

ABSTRAK

Kebudayaan horor yang kaya dan erat dengan perdukunan merupakan bagian tak terpisahkan dari masyarakat Indonesia. Kata "horor" adalah perasaan yang menimbulkan ngeri dan takut yang amat sangat, dan terkait dengan cerita rakyat, cerita hantu, pantangan-pantangan, tempat angker, dan dukun. Dukun atau Orang Pintar sendiri dapat diartikan sebagai seorang individu yang mengobati orang sakit, memberi jampi-jampi, dan memiliki keterkaitan dengan hal-hal gaib dan mistis. Indonesia juga memiliki sejumlah game horor terkenal, salah satunya adalah *Dreadout*, yang berhasil meraih kesuksesan hingga mancanegara

Berinspirasi dari antusiasme masyarakat terhadap game horor, penulis tertarik untuk menciptakan game horor berbahasa Indonesia bernama "Akibat." Game ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang sebab dan akibat dari meminta sesuatu dengan perdukunan untuk mencapai hal-hal secara instan, baik itu untuk kepentingan diri sendiri atau untuk melukai orang lain. Dalam game "Akibat," pemain akan dihadapkan pada cerita-cerita dengan mekanik berbeda yang harus diselesaikan dengan cara yang berbeda untuk menyelesaikan setiap cerita

"Akibat" adalah game android yang menargetkan pasar anak remaja dengan batasan minimal usia 12 tahun ke atas. Game ini mengusung rating T atau Teen pada ESRB dan PEGI 12 pada PEGI, yang menghadirkan adegan kekerasan dan darah dalam tahap minimal. Dengan demikian, game ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi kalangan remaja menuju kelas dewasa yang sudah sedikit memuat unsur kekerasan dan pertarungan.

Diharapkan juga bahwa *game* "Akibat" dapat menjadi sarana pekenalan budaya yang menarik bagi masyarakat, terutama bagi remaja, untuk lebih memahami kebudayaan horor dan perdukunan yang melekat dalam kehidupan Indonesia.

Dengan demikian, *game* akibat telah berhasil mencapai tujuannya. Ini dibuktikan pada pengujian ke pengguna yang melibatkan 20 responden, dimana 83,7% kami berhasil mengenalkan kebudayaan Indonesia yang sangat kental dengan legenda urban horornya berupa pesugihan melalui dukun, pengguna sangat setuju bahwa game akibat sangat baik sebagai media dalam kegiatan memperkenalkan budaya pada usia 12 tahun ke atas.

Kata kunci: Kebudayaan, game horor, memperkenalkan budaya