108

6.3.4 Section Pertanyaan Evaluasi 118

BAB VII PENUTUP 120

7.1 Kesimpulan 120

7.2 Saran 121

DAFTAR PUSTAKA 122

RIWAYAT HIDUP 121

LAMPIRAN A QUESTIONER GOOGLE FORM A-1