

## ABSTRAK

Laporan tugas akhir ini menyajikan desain terstruktur untuk menciptakan konsep desain level game dengan kode bernamakan "Projekt Pareidolie" yang merupakan proyek akhir akademik bekerja sama dengan Digital Happiness Studio sebagai respon terhadap permintaan ide IP baru beserta tema dan genre yang berbeda dari proyek sebelumnya. Dengan latar narasi mengusung tema supernatural horror dengan menggabungkan elemen survival, aksi dan storytelling berbasis lingkungan, proyek ini dilakukan melalui pendekatan konseptual dan teknis, termasuk wawancara dengan klien, observasi proses industri, serta penerapan teori dan prinsip dalam desain level seperti environmental storytelling, komposisi visual, dan pencahayaan. Proses perancangan melibatkan tahap pre-produksi yang dimulai dari riset hingga desain kertas sampai tahap produksi yang dimulai dari teknik white-boxing hingga pemberian tekstur pada objek. Hasil akhirnya berupa dokumentasi konsep level yang disatukan menjadi game document dan video flythrough 3D environment yang ditujukan sebagai bahan referensi IP bagi Digital Happiness Studio, sekaligus sebagai studi kasus dalam desain naratif berbasis lingkungan untuk komunitas akademik dan industri kreatif.

**Kata kunci:** Desain level game, Environment 3D, Storytelling berbasis lingkungan, Game document

This final project report presents a structured design to create a game level design concept titled 'Projekt Pareidolie,' which serves as the academic final project in collaboration with Digital Happiness Studio in response to the request for new intellectual property ideas along with different themes and genres from previous projects. Set against a narrative backdrop that embraces supernatural horror while blending survival elements, action, and environment-based storytelling, this project is conducted through both conceptual and technical approaches, including client interviews, observation of industry processes, and the application of theories and principles in level design such as environmental storytelling, visual composition, and lighting. The design process involves a pre-production phase that begins with research and paper design, followed by a production phase that starts with white-boxing techniques and culminates in texturing the objects. The final outcomes consist of level concept documentation compiled into a game document and a 3D environment flythrough video intended as reference materials for Digital Happiness Studio's intellectual property, as well as a case study in environment-based narrative design for the academic community and the creative industry.

**Keywords:** Game level design, 3D environment, Environment-based storytelling, Game document