

## ABSTRAK

Karena maraknya kasus perdukunan di Indonesia yang ditambah lagi beberapa tahun silam terkenal sebagai Pesulap Merah yang mengungkap banyak praktik perdukunan di channel Youtube-nya. Ia mengungkapkan bahwa semua praktik tersebut hanyalah tidak lebih dari tipuan dan manipulasi psikologi belaka. dari sinilah menjadi inspirasi bagi proyek akhir ini sebagai *game* horor yang menyisipkan edukasi salahnya melakukan pesugihan.

*Game* "Shaman" adalah *game* dengan genre *survival horror* dengan sedikit *puzzle* dengan tampilan 3D pada platform pc. *Game* ini dirancang dengan menggunakan *game engine Unity 3D* dengan *C#* sebagai bahasa pemrogramannya. Dalam *game* ini menceritakan seorang pemuda pedagang makanan yang melakukan pesugihan untuk melancarkan usahanya, namun si dukun yang membantu praktik pesugihannya meminta lebih darinya, menggerakkan si pemuda tersebut kita akan mencari barang sesajen yang dibutuhkan si dukun atau tumbal nyawa si pemuda tersebut lah yang akan digunakan sebagai sesajen jika gagal menemukan barang tersebut. *Game* ini memiliki *story* yang menjadi landasan motivasi utama dari *game* ini.

**Kata kunci:** *game*, survival, horor, pesugihan