

**PENGEMBANGAN *GAME HORROR* BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENDETEKSI POLA INTERAKSI BERDASARKAN
STRUKTUR LINGKUNGAN**

Nama Mahasiswa : Yahya Wiryateja Sadesi
NIM : 11211085
Dosen Pembimbing Utama : Nur Fajri Azhar, S.Kom., M.Kom.
Dosen Pembimbing Pendamping : Nisa Rizqiya Fadhliana, S.Kom., M.T.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan sebuah *game horror* berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dengan pendekatan *markerless* menggunakan *AR Foundation* dan *Unity*. *Game* ini dirancang untuk mendeteksi struktur lingkungan nyata fitur *plane detection* dan *raycasting*, guna menciptakan interaksi berbasis lingkungan yang kontekstual. Pemain diarahkan untuk menemukan dan memotret objek hantu yang muncul berdasarkan probabilitas tertentu, dengan sistem skor. Implementasi juga mencakup efek *jumpscare*, visual dan audio, serta pengaturan *cooldown* antar kemunculan objek untuk menjaga ritme permainan. Evaluasi dilakukan melalui metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur kenyamanan dan pengalaman pengguna terhadap fitur-fitur *AR* yang disediakan. Berdasarkan hasil evaluasi sistem memperoleh skor rata rata sebesar 79 yang tergolong dalam kategori baik dan menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa nyaman dan terlibat saat memainkan game ini.

Kata kunci :

Kalimantan, *Augmented Reality*, *Markerless*, *Plane Detection*, *Game*, *Horror*,

www.itk.ac.id



(halaman ini sengaja dikosongkan)

www.itk.ac.id